

СТРАНА ИГР



#23
(128)
ДЕКАБРЬ
2002

СТР. 58

MASTER OF ORION III

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

SHINOBI

СТР. 54

ВОЗРОЖДЕНИЕ ЛЕГЕНДЫ

AGE OF MYTHOLOGY

СТР. 70

МИФ РАЗВЕЯН

PLAYSTATION 2

ОФИЦИАЛЬНАЯ
ПРЕМЬЕРА

СТР. 42

WCG'2002

СТР. 32

ЗА НАШУ
ПОБЕДУ!

007-NIGHTFIRE

СТР. 26

НА СЛУЖБЕ ЕЕ ВЕЛИЧЕСТВА ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ

ИГРЫ НОМЕРА:

James Bond 007: NightFire / Shinobi / Master of Orion III / Адский субботник / StarCraft: Ghost / The Boss: La Cosa Nostra / The Evolvers / Second Life / Painkiller / Gun Metal / Age of Mythology / Blinx the Time Sweeper / MechWarrior 4: Mercenaries / WRC II Extreme / Iron Storm / Battle Realms: The Winter of the Wolf / LotR: The Fellowship of the Ring / Zapper / Автоварвары / Halcyon Sun / Project Nomads / ГЭГ2: Назад в будущее / Guilty Gear X Advance Edition

ПОСТЕРЫ: WRC II EXTREME
RATCHET&CLANK

10 ЛЕТ 2002
(game)land

ISSN 1609-1035



SAMSUNG

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

Ощути престиж!
SyncMaster

TFT мониторы Samsung SyncMaster 151P / 171P

- дизайн корпуса разработан знаменитой студией F.A.Porsche
- исключительное качество изображения - двойной видеовход
- увеличенный угол обзора, яркость и контрастность
- соответствие самым строгим стандартам безопасности



Информация о магазинах и компаниях в которых можно приобрести мониторы находится на www.samsungelectronics.ru в разделе "Где купить".
Информационный центр Samsung Electronics : +7 (095) 937-79-79.

ОКТАБРЬ #23(128) 2002

СЛОВО КОМАНДЫ



Вегным кугсом идем, товагищи!

Извините, сдержаться не смог, так и хочется залезть на броневичок, взять в руку кепку и... «Поздравляю вас, товагищи, великая октябская игговая революция, о которой так долго твегдила «Страна Игр», свегшилась!» Пусть она не такая и «великая», пусть не совсем октябская, зато революция – это уж точно. Ведь премьеру специальной российской версии PlayStation2, пришедшую на 7 ноября, больше ни с чем сравнить нельзя. Это настоящее событие для всей нашей играющей общественности, это значит, что Россию, если и считают страной медведей, то уже говорят об этом с уважением. Читайте мой репортаж с места событий на стр.42.

МИХАИЛ РАЗУМКИН

Out of this world

Чем заняться, когда статьи сданы, работы по диску начнутся через неделю, а заняться чем-то хочется? Я, например, свалил из этого мира. Причем сразу в два других: Fallout и Combats.ru. И жил там пять дней – перемежая битвы в комбатах с поисками Г.Е.С.К., покупая Царские серьги и с легкостью ворюя Bozar`ы, расстреливая супермутантов и кромсая на куски прокачанных шакалов, читая двухсоткилобайтные руководства и инструктируя всю редакцию по правильному развитию персонажей... Но вот Хорриган убит, родное племя спасено и... что дальше? А ничего. Дальше остаются лишь комбаты. О которых – см. Special.

СВЯТОСЛАВ ТОРИК

Общий привет!

Как там звучит стандартная отмазка – «мнение редакции не всегда совпадает с мнением автора»? Ага, случается. Только у нас все чаще мнение редакции не совпадает с мнением главного редактора. И попробуй рыпнись – задавят числом аки стадо мамонтов. Одна отдушина – editorial, здесь – то и исповедаюсь...

Читали в предпоследнем номере обзор «Знаков» от кин(о)гуру Кутырева? Не верьте. Фильм – мертвый. Не вышел ни душой, ни телом. Убогий и тщедушный сюжетик – сюжетишко! – абсурден, несбалансирован и вторичен. «Инопланетяне – коварные и хитрые существа, они всегда найдут изощренный способ попасть в комнату». Не то слово! Просто – таки образец тонкого пылливого инопланетного ума – подергали за ручку нескуро припертой топором двери – и привет, не прорвались. Можете спать спокойно – даже если ОНИ и нагрянут – отобьемся. Отсидимся по подвалам.

Подобных примеров из «Знаков» можно без напряжения вытащить еще с десяток. Даже неинтересно – какая нафиг рыбалка в бочке с сельдью... Все четыре момента, ради которых можно посмотреть фильм – средней руки режиссерские ходы – миленько, не марко. Но эпитафией стал собственно стиль мэтра М. Найта Шьямалана – фирменное собирание мозаики в последних кадрах. В «Шестом чувстве» это было ушатом ледяной воды после хорошей парилки. В «Неуязвимом» – прогнозируемой подножкой. В «Знаках» же эффект «финальной неожиданности» намазан столь тонким слоем, что его попросту не видно. Под последние метры пленки хочется кричать «Не верю!» в тишине зала, сотрясаемой смачным хрустом попкорна.

Наш выбор – «Ванильное небо».

С КИНОПРИВЕТОМ,
ЮРИЙ ПОМОРЦЕВ

На обложке: командер Бонд, Джеймс Педро Мария да Сильва Андреас Бонд 007-й.

ВЕДУЩИЙ РОССИЙСКИЙ ЖУРНАЛ
О КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ

СТРАНА ИГР

ISSN 1609-1035

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

№23 (128) декабрь 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 yalkorn@gameland.ru	редактор
Анатолий Норенко spoiler@gameland.ru	редактор
Михаил Разумкин razum@gameland.ru	бильдиредатор
Сергей Долинский doiser@gameland.ru	редактор «Онлайн»
Юлия Барковская july@gameland.ru	корректор
Эммануил Эдж emik@gameland.ru	корреспондент в США

СД

Юрий Воронов voron@gameland.ru	главный редактор
Святослав Торик tonick@gameland.ru	редактор

РЕДАКЦИОННЫЙ СОВЕТ

Юрий Мирошников	1С
Александр Гурин	1С
Сергей Орловский	Нивал
Дмитрий Архипов	Акелла
Сергей Амирджанов	Софт Клуб
Сергей Лянге	(game)land

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, Главлпочтамт, а/я 652, «Страна Игр»
E-mail: magazine@gameland.ru, Тел.: 292-3839

GAMELAND ONLINE

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

ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ

Игорь Пискунов igor@gameland.ru	руководитель отдела
Ольга Басова olga@gameland.ru	менеджер
Виктория Крымова vika@gameland.ru	менеджер
Авдеев Владимир avdeev@gameland.ru	менеджер
Рубин Борис rubin@gameland.ru	менеджер
Ольга Емельянцева olgaeml@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 Agaronov dmitri@gameland.ru	director
Boris Skvortsov boris@gameland.ru	financial director
Serge Lange serge@gameland.ru	technical director

Phone: (095)292-4728; fax: (095)924-9694

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

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

Тираж 55 000 экземпляров

Цена свободная

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

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

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



COVER STORY

ДЖЕЙМС БОНД НЕ ТОЛЬКО РАЗЪЕЗЖАЕТ НА ШИКАРНЫХ АВТО, ПАЛИТ ИЗ ВСЕВОЗМОЖНЫХ ВИДОВ ОРУЖИЯ И ОЧАРОВЫВАЕТ ДЕВИЦ. НА СЕЙ РАЗ JAMES BOND 007: NIGHTFIRE ПРОБРАЛСЯ НА ОБЛОЖКУ НАШЕГО ЖУРНАЛА! /26



ТЕМА НОМЕРА

ФИНАЛ WCG'2002 НЕОЖИДААННО ПРИНЕС МНОЖЕСТВО НАГРАД РОССИЙСКОЙ КОМАНДЕ. ЧИТАЙТЕ ОТЧЕТ О ПОЕЗДКЕ В КОРЕЮ! /32



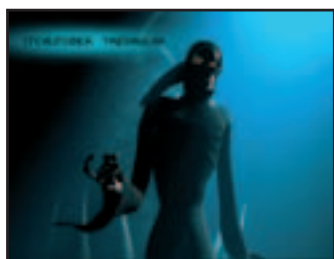
ТЕМА НОМЕРА

COMBATS – ИГРА, КОТОРАЯ С ЛЕГКОСТЬЮ ПОДСАДИЛА НА СЕБЯ ПОЧТИ ВСЮ РЕДАКЦИЮ. САМОЕ ВРЕМЯ ИССЛЕДОВАТЬ ФЕНОМЕН /48



ХИТ?

SEGA ВОЗРОЖДАЕТ СВОИ ЛУЧШИЕ СЕРИАЛЫ. ВСЛЕД ЗА PANZER DRAGON НАСТАЛ ЧЕРЕД ПРЕОБРАЗИТЬСЯ ДЛЯ SHINOBI /54



В РАЗРАБОТКЕ

ПОСЛЕДОВАТЕЛЬ LOBE RUNNER? ВПОЛНЕ ВОЗМОЖНО, ИМЕННО ТАК СТОИТ ОКРЕСТИТЬ АДСКИЙ СУББОТНИК /62

НОВОСТИ

- 04 Сарсом: пять новых проектов для GameCube
- 06 Nokia и Sega затеяли революцию
- 08 Xbox Live запущен в Америке
- 10 Скандал вокруг Eidos

ИНДУСТРИЯ

- 20 «Акелла»
- 24 АБКП

COVER STORY

- 26 James Bond 007: NightFire

ТЕМА НОМЕРА

- 32 World Cyber Games'2002, финал
- 42 PlayStation 2, премьера российской версии
- 48 Combats.RU

ХИТ?

- 54 Shinobi
- 58 Master of Orion III

В РАЗРАБОТКЕ

- 62 StarCraft: Ghost
- 66 Адский субботник
- 68 The Boss: La Cosa Nostra
- 68 The Evolvers
- 68 Second Life
- 69 Painkiller
- 69 Три богатыря/Звездная королева
- 69 Jazz Jackrabbit

ОБЗОР

- 70 Age of Mythology
- 74 Blinx the Time Sweeper
- 76 Gun Metal
- 78 MechWarrior 4: Mercenaries
- 82 Microsoft Combat Flight Simulator
- 84 World Rally Championship II Extreme
- 86 Iron Storm
- 88 Battle Realms: The Winter of the Wolf
- 90 Guilty Gear X Advance Edition
- 92 Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring
- 93 Zapper
- 93 Автоварвары

СОДЕРЖАНИЕ CD

Демо-версии:

Вояки: RTS
 Far West
 Medal of Honor: Allied Assault - Spearhead

Бонусы:

Демки с World Cyber Games 2002
 Серия флэш-игр XiaoXiao
 Руководство для BMX XXX
 Модификация для C&C: Renegade
 Модификация для Return to Castle Wolfenstein
 Новая раса для The Elder Scrolls III: Morrowind
 Две модификации для Unreal

Tournament 2003

Мод Номера:
 Unreal Tournament – мод The Third Reich

Музыка:
 Heroes of Might & Magic 3: Restoration of Erethia

Патчи:
 «Король друлдов» (две версии)
 Icewind Dale 2
 Quake III: Arena
 The Sims: Unleashed
 Warcraft III: Reign of Chaos

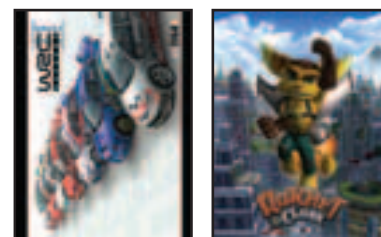
Софт:

Adobe Acrobat Reader
 AVP Lite
 BS Player
 CD Slow
 DivX
 exBK
 MAV.Calculator
 Quick Time 6
 Shutdown PC
 Total Commander
 VDF Сrypt
 WinAmp 3

Видео:
 Battle Engine Aquila

Dragon Ball Z Budokai
 Resident Evil 4
 Viewtiful Joe
 Dead Phoenix
 P.N.03
 Killer 7
 Haven: Call of the King
 S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost
 1080: White Storm
 Видео к рубрике «Банзай!»

Галерея:
 Обои к новейшим играм
 Картинки к рубрике «Банзай!»



ПОСТЕРЫ

1. WRC II EXTREME 2. RATCHET & CLANK
 ДВА ПОСТЕРА ФОРМАТА A2 В ЖУРНАЛЕ С CD!

AGE of MYTHOLOGY



СПИСОК ИГР

PC	
Age of Mythology	70,104
AquaNox 2: Revelation	8
Bandits: Phoenix Rising	10
Battle Realms:	
The Winter of the Wolf	88
Battlefield 1942:	
A Road to Rome	12
Combats	48
EVE: The Second Genesis	18
FIFA 2003	109
Halcyon Sun	95
Highland Warriors	10
Hitman 2: Silent Assassin	10
Iron Storm	86
James Bond 007: NightFire	26,108
Lord of the Rings:	
The Fellowship of the Ring	92
Master of Orion III	58
MechWarrior 4: Mercenaries	78
New World Order	12
NHL 2003	109
Painkiller	69
Panzers	8
Prisoner of War	108
Project Nomads	102
Red Shark	15
Republic: The Revolution	13
Second Life	68
Shinobi	54
Star Wars Galaxies	14
StarCraft: Ghost	62
Tale in the Desert	18
The Boss: La Cosa Nostra	68
The Evolvers	68
The Sims: Unleashed	108
Tony Hawk's Pro Skater 3	109
Tony Hawk's Pro Skater 4	109
Unreal II:	
The Awakening	6
Zapper	93
Автоварвары	93
Адский субботник	66
ГЭГ2: Назад в будущее	106
Звездная корова	69
Ил-2 Штурмовик:	
Забывтые сражения	10
Миры Жюль Верна:	
Тайна Наутилуса	94
Мисс Осень 2:	
Океан страстей	94
Три богатыря	69

PlayStation 2	
Bloodrayne	108
Final Fantasy X-2	12
GTA: Vice City	108
Hitman 2: Silent Assassin	10
James Bond 007: NightFire	26
Red Faction 2	108
Shinobi	54
StarCraft: Ghost	62
World Rally Championship II	84
Extreme	93
Zapper	93

GameCube	
Dead Phoenix	4
Hitman 2: Silent Assassin	10
Killer 7	4
Legend of Zelda:	
Ocarina of Time	10
Legend of Zelda:	
Winds of Takuto	10
P.N.O3	4
Resident Evil 4	4
StarCraft: Ghost	62
Ura Zelda	10
Viewtiful Joe	4

Xbox	
Blinx the Time Sweeper	74
Dead or Alive: Xtreme Beach Volleyball	11
Hitman 2: Silent Assassin	10
Panzer Dragoon Orta	14
StarCraft: Ghost	62
Zapper	93

Game Boy Advance	
Guilty Gear X Advance Edition	90
Jazz Jackrabbit	93

Dreamcast	
The King of Fighters 2001	10



ОБЗОР

НАЕМНИКИ ВОЗВРАЩАЮТСЯ В МЕCHWARRIOR 4: MERCENARIES! GENERAL UNCLE DAN ДЕЛИТСЯ С НАМИ ВПЕЧАТЛЕНИЯМИ /78



ОБЗОР

В ЭТОМ ГОДУ РАЛЛИ-СИМУЛЯТОРОВ ДЛЯ ПРИСТАВОК НАРОДИЛОСЬ НЕМАЛО. ЧЕМ WRC II EXTREME ЛУЧШЕ ИГР-СОПЕРНИЦ? /84

94	Миры Жюль Верна: Тайна Наутилуса
94	Мисс Осень 2: Океан страстей
95	Halcyon Sun

ОНЛАЙН

96	Современный мультиплеер
98	Знание – сила!

ТАКТИКА & КОДЫ

102	Project Nomads
106	ГЭГ2: Назад в будущее
108	Коды

ЖЕЛЕЗО

112	«Железные» новости
-----	--------------------

ТЕРРИТОРИЯ «СИ»

114	Эмуляторы
116	Банзай!
120	Widescreen
138	Обратная связь
123	Booksreen
124	Содержание CD
126	Анонс следующего номера «СИ»

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

02 ОБЛОЖКА	SAMSUNG	11, 13, 15, 16, 17	«АКЕЛЛА»	39, 47, 57, 63, 67, 79, 105	«1С»	110-111	E-SHOP
03 ОБЛОЖКА	«ДИНА	19, 23, 29, 53, 73, 87,		45, 64-65, 87	SOFT CLUB	113	«НЕВАДА»
	ВИКТОРИЯ»	95, 99, 103, 107	«МЕДИА-2000»	49	VGW	115	ULTRA
04 ОБЛОЖКА	«1С»	31, 77	«МЕДИЯ ХАУС»	83	«ПОЛИГОН»	121	«МДМ-КИНО»
05	NOKIA	35	VALGA	89	ROVER	123	«АЗБУКА»
07	DELL	37	PHILIPS	98	СПЕЦ ВЫПУСК «СТАРАНА ИГР»	127	YANDEX
09	«ТЕХНОТРЕЙД»	41, 51, 61, 77	«РУССОБИТ-М»	101	«БУКА»	128	РЕДАКЦИОННАЯ ПОДПИСКА

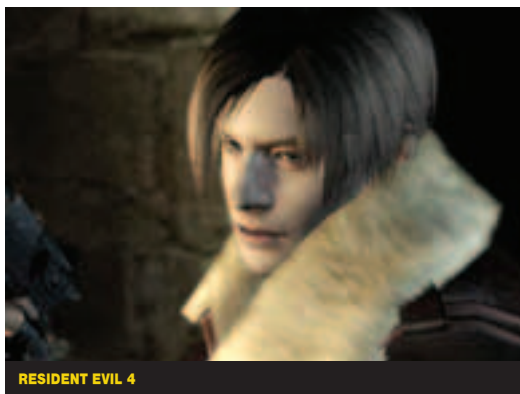
САРСОМ: ПЯТЬ НОВЫХ ПРОЕКТОВ ДЛЯ GAMECUBE

С арсом, похоже, всерьез решила поддерживать GameCube, недавно оформив свои намерения совершенно невероятным образом. Production Studio 4, возглавляемая Синдзи Миками (Shinji Mikami) – создателем Resident Evil, Devil May Cry и Dino Crisis – анонсировала аж пять новых игр для приставки от Nintendo. Первой из них стала четвертая часть Resident Evil, о которой разговоры ведутся уже очень давно, но никакую информацию Сарсом публике не представляла. В принципе, об игре и сейчас можно сказать только лишь несколько ключевых вещей. Главным героем значится Леон Кеннеди (Leon Kennedy) из Resident Evil 2, проникающий в самое сердце Umbrella Corporation. Resident Evil 4 полностью трехмерен и, по всей вероятности, нам даже разрешат вращать камеру. По жанру это, конечно, все тот же survival horror – то есть никаких неожиданных сюрпризов. Дата выхода игры не известна. Не исключено, что в 2003 году мы не сможем застать ее на прилавках. Любопытно, что оставшиеся четыре проекта, заявленных на GameCube, ни в коей мере не сиквелы, а абсолютно новые игры. Тут следует обратить внимание на P.N.03, которую ведет лично Синдзи Миками. Поднакатер в создании высококлассных образов action/adventure, Миками никуда не сворачивает, а потому новое его детище также будет следовать испытанной схеме. Действие

P.N.03 вращается вокруг главной героини по имени Vanessa Z. Schneider, наемницы, высадившейся на некой космической колонии, где ей предстоит уничтожать разнообразных роботов. Судя по тому, что мы могли видеть, одним из главных достоинств игры является ее стильность. Японский релиз следует ожидать уже весной. Следующий проект – Dead Phoenix. Здесь нам предстоит вдоволь полетать по неким древним городам, внезапно появившимся в современном мире. А напоминает



P.N.03



RESIDENT EVIL 4



KILLER 7

это все некую очень странную вариацию Panzer Dragoon. Dead Phoenix обещают выкатить к лету. Самой странной вещью из всего представленного Сарсом списка, вероятно, следует признать игру Viewtiful Joe, созданную по мотивам комиксов. Как вы можете видеть по представленным скриншотам, выглядят все это безобразия ну очень необычно. И, не исключено, играется тоже весьма своеобразно. Viewtiful Joe – это смесь из 2D и 3D, на деле оказывающаяся феерическим

платформером-скроллером. Невменяемая взрывоопасная смесь, которая наверняка найдет много поклонников. Ну и последним из анонсированных Сарсом проектов является мрачная cel-shaded action/adventure Killer 7, блистающая отточенным стилем и сюжетной линией, повествующей о разборках между наемным убийцей и криминальным авторитетом. Готовят игру к концу 2003 года. Все вышеперечисленное, скорее всего, появится не только на GameCube, но и на других

платформах. Но когда – этого никто сказать не может. Так что все пять тайтлов – фактически эксклюзив для Nintendo'вской платформы. И серьезный повод для размышлений о приобретении GameCube. Отметим, что Сарсом изъявило желание выпустить все только что проанонсированное добро и на Западе. Так что даже Viewtiful Joe наверняка покинет пределы Японии. Пока же вы можете посмотреть трейлеры всех пяти игр – ищите их на нашем диске. ■



NOKIA 3410

В руках настоящего игрока Nokia 3410 начинает притягивать игры. Во-первых, в памяти телефона уже есть 5 игр. А во-вторых, можно загружать все новые и новые игры Java™ через WAP. С Nokia 3410 Вы можете играть круглые сутки. Главное, не забудьте зарядить батарею.



Игровой магнит

NOKIA
CONNECTING PEOPLE

NOKIA И SEGA ЗАТЕЯЛИ РЕВОЛЮЦИЮ

В феврале 2003 года Nokia выпустит устройство N-Gage, которое потенциально способно совершить что-то вроде революции и сформировать рынок игр для беспроводной связи. На данный момент игровые программы для мобильных телефонов — зрелище достаточно странное. И, не исключено, N-Gage изме-

нит наше представление о данном направлении в сотовой связи. Для поддержки своих начинаний Nokia привлекла ни много ни мало, а самую Sega, согласившуюся создавать игры для N-Gage. Nokia также планирует выступить и как игровой издатель. N-Gage работает на основе платформы Nokia Series 60

и операционной системы от Symbian. Само собой, устройство представляет собой не только портативную игровую систему, но и мобильный телефон. Игры будут поставляться на специальных карточках памяти. Главное — N-Gage предоставляет такие возможности для мультиплеера, каким не может похвастаться никакое другое портативное игровое устройство. С этим у них вообще серьезные проблемы — при посредничестве мобильных телефонов можно играть и на Game Boy Advance, и на WonderSwan, но с большими оговорками и только в Японии.

Цена на N-Gage и игры для него пока что не объявлены. Sega расценивает выбранное Nokia направление как очень перспективное и считает, что к 2007 году рынок wireless gaming составит \$8 миллиардов в год. ■



КОРОТКО

► **ВЫХОД UNREAL II: THE AWAKENING** перенесен на январь 2003 года. По словам представителей Legend Entertainment, игра практически готова, и в на-



стоящее время команда разработчиков занимается отловом багов и оптимизацией кода.

► ПО СООБЩЕНИЯМ

SQUARE, за первую половину 2002 финансового года компания получила прибыль в размере 400 миллионов иен (около \$3,3 миллиона). Тогда как планировались убытки в 700 миллионов иен. Главная заслуга в этом принадлежит хорошим продажам Final Fantasy X и Kingdom Hearts.

MICROSOFT ГОТОВА И ДАЛЬШЕ ВКПАДЫВАТЬ ДЕНЬГИ В ХВОХ

Microsoft сообщила цифры доходов и убытков компании за период с 1 июля по 30 сентября. Подразделение компании, отвечающее за развлекательную и домашнюю продукцию, понесло убытки в размере \$177 миллионов. Причем если бы не Xbox, цифры выглядели бы совсем иначе — подразделение принесло бы \$485 миллионов дохода. Фактически за три месяца Microsoft потеряла на своей приставке свыше \$650 миллионов. Заметим, что за тот же период в прошлом году (то есть еще до запуска Xbox) убытки отдела составляли \$68 миллионов. Общий же доход компании — \$2.7 миллиарда, так что все затраты на Xbox покрываются с лихвой. Самое интересное — Microsoft заявила о намерениях потратить еще \$2 миллиарда для того, чтобы Xbox закрепился на рынке. ■





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"
Суцневский 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

ХВОХ LIVE ЗАПУЩЕН В АМЕРИКЕ

15 ноября в Америке стартовала онлайн-служба Xbox Live. Как и сообщалось ранее, за \$49.95 можно приобрести Xbox Live Starter Kit, включающий в себя подписку на год, наушники/микрофон для переговоров и демо-версии MotoGP от THQ и Whacked! от Microsoft. По официальной информации, на Xbox Live уже подписались 20 тысяч человек. Microsoft возлагает большие надежды на свою онлайн-службу, считая, что сетевой мультиплеер — будущее интерактивных развлечений. Кроме того, как резонно замечают многие специалисты, Xbox Live — попытка привязать целую категорию игроков к приставкам от Microsoft. То есть серьезный задел на будущее. Для этого Microsoft изо всех сил пытается обскать прямых конкурентов на поприще онлайн-мультиплеера. И пока все идет к тому, что Xbox Live будет выгодно отличаться от того, что готовы представить PlayStation 2 и даже GameCube.

Запуск Xbox Live в Штатах, похоже, должен стать еще и серьезным подспорьем в гря-



дущем европейском launch онлайн-сервиса. Впрочем, количество подписчиков в Старом Свете, как считает Microsoft, поначалу вряд ли

составит более 3 тысяч. Что частично обусловлено определенными проблемами с высокоскоростным доступом и необходимостью локализации Xbox Live под различные языки.

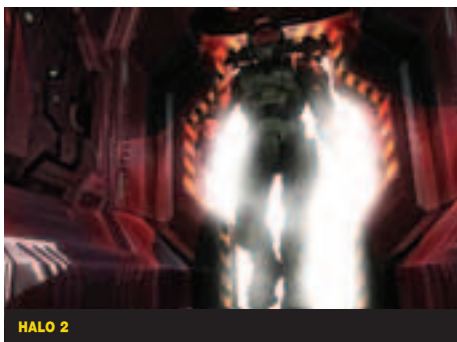
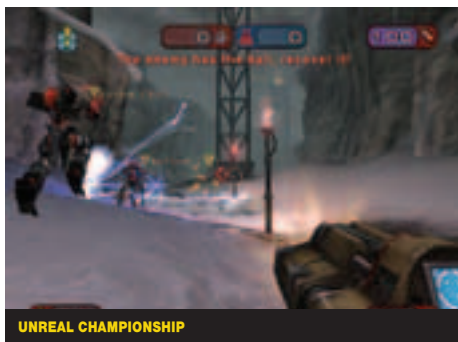
На данный момент Xbox Live поддерживают следующие игры: MechAssault, Unreal Championship, NFL 2K3, NBA 2K3, NFL Fever 2003, Tom Clancy's Ghost Recon, Whacked! До конца года на прилавках также появятся NHL 2K3 и Capcom vs SNK 2 EO. Ну а в 2003 году должен состояться наплыв огромного

КОРОТКО

► **JOWOOD PRODUCTIONS** перенесла выход AquaNox 2: Revelation на первый квартал 2003 года. "Massive Development сейчас доделывает свою потрясающую игру, и мы хотим быть абсолютно уверены, что выход AquaNox 2: Revelation просто снесет фэнам крышу. Дополнительное время позволит нам выпустить игру, максимально приближенную к совершенству", — без лишней скромности заявил CEO компании JoWood Андреас Тоблер.

► **CDV SOFTWARE ENTERTAINMENT** — издатель PC-версии Panzers от Stormregion, что подтверждено соответствующим контрактом. "Подписав еще одну талантливую и многообещающую команду разработчиков, мы можем еще сильнее укрепить наше портфолио и подтвердить репутацию издателя качественных игр", — слова президента CDV Software Entertainment Терри Малэна (Terry Malhan).

количества проектов, заточенных под онлайн: куча спортивных игр, Phantasy Star Online Episode I & II, Return to Castle Wolfenstein, Project Gotham Racing 2, Counter-Strike, Halo 2 и много других тайтлов — включая Star Wars Galaxies и Steel Battalion — включая Star Wars Galaxies и Steel Battalion — включая Star Wars Galaxies и Steel Battalion — включая Star Wars Galaxies и Steel Battalion. Заметим, что Microsoft строит просто-таки радужные прогнозы в отношении к концу Xbox Live, уверяя, что к концу 2003 года на онлайн-службу подпишется 1 миллион человек. ■



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
Университетский пр-т, д. 6 корп. 3

Протопоповский пер., д. 6
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.



КОРОТКО

► **СРЕДНЕВЕКОВАЯ RTS HIGHLAND WARRIORS** выйдет в январе 2003 года, со-

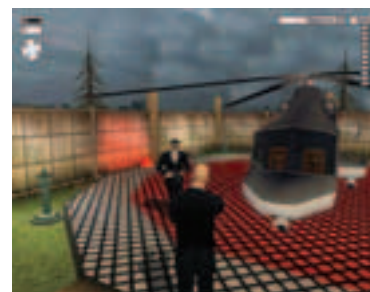
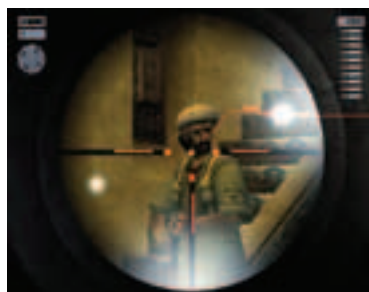


общает ее разработчик и издатель, компания Data Becker. Тема игры – война английской армии и шотландских кланов.

► **ИГРА «ИП-2 ШТУРМОВИК: Забытые сражения»** будет не add-on'ом, а полноценным продолжением серии «Ил-2 Штурмовик», что связано с существенными изменениями и дополнениями по сравнению с оригинальной версией игры. Дата выхода перенесена на 20 февраля.

СКАНДАЛ ВОКРУГ EIDOS

Eidos Interactive, обвиненная коалицией сикхов в национализме и отображении сикхов и далитов в Hitman 2: Silent Assassin как убийц и приверженцев всевозможных культов, убрала все материалы сомнительного содержания с сайта Hitman 2, а также пообещала внести коррективы в еще не вышедшую версию для GameCube и постараться исправить соответствующие элементы в новом тираже уже вышедших вариантов игры для PC, PlayStation 2 и Xbox. ■



NINTENDO ПЕРЕИЗДАЕТ OSCARINA OF TIME И ВЫПУСКАЕТ URA ZELDA

К японскому релизу Legend of Zelda: Winds of Takuto для GameCube Nintendo подготовила невероятный сюрприз для любителей игры. Все, кто купит игру по предзаказу, получат дополнительный диск, на котором расположились Legend of Zelda: Oscarina of Time и никогда ранее не издававшаяся Ura Zelda. Там же можно найти и ролики из Biohazard 4 и F-Zero GC. Бонус-тираж ограничен до 128 тысяч копий.

Основную часть внимания приковывает Ura Zelda, создававшаяся для приснопамятного 64 DD (с треском провалившегося дополнения к Nintendo 64). Так как платформа скончалась вскоре после выхода, уже готовая игра так и не была выпущена. ■



КОРОТКО

► **TRI SYNERGY СТАНЕТ** американским издателем автомобильной аркады Bandits: Phoenix Rising, разработанной шведами GRIN Inc. и уже выпущенной в Швеции компанией PAN Vision. Выход игры в остальных европейских странах не за горами.

► **PLAYMORE ОБЪЯВИЛА,** что The King of Fighters 2001 для Dreamcast появится на прилавках японских магазинов 26 декабря. В игре появятся два новых режима (Survival Mode и Puzzle Mode), а также бэкграунды из старых игр серии.

ПРОДОЛЖЕНИЕ FINAL FANTASY VII?

Йосинори Китасе (Yoshinori Kitase), продюсер серии Final Fantasy, признался в интервью Famitsu, что Square серьезно рассматривает возможность разработки прямого продолжения легендарной Final Fantasy VII. По словам Китасе, многие сотрудники ком-

пании, включая Тетсую Номура (Tetsuya Nomura) – дизайнера персонажей – очень хотят заняться именно этим проектом. Окончательное решение еще не принято и будет ли когда-нибудь создан сиквел Final Fantasy VII – неясно. ■



РОДМАН

СОТРУДНИЧАЕТ С ТЕСМО

Бывшая звезда NBA Деннис Родман (Dennis Rodman) согласился на предложение Тесмо поучаствовать в создании Dead or Alive: Xtreme Beach Volleyball. Родман займется озвучкой Зака, по сюжету собравшего на своем острове персонажей DoA. Комментируя сотрудничество с Тесмо, Деннис сказал, что он большой поклонник серии Dead or Alive, Зак – герой, с которым он мог бы



себя ассоциировать, а Dead or Alive: Xtreme Beach Volleyball – дословно, «my kind of game, if you know what I mean». ■

КАРМАННЫЙ EVERQUEST

К Дню Благодарения (т.е. в конце ноября) выйдет версия EverQuest для карманных компьютеров, использующих "софт" Microsoft Pocket PC. В этом варианте игра не будет онлайн-овой, но большинство персонажей будут те же. Игрок сможет выбрать один из четырех классов персонажей, дабы затем выполнить десять основных квестов и побродить по пятнадцати регионам. ■

Вы любите музыку и всегда поражались теми, кто создает захватывающие ритмы? Теперь у вас есть реальный шанс написать собственную композицию в стиле dance, не тратя времени на изучение большого количества сложной техники. Новая версия программы Dance eJay 5 из популярной во всем мире серии eJay позволит вам устроить на персональном компьютере целую студию звукозаписи, где все детали написания нового dance-хита вы будете создавать лично, используя интуитивно понятный интерфейс.



Легко ли создать свой собственный музыкальный шедевр, не имея достоящих знаний и музыкальных инструментов под рукой? Легко, но только при условии, что вы воспользуетесь уникальной мультимедийной программой House eJay! Данное программное обеспечение разработано с такой целью, что бы позволить пользователю создавать собственные композиции в таком популярном музыкальном направлении как "хаус", не прибегая к долгому и скучному изучению программ.



Легко ли быть звездой хип-хопа? Сложно, но нет ничего невозможного, тем более что перед вами уникальнейшая программа Hip Hop 4 из популярной во всем мире серии eJay! Данное программное обеспечение (ПО) разработано с такой целью, что бы позволить пользователю создавать собственные композиции в таком популярном музыкальном направлении как Hip Hop. Так что, берите в руки Hip Hop 4 eJay и попытайтесь встать в один ряд с такими известными реперами как Coolio и Eminem...



BATTLEFIELD 1942 ПОЛУЧИТ EXPANSION PACK

Electronic Arts подтвердила, что в начале 2003 года выйдет expansion pack к Battlefield 1942 под названием Battlefield 1942: The Road to Rome. В нем, само собой, будут новые миссии для мультиплеера, среди которых – итальянская кампания о шести картах. Также появятся два новых вида вооружения, девять видов боевой техники и два вида солдат – французские легионеры и итальянские солдаты (о которых на военных кафедрах РФ только что анекдоты не рассказывают). Над Battlefield 1942: The Road to Rome работает все та же команда Digital Illusions. ■



ВИН ДИЗЕЛЬ БУДЕТ СОЗДАВАТЬ ИГРЫ

Вин Дизель (Vin Diesel), хорошо известный по фильмам Saving Private Ryan, Pitch Black и особенно по недавнему xXx, сообщил о планах по созданию собственной компании-разработчика под названием Tigon.

Дизель утверждает, что Tigon – «скорее хобби, чем бизнес», то есть свою команду он создает больше для самовыражения. Актер утверждает, что сам он – страстный игрок. Первым проектом нового разработчика станет игра в духе Grand Theft Auto, действие которой разворачивается в 70-е годы. Дизель надеется проявить себя на поприще, используя опыт в написании сценариев и режиссуре (в свое время именно в этом качестве он проявлял себя в независимом кино). ■



КОРОТКО

► **КАНАДСКАЯ КОМПАНИЯ STRATEGY FIRST** выступит издателем шутера New World Order на территории Северной Америки. Напомним, что среди основных features грядущего хита от Project Three Interactive имеются попиксельное моделирование повреждений, реалистичное оружие и двенадцать уровней, доступных как в одиночной игре, так и в мультиплеере. Релиз – в январе следующего года.



► **POKEMON RUBY И POKEMON SAPHIRE** для Game Boy Advance лишены возможности взаимодействовать посредством link cable со старыми версиями Pokemon. Поддержка Pokemon Stadium для Nintendo 64 также отсутствует.

► **SQUARE ЗАЯВИЛ**, что тремя главными героинями Final Fantasy X-2 будут Yuna, Rikku и новая девушка по имени Rain. Японский релиз игры все так же запланирован на март 2003 года. О дате выхода Final Fantasy X-2 на Западе пока что ничего не известно.



RED JADE ВОЗВРАЩАЕТСЯ!

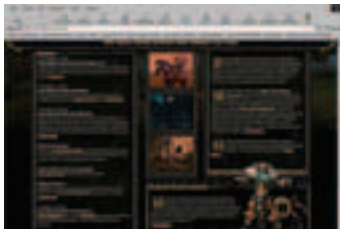


Ericsson в некотором роде старается не отставать от Nokia с ее N-Gage. На 2003 год назначен выход устройства Red Jade, в большей степени напоминающего Game Boy Advance, чем мобильный телефон. Но возможность многопользовательских баталий по беспроводной связи и с использованием технологии

Bluetooth, естественно, присутствует. Также можно будет скачивать игры с соответствующих игровых серверов. Огромный интерес представляют технические характеристики устройства. В Red Jade 64-битный центральный процессор, ж/к-дисплей, воспроизводящий 65536 цветов и многоканальный PCM-звук. Система поддерживает полигональную графику. Как утверждается, на уровне где-то между PS one и Nintendo 64. Пока что заявлена цена в \$100. Кстати, Ericsson уже давно вынашивает идею выпуска Red Jade, но больше года тому назад компания отказалась от проекта. И лишь сейчас его воскресила. ■

А ТЕПЕРЬ МУЗЫКА!

Подогревая интерес к находящейся в разработке онлайн-ролевой игре World of Warcraft, ее разработчик и издатель компания Blizzard Entertainment выложила на сайте World of Warcraft две музыкальные темы из игры, предназначенные для регионов Elwynn и Duskwood. Обе композиции выдержаны в стиле инструментальной эмбиентной музыки и длятся около сорока секунд. К слову, сайт недавно



подвергся тотальной реконструкции и регулярно пополняется видеороликами, скриншотами и просто разнообразной информацией об игре. ■

НА ВЕРТОПЕТЕ В ПРОШЛОЕ

Новая игра от Oxygen Interactive. Red Shark – вертолетная аркада, в которой главным героем, бесстрашным русским пилотом, отправляется в прошлое на вертолете Ка-50 с целью изменить ход истории. Менять было решено период Второй Мировой войны, т.е. летать будем по гитлеровской Германии на протяжении пятнадцати миссий. "Игра сочетает в себе реализм вертолетного симулятора и простоту управления аркады", – говорится в пресс-релизе. Что ж, посмотрим, насколько это близко к правде, в февралье, когда игра выйдет в Европе. ■



Акелла

FAR WEST

ДАЛЬНИЙ

Запад

pc cdrom

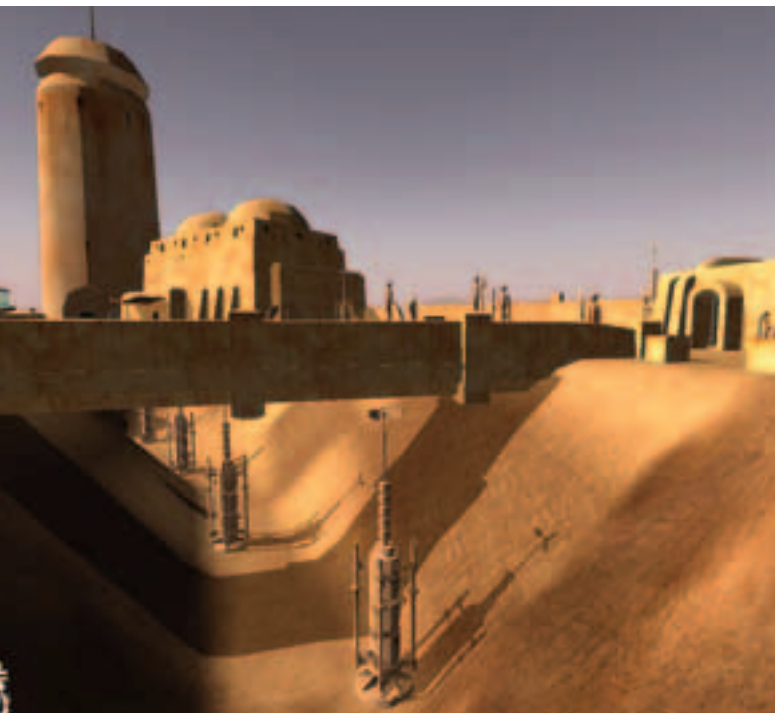
Ранчо на Диком Западе! В новой реаль-тайм стратегии нет никаких идилий! Индейцы и бандиты - вот суровые будни честного ковбоя. Стройте ранчо, нанимайте работников, развивайте бизнес, обороняйтесь от нападениях извне и пытайтесь справиться с внутренними конфликтами. Народ на Диком Западе дикий, а потому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

- Вarioопасная смесь торгового симулятора и военной стратегии
- Множество прекрасно анимированных персонажей
- Возможность изменить масштаб изображения втуе со свободным вращением камеры
- Поддержка многопользовательского режима

www.akella.com

© 2002 "Akella"
 © 2002 "JoWood Productions", © 2002 "Kitzelkätz 3000"
 Все права защищены. Нелегальное копирование прoсoдится
 отоман продажк: (095)728-2328; тех.поддержка - support@akella.com

С РЕПИЗОМ НЕ СПЕШАТ



Началась вторая стадия бета-тестирования онлайн-ролевой игры Star Wars Galaxies от Verant Interactive и Sony Online Entertainment. На момент анонса представителями Sony Online этого знаменательного события бета-тестеров было уже 200 человек, и их ряды должны были пополниться еще несколькими сотнями, а к началу третьего этапа тестирования разработчики предполагают иметь в своем распоряжении несколько тысяч добровольцев. Учитывая то, что тестирование онлайн-игр может продолжаться многие месяцы, релиз игры вряд ли состоится скоро, что подтверждает и представитель Sony Online Кевин О'Хара, говоря, что "бета-версия далека от развлечения как из-за того, что само по себе тестирование – не развлечение, так и из-за многочисленных багов и сбоев в работе сервера". Тем временем онлайн-магазин EBGames.com определил дату выхода Star Wars Galaxies как февраль 2003 года. Реакции Sony Online пока не последовало. ■



ДОПОЛНЕНИЯ ДЛЯ PANZER DRAGOON ORTA

Sega of Japan — о некоторых новых особенностях Panzer Dragoon Orta. Самое интересное — игра будет включать в себя оригинальный Panzer Dragoon. То есть Sega поступает примерно так же, как и в случае с House of the Dead III, где как бонус присутствует House of the Dead II. По всей вероятности, уровни из Panzer Dragoon предстанут перед нами еще и в обновленном виде — ходят слухи, что, завершив Panzer Dragoon Orta, нам разрешат по ним полетать. Кроме того, в специальном разделе присутствуют ролики из предыдущих игр серии, а также галерея с артворком. Выход Panzer Dragoon Orta в Японии запланирован на 19 декабря. В Штатах игра появится 14 января. ■



КОРОТКО

► **MICROSOFT СООБЩИЛА** о том, что Brute Force снова отложена. На сей раз до апреля 2003 года. Напомним, что совсем недавно сроки выхода этой



игры были перенесены с ноября 2002 года на начало 2003 года. И вот теперь их в очередной раз пришлось сдвинуть.

► **ARTOON** — компания-разработчик Blinx: The Time Sweeper — в данный момент работает над двумя новыми играми для Xbox. Первая — сиквел Blinx. Вторая — action/RPG с массовыми побоищами.

► **DEAD OR ALIVE KRONOS**, подробности которого Тесто ранее не сообщала, будет чем-то вроде сборника из все существующих Dead or Alive, но с улучшенной графикой и некоторыми изменениями в игровом процессе.

► **DEVIL MAY CRY 2**, по всей вероятности, будет занимать два DVD-диска. На первом должна расположиться Dante Edition, на



втором — Lucia Edition. На таком развитии событий настаивает один из японских распространителей игровой продукции. Японский релиз назначен на 30 января 2003 года.

► **KONAMI ПЕРЕДВИНУЛА ДАТУ** японского релиза Metal Gear Solid 2: Substance для PlayStation 2 с декабря 2002 года на конец января 2003 года. А версия игры для Xbox в Стране Восходящего Солнца не выйдет вообще.

LARGO WINCH

ЛАРГО ВИНЧ

ИМПЕРИЯ ПОД УГРОЗОЙ



pc cdrom

Ларго Винч в России! Виртуальный трехмерный мир, работающий в режиме экшен-нон-стоп. 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 приключения по всему миру
- Сюжет, основанный на популярном телевизионном сериале и серии комиксов
- Десятки часов непрерывного экшена
- Игра, выполненная в стиле лучших Голливудских блокбастеров

www.akella.com

© 2002 "Akella" © 2002 "UbiSoft Entertainment". Все права защищены. Неправильное копирование преследуется уголовной пропажа: (095)728-2328 тех.поддержка - support@akella.com



ВЕСЕННЯЯ РЕВОЛЮЦИЯ



Работа над Republic: The Revolution в самом разгаре – разработчики из Elixir Studios надеются завершить все работы до конца этого года. "Сейчас мы заняты процессом доводки и оттачивания того, что сделали и добавляем финальные штрихи там, где это нужно", -- сказал представитель Elixir Studios в ответ на вопрос о том, насколько проект близок к завершению. Тем не менее, на прилавки магазинов игра попадет не скоро – в Eidos Interactive выход Republic: The Revolution наметили на второй квартал 2003 года. ■



ВСЕМ-ВСЕМ-ВСЕМ!

Внимание! «Страна Игр» объявляет новый конкурс. Вы знаете хитрые приемы в любимой игре? Владеете супер-хинтами? 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 с 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! ■



pc cdrom

Перед вами самые сумасшедшие животные вселенной, решившие принять участие в своих собственных автомобильных гонках. И не удивляйтесь, эти зверюшки достаточно умны, хотя и наделены некоторой бесшабашностью. Выберите одного из более 30 уникальных пилотов, и пронеситесь с безудержной скоростью по большому количеству дорог, начиная от Джунглей и Арктики и заканчивая Луной!



Может ли футбол быть несерьезным? Да, если в него играют Кряки и Плюхи! Забавные звери готовы устроить собственный чемпионат по этой популярной игре. Перед вами предстанет большое количество команд, каждая из которых со своими особенностями. И помните, хотя это все несерьезно, команда противника намерена серьезно обыграть вас!

www.akella.com

© 2002 "Akella"
© 2002 "Techland Software publisher"
Все права защищены. Неправильное копирование преследуется
оптовая продажа: (095)726-2328 тех.поддержка - support@akella.com



ХИТ-ПАРАД

PC (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

- | | |
|---|-----------------|
| ▶ ИГРА | ▶ ИЗДАТЕЛЬ |
| 1 The Sims: Unleashed | Electronic Arts |
| 2 Age of Mythology | Microsoft |
| 3 FIFA Football 2003 | Electronic Arts |
| 4 The Sims: Deluxe Edition | Electronic Arts |
| 5 Rollercoaster Tycoon 2 | Infogrames |
| 6 Lord of The Rings: Fellowship of The Ring | Black Label |
| 7 Icewind Dale II | Interplay |
| 8 The Sims: On Holiday | Electronic Arts |
| 9 Total Club Manager 2003 | Electronic Arts |
| 10 Unreal Tournament 2003 | Atari |

PLAYSTATION 2 (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

- | | |
|------------------------------|-----------------|
| ▶ ИГРА | ▶ ИЗДАТЕЛЬ |
| 1 FIFA Football 2003 | Electronic Arts |
| 2 Pro Evolution Soccer 2 | Konami |
| 3 Colin Mcrae Rally 3 | Codemasters |
| 4 Hitman 2: Silent Assassin | Eidos |
| 5 TimeSplitters 2 | Eidos |
| 6 Grand Theft Auto 3 | Take-Two |
| 7 Burnout 2: Point of Impact | Acclaim |
| 8 Tekken 4 | Namco |
| 9 Medal of Honor: Frontline | Electronic Arts |
| 10 Conflict: Desert Storm | SCI |

GAMECUBE (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

- | | |
|--------------------------------------|-----------------|
| ▶ ИГРА | ▶ ИЗДАТЕЛЬ |
| 1 Super Mario Sunshine | Nintendo |
| 2 FIFA Football 2003 | Electronic Arts |
| 3 TimeSplitters 2 | Eidos |
| 4 Eternal Darkness: Sanity's Requiem | Nintendo |
| 5 Super Smash Bros: Melee | Nintendo |
| 6 WWE Wrestlemania X8 | THQ |
| 7 Star Wars: Rogue Leader | LucasArts |
| 8 Luigi's Mansion | Nintendo |
| 9 Crash Bandicoot: Wrath Of Cortex | Universal |
| 10 Resident Evil | Capcom |

XBOX (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

- | | |
|---|-----------------|
| ▶ ИГРА | ▶ ИЗДАТЕЛЬ |
| 1 FIFA Football 2003 | Electronic Arts |
| 2 Halo: Combat Evolved | Microsoft |
| 3 Blinx: The Time Sweeper | Microsoft |
| 4 Colin Mcrae Rally 3 | Codemasters |
| 5 Sega GT 2002 | Sega |
| 6 TimeSplitters 2 | Eidos |
| 7 Lord of The Rings: Fellowship of The Ring | Black Label |
| 8 Conflict: Desert Storm | SCI |
| 9 Hitman 2: Silent Assassin | Eidos |
| 10 Rocky | Age Software |

ВСЕ ПЛАТФОРМЫ (ЯПОНИЯ)

- | | | |
|---|------------|-------------|
| ▶ ИГРА | ▶ ИЗДАТЕЛЬ | ▶ ПЛАТФОРМА |
| 1 Mario Party 4 | Nintendo | GC |
| 2 Toruneko's Grand Adventure 3 | Enix | PS2 |
| 3 Kirby Star: Fountain of Dream | Nintendo | GBA |
| 4 Final Fantasy II | Square | PS one |
| 5 Final Fantasy | Square | PS one |
| 6 One Piece Treasure Battle | Bandai | GC |
| 7 Medal of Honor Frontline | EA Square | PS2 |
| 8 Ultraman Fighting Evolution 2 | Banpresto | PS2 |
| 9 Simple Character 2000 Series Vol. 13 Gundam Wing The Battle | Bandai | PS one |
| 10 Simple Character 2000 Series Vol. 12 G-Gundam The Battle | Bandai | PS one |

КОММЕНТАРИЙ

В Японии наконец-то вышли римейки первых двух частей Final Fantasy и почти сразу же продались тиражом под сто тысяч копий каждый. А лидирует Mario Party 4, обзор которого в ближайшее время появится и на страницах «СИ» – смотрите не пропустите! Обратите внимание и на европейский успех TimeSplitters 2 – об этой игре мы вам тоже вскоре расскажем..

Эротическая пародия на известную телепрограмму

ЗАСТЕНОЙ

ИДИ ТЫ... В АРМИЮ

КОПИРРАЙТИНГ



ИНТЕРАКТИВНЫЙ ЭРОТИЧЕСКИЙ КВЕСТ

Каждый участник «Застеной» призван служить в дикой Бессарь-Монгольские степи! Твоя начальница - самые тупые командиры и прапорщики. Но за услуги в состязании тебя готовы безвозмездно вознаградить три красивые и опасные участницы. Продемонстрируй все, на что способен 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.cdnavigator.ru
тел. (095)7282328



www.machostudio.ru

ХИТ-ПАРАД ОТ «СОЮЗА»

PLAYSTATION 2

▶ НАЗВАНИЕ	▶ ОТНОСИТЕЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ПРОДАЖ
1 Need for Speed: Hot Pursuit 2	74
2 Tekken 4	33
3 Grand Theft Auto III	28
4 Medal of Honor: Frontline	27
5 NHL 2003	23
6 This is Football 2003	14
7 Onimusha 2	12
8 Lord of the Rings: Two Towers	12
9 Final Fantasy X	11
10 Jak and Daxter: The Precursor Legacy	10

PC (BOX)

▶ НАЗВАНИЕ	▶ ОТНОСИТЕЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ПРОДАЖ
1 WarCraft III: Reign of Chaos (Русская версия)	40
2 The Sims: Unleashed	22
3 FIFA Football 2003	21
4 Battlefield 1942	16
5 Empire Earth (Русская версия)	15
6 NHL '2003	14
7 The Sims	13
8 Need for Speed: Road Challenge	11
9 Monsters Inc	10
10 Aliens vs Predator 2	10

PC (JEWEL)

▶ НАЗВАНИЕ	▶ ОТНОСИТЕЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ПРОДАЖ
1 Grand Theft Auto III	23
2 Казаки. Снова война	22
3 Штурм: Солдаты Неба	18
4 Операция Flashpoint: Холодная война	14
5 Полуночный драйв	13
6 Morrowind	12.5
7 Готика	12
8 Лучшее для Counter-Strike	12
9 Mobile Forces	11
10 Team Factor	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.

АВТОГОНКИ ДЛЯ СЛЕПЫХ

Три студента Утрехтского университета искусств, что в Нидерландах, выпустили Drive - гоночную игру для слепых детей в возрасте от десяти до четырнадцати лет. Несмотря на то, что на словах все это звучит несколько абсурдно, на самом деле все вполне серьезно. Игра основана исключительно на звуке, и ее целью является достижение максимальной скорости путем подбора разнообразных бустеров. Графика отсутствует в принципе. Drive абсолютно бесплатна и доступна к скачиванию всем желающим по адресу <http://www.sound-support.net/>. ■

ГРАФИК АМЕРИКАНСКИХ РЕЛИЗОВ С 1 ПО 15 ДЕКАБРЯ 2002 ГОДА

PC

- 3 ▶ DARK AGE OF CAMELOT: SHROUDED ISLES
- 3 ▶ LEGO ISLAND XTREME STUNTS
- 3 ▶ LEGO CREATOR: HARRY POTTER & THE CHAMBER OF SECRETS
- 3 ▶ DROME RACERS
- 3 ▶ MONSTER JAM: MAXIMUM DESTRUCTION
- 3 ▶ THE SIMS ONLINE CHARTER EDITION WITH PLAYTEST
- 10 ▶ TEST DRIVE
- 10 ▶ BANDITS: PHOENIX RISING PC
- 12 ▶ ZANZARAH: THE HIDDEN PORTAL
- 12 ▶ FILA WORLD TOUR TENNIS
- 15 ▶ BOMBERMAN COLLECTION 1
- 15 ▶ SILENT HILL 2

PLAYSTATION 2

- 3 ▶ PRO RACE DRIVER
- 3 ▶ EVOLUTION SNOWBOARDING
- 3 ▶ NICKELODEON PARTY BLAST PS2
- 3 ▶ STAR WARS: THE CLONE WARS
- 4 ▶ E.T. RETURN TO THE GREEN PLANET
- 4 ▶ TOM CLANCY'S GHOST RECON
- 5 ▶ TOTAL IMMERSION RACING
- 10 ▶ NCAA COLLEGE BASKETBALL 2K3
- 13 ▶ SEEK AND DESTROY
- 15 ▶ MYSTIC HEROES

GAMECUBE

- 2 ▶ EVOLUTION WORLDS
- 3 ▶ FREELoader
- 3 ▶ ULTIMATE CODES: SUPER MARIO SUNSHINE
- 3 ▶ BLOOD OMEN 2
- 3 ▶ DEAD TO RIGHTS
- 3 ▶ SUPER BUBBLE POP
- 4 ▶ STAR WARS: BOUNTY HUNTER
- 5 ▶ FROGGER BEYOND
- 5 ▶ DISNEY SPORTS: FOOTBALL
- 10 ▶ NHL 2K3
- 10 ▶ THE SUM OF ALL FEARS
- 15 ▶ DR. MUTO

XBOX

- 3 ▶ METAL DUNGEON
- 3 ▶ BLACK STONE: MAGIC & STEEL
- 3 ▶ PULSE RACER
- 5 ▶ WHITEOUT
- 10 ▶ MX SUPERFLY FEATURING RICKY CARMICHAEL
- 10 ▶ FROGGER BEYOND
- 10 ▶ TOTAL IMMERSION RACING
- 10 ▶ NCAA COLLEGE BASKETBALL 2K3
- 10 ▶ CAPCOM VS. SNK 2:EO
- 10 ▶ NIGHTCASTER II: EQUINOX
- 15 ▶ CRIMSON SEA

ГРАФИК ЕВРОПЕЙСКИХ РЕЛИЗОВ С 1 ПО 15 ДЕКАБРЯ 2002 ГОДА

PC

- 6 ▶ ASHERON'S CALL 2
- 6 ▶ JAMES BOND 007: NIGHTFIRE
- 6 ▶ LEGO DROME RACERS
- 6 ▶ MEDAL OF HONOR ALLIED ASSAULT - SPEARHEAD - EXPANSION PACK

PLAYSTATION 2

- 6 ▶ ALPINE RACER 3
- 6 ▶ AUTO MODELLISTA
- 6 ▶ BARBIE - TIME TRAVELLER
- 6 ▶ BEN HUR
- 6 ▶ DEFENDER
- 6 ▶ DISNEY GOLF
- 6 ▶ STAR WARS - THE CLONE WARS
- 6 ▶ THE POWERPUFF GIRLS
- 6 ▶ THE SIMPSON'S SKATEBOARDING
- 6 ▶ TOM CLANCY'S GHOST RECON
- 11 ▶ THE GETAWAY
- 13 ▶ BARBARIAN
- 13 ▶ SHREK SUPER PARTY

GAMECUBE

- 6 ▶ BOMBERMAN GENERATIONS
- 6 ▶ MAT HOFFMAN'S PRO BMX 2
- 6 ▶ MEDAL OF HONOR: FRONTLINE
- 6 ▶ MONOPOLY PARTY
- 6 ▶ MONSTER JAM: MAXIMUM DESTRUCTION
- 6 ▶ NBA LIVE 2003
- 6 ▶ NICKELODEON PARTY BLAST
- 6 ▶ REIGN OF FIRE
- 13 ▶ BARBARIAN
- 13 ▶ BMX XXX
- 13 ▶ KNOCKOUT KINGS 2003
- 13 ▶ MARY KATE & ASHLEY SWEET 16
- 13 ▶ THE SUM OF ALL FEARS

XBOX

- 6 ▶ BMX XXX
- 6 ▶ LEGENDS OF WRESTLING 2
- 6 ▶ MEDAL OF HONOR: FRONT LINE
- 6 ▶ NBA INSIDE DRIVE 2003
- 6 ▶ SERIOUS SAM
- 6 ▶ TOM CLANCY'S GHOST RECON
- 13 ▶ BARBARIAN

КОРОТКО

▶ **САРСОМ ОБЪЯВИПА** официальное название игры, ранее известной, как *Capcom Fighting All Stars*. Полностью она теперь зовется *Capcom Fighting All Stars: Code Holder*. Японская дата выхода сдвинулась на декабрь на весну 2003 года.

▶ **SEGA AM2 РАЗМЫШЛЯЕТ** над дальнейшей судьбой серии *Shenmue*. Возможно, решение о продолжении/прекращении



разработки *Shenmue III* будет вынесено на основе продаж *Shenmue II* для Xbox.

▶ **FROM SOFTWARE** анонсировала, что в рекламном ролике ее игры *O.T.O.G.I* (посвященной боевым роботам) примет участие Бритни Спирс.

▶ **ТАКЖЕ НАЧАЛИСЬ** очередные стадии бета-тестирования онлайн-ролевой игры *A Tale in*



the Desert от eGenesis и *EVE: The Second Genesis* от Simon & Schuster Interactive.

▶ **DESTINATION SOFTWARE** прекратила работу над *Grand Theft Auto III* для Game Boy Advance. О причинах такого, казалось бы, странного решения (как-никак *GTA 3* – суперхит) не сообщается.

УСЛОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ



ВЫБОР РЕДАКЦИИ

- 1 и 1,5 – БЕГИТЕ, КАК ОТ ЧУМЫ!
- 2 и 2,5 – МЫ ВАС ПРЕДУПРЕЖДАЛИ.
- 3 и 3,5 – НА ВАШ СТРАХ И РИСК.
- 4 и 4,5 – НИЖЕ СРЕДНЕГО.
- 5 и 5,5 – НА ПОПНОЕ БЕЗРЫБИЕ.
- 6 и 6,5 – НЕППОХО, НО НЕ БОЛЕЕ.
- 7 и 7,5 – ХОРОШО, НО МОЖНО И ПУШЕ. (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.

ВЗВОД

PLATOON



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.

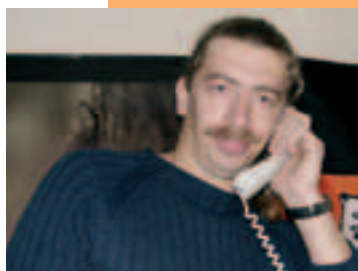


Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000", Лицензия Эл № 77-6227. Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Новый Диск". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000". © 2002 Monte Cristo Multimedia. Monte Cristo and its logo are registered trademarks of Monte Cristo Multimedia. PLATOON Interactive Game (certain audiovisual components) © 2002 Orion Pictures Corporation. PLATOON TM & © 1986 Orion Pictures Corporation. All rights reserved. All other trademarks and logos are property of their

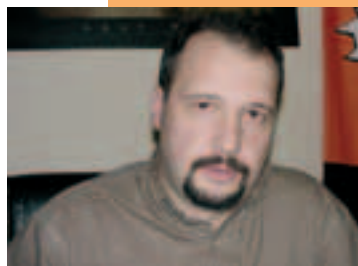


Акелла™

С нами беседовали:



Владимир Кудр
президент «Акеллы»



Дмитрий Архипов
вице-президент

В ВОДОВОРОТЕ БИЗНЕСА

Мы продолжаем нашу серию бизнес-интервью с крупнейшими российскими игровыми компаниями. В этот раз мы отправились в гости к Дмитрию Архипову и Владимиру Кудру в гостеприимный офис «Акеллы».

СИ: Дима, расскажи, как давно «Акелла» работает на российском рынке, с чего вы начинали и как пришли к дню сегодняшнему.

ДА: Дмитрий Архипов: «Акелла» стала «Акеллой» в нынешнем понимании этого слова в 1995 году, хотя как компания мы существуем с 7 июня 1993 года. Поначалу мы больше занимались мультимедией, обучающими программами. Насколько я помню, мы были первыми, кто начал заниматься официальными локализациями — в 1996 году.

СИ: Ты про гоночную аркаду Pod?

ДА: Да. Первая MMX-игра, нас очень здорово поддерживал Intel. Чтобы купить ее у Ubi Soft, пришлось поехать в Париж, точнее, в пригород Парижа, Монро.

СИ: Какие впечатления от первого локализационного опыта?

ДА: Все приходилось заново придумывать. Например, мы работали с контрактом месяца полтора, поскольку впервые его разрабатывали. Первый опыт работы с localization kit (инструментарием и ресурсами для локализации проекта — прим. СИ!), трудности с его пересылкой... Было довольно забавно.

СИ: А в плане бизнеса?

ДА: Денег проект принес мало. Гораздо больше мы зарабатывали на наших энциклопедиях, например, «Энциклопедия Вооружения» разошлась огромным тиражом — сотни тысяч копий. Также очень большим суммарным тиражом вышли энциклопедии «Тайны Игр».

СИ: Какие отличительные черты были у российского игрового и мультимедийного рынка того времени?

ДА: Рынок был гораздо более пиратским, нежели в настоящее время. К счастью, сейчас очень хорошие тенденции, когда на рынке присутствует все больше и больше правообладателей. Издание Pod в то время было стратегическим шагом; мы, словно ледокол, прокладывали путь во льдах, чтобы от-

крыть для всех дорогу. Кстати, это касается и того, что мы получили статус разработчика для PlayStation 2 и Xbox.

СИ: Какая часть компании сейчас вовлечена в девелоперскую деятельность, а какая в издательскую?

ДА: В отделе по разработке трудится гораздо больше людей, чем в издательском. Сейчас в «Акелле» около 130 человек и две трети, а то и побольше, занято в девелопинге.

СИ: Когда вы стали агрессивно заниматься издательской деятельностью?

ДА: Активно выходить на рынок мы начали с 1996 года, выпустив Pod, затем Pod Gold, «Приключения инопланетянина», еще несколько проектов... А потом, собственно, грянул кризис. У нас, как и у многих других компаний, были серьезные убытки, и нам пришлось свернуть издательскую деятельность фактически на два года. Восстановили мы ее в районе 2000 года.

СИ: Получается, что в течение двух лет вы занимались только девелопментом?

ДА: Да, и занимались довольно успешно. Разработочная деятельность помогла нашей компании выжить.

СИ: В ту пору вы работали на российский или западный рынок?

ДА: Акцент был на западный рынок. Но наша деятельность не заключалась в outsourcing, когда к тебе обращаются «сделай то или это». Это была разработка собственных продуктов... Хотя в Age of Sails II у нас был очень полный контакт с Talon Soft и они принимали активное участие (а иногда это точнее назвать «вмешательством») в создании игры.

СИ: Можно с этого момента поподробнее?

ДА: Мы работали с Джимом Россом, который является очень опытным геймером, настоящий монстр, игромант... Но он использовал немного устаревшие подходы... Были случаи, когда Джим звонил мне в два часа но-

чи, начиная возмущенно кричать, почему у тебя там люди не бегают по палубе?.. Впрочем, вскоре после начала нашего сотрудничества Talon Soft был куплен компанией Take-Two Interactive, которая исповедовала совершенно другой подход — нам давали куда больше свободы, больше доверяли. Мелочная опека в девелопменте очень мешает, если, конечно, речь идет не об outsourcing, а творческой работе над большим проектом.

СИ: Откуда вы берете в России специалистов, которые могут создавать игры для PlayStation 2, а теперь — для Xbox?

ДА: Специалистов в России нет, мы вынуждены их обучать. Кадры, как сказал Иосиф Виссарионович, решают все — и в нашей индустрии это действительно так. Очень трудно найти грамотные хорошие кадры — их попросту нет. Но у нас очень дружный коллектив, и мы стараемся постоянно обмениваться технологиями между студиями.

СИ: А сколько всего таких студий под общим «акелльским» крылом?

ДА: У нас пять студий, каждая из которых занимается своим проектом, правда, есть студии, которые ведут параллельно два проекта.

СИ: Вас по праву называют «лучшей в мире командой, специализирующейся на морской тематике». Однако вам самим еще не надоело эксплуатировать эту тему?

ДА: Мы собираемся ее расширять. Мы будем делать игры и на морскую тему, и на другие. С другой стороны, мало кто в индустрии может похвастаться «своей» темой, поэтому далеко от нее отходить мы не собираемся.

СИ: Ладно, убедили. Но что, помимо моря, вас еще привлекает как разработчиков?

ДА: Привлекательная тема — игры, в которые ты сам любишь играть. «Акелла» начала заниматься разработкой потому, что мне с детства нравилось играть в игры. И всегда хорошо зани-

маться тем, что любишь, верно? Большинство акельцев любят RPG — мы делаем такую игру. Многим нравится GTA — у нас есть проект, похожий на GTA, Max Payne, Fallout... Но пока мы его не анонсируем.

СИ: Ясно, бережете, значит... Скажи, а насколько привлекателен российский консольный рынок? И как ты прокомментируешь старт PlayStation 2 в России?

ДА: Очень хочется, чтобы PS 2 стартовала у нас успешно — я всячески желаю ребятам из Sony успехов на российском рынке. Но пока, конечно, наш консольный рынок в зачаточном состоянии — это связано с тем, что пиратские традиции в народе неискоренимы. Наш народ любит халяву. Для индустрии это печально, поскольку очень трудно окупать разработки для России. Поэтому игры, разрабатываемые только для России, сильно уступают играм, которые разрабатываются и для Запада, и для России. Причиной является малый бюджет разработки.

СИ: Что значит «малый бюджет»? Поясни, пожалуйста, цифрами. Вопрос в лоб — сколько?

ДА: Игра на Россию может окупиться при стоимости разработки от \$20 тыс. до \$80 тыс.

СИ: А что есть бюджет крупного проекта?

ДА: Он превосходит в разы, а то и в десятки раз названные цифры. Порядок — сотни тысяч долларов, многие сотни тысяч долларов.

СИ: Как оценить стоимость разработки, есть ли методика?

ДА: Это достаточно просто. Для этого достаточно увеличить фонд заработной платы примерно в два — два с половиной раза. Прикидываем, сколько получает грамотный программист и художник в месяц, умножаем на количество человек, занятых в проекте, и на количество месяцев, требующихся на разработку. Это фонд заработной платы, который умножается на два — два с половиной.

СИ: Какие особенности разработки консольных игр? В первую очередь для PlayStation 2.

ДА: В целом все похоже, за исключением одного момента.

Кроме стадии девелопмента, для консольных проектов есть еще и стадия утверждения. Sony и Microsoft назначают определенные вехи, когда на утверждение должна быть представлена определенная версия продукта. Это удлинит время разработки, с одной стороны, но с другой — оказывает достаточно большую помощь.

СИ: Какую, например?

ДА: В плане документации, всестороннюю техническую поддержку... Вплоть до того, что программисты из Sony и Microsoft оптимизируют код игры для приставки. Это очень большая помощь и подспорье. Но, повторю, они требуют время на утверждение проекта, поскольку нет такой штуки, как патчи, а также и Sony, и Microsoft очень пристально следят за качеством продукта.

СИ: Расскажи про техническое обеспечение для разработки консольных игр, какова его стоимость?

ДА: Мы берем development kit в своего рода лизинг, используем специальное программное обеспечение. Последнее, кстати, нужно купить.

СИ: Как технически идет программирование игры — оно происходит на компьютере или на специальных станциях?

ДА: На компьютерах. А сама станция подключена в локальную сеть.

СИ: С кем из западных издателей вы сейчас работаете и с кем собираетесь?

ДА: Мы готовы работать со всеми, кто готов работать с нами на хороших условиях в материальном плане, но также не менее важен и моральный комфорт.

СИ: Хорошие условия и моральный комфорт — что ты в это вкладываешь?

ДА: Хорошие условия состоят из двух частей. Часть номер один — это хорошее финансирование проекта, а часть номер два — это нормальный некабальный контракт. Поясню. Первых Sea Dogs мы собирались продать Activision, но когда они предоставили контракт, у нас встали дыбом волосы. Дело было не в деньгах, а в условиях контракта — например,

продав один тайтл Activision, мы обязаны были предлагать им все наши будущие игры. Вообще все. Всегда. Больше того, они оставляли себе не только право первого, но и последнего отказа. То есть, если Activision нам отказывает, мы должны искать другого издателя и, найдя такового, обязаны вернуться в Activision с теми условиями, которые предложил этот издатель, и если Activision сочтет возможным издать игру на этих условиях, нам нужно отказать найденному публишеру... Это и есть кабальщина.

СИ: Мрачные были времена... Расскажи, кто будет издателем вашего проекта для PlayStation 2?

ДА: Например, у нас есть заказ от Bethesda на портирование одного их известного тайтла — условия контракта таковы, что мы не можем открыть его название. И не факт, что его вообще когда-либо можно будет анонсировать в России.

СИ: Получается, российский рынок выпадает из данного контекста?

ДА: Именно так, поскольку наш приставочный рынок совсем не развит.

СИ: В чем причина этого, на твой взгляд?

ДА: В высокой стоимости игр — ну не готов наш народ покупать игры за \$30–\$50. Народ любит пиратство, и на определенной стадии развития российского рынка компьютерное пиратство было даже позитивным — появились дешевые CD-ROM, благодаря которым люди стали покупать компьютеры. Рынок стал бурно развиваться. Но сейчас мы дошли до того момента, когда ввысь рынок развился и теперь его надо развивать вширь — пора переходить с пиратской продукции на легальное программное обеспечение. Тем паче, что у нас такие цены на игры, что грех покупать пиратку. Таких цен нет больше нигде в мире.

В случае с PlayStation 2 я не уверен, что Sony примет стратегическое решение о специальных ценах для России (по нашим сведениям так оно и есть... но об этом поговорим в другой раз — прим. «СИ»).

СИ: Какими, на твой взгляд, должны



TM
X
O
Ф
X





быть цены на консольные игры, чтобы обеспечить успех платформе?

ДА: Мне кажется, \$5-\$7, не больше. Однако это почти нереально, так как издатель, выпускающий игру для PlayStation 2, должен платить Sony некие отчисления с каждой копии (royalties) и довольно существенные – больше той суммы, которую я назвал.

СИ: Всем известно, что жизнеспособность любой платформы определяется количеством продаваемых игр. Скажи, какой объем российского компьютерного рынка?

ДА: Лучшие тайтлы из первой пятерки могут продаваться тиражом до полумиллиона копий. А то и до миллиона. Например, WarCraft III, Heroes of Might and Magic IV.

СИ: И какой доход принесут такие грандиозные продажи?

ДА: До \$1 млн. Расчет очень простой – одна копия приносит издателю около \$1. Это грубое приближение, но в целом верное. То есть если мы тратим на лицензирование \$100 тыс., нужно продать 100 тыс. копий, чтобы окупить затраты.

СИ: Для чего был организован ваш альянс с фирмой «1С» – это стратегическое партнерство?

ДА: Так и есть, это именно стратегическое партнерство. У нас есть ряд проектов, которые мы разрабатываем и издаем совместно. Вернее, мы разрабатываем, а «1С» всячески нам в этом помогает.

СИ: Чем это интересно для вас и чем это интересно для «1С», если чисто прагматически?

ДА: «1С» участвует в прибыли, а мы получаем регулярное финансирование проекта на стадии разработки проекта. Плюс в «1С» очень квалифицированные люди, с которыми очень приятно работать.

СИ: Давай обратимся к такой сложной и болезненной теме, как пиратство. Какое сейчас, по твоей оценке, соотношение игровой легальной и нелегальной продукции на нашем игровом рынке?

ДА: Примерно одна треть легальной против двух третей контрафактной продукции. Но при этом есть постоянное движение в сторону вытеснения пиратской доли.

СИ: Чем это обусловлено?

ДА: В первую очередь тем, что западные издатели стали интересовать Россией. Вообще, российский рынок далеко не маленький – я так думаю, что где-то четвертый в Европе (после немецкого, английского и французского). Однако существует и специфика рынка, под которую не хотят подстраиваться крупные неповоротливые западные компании, например, Electronic Arts, Eidos. Они не могут позволить себе продавать игры в джевеллах по низкой цене – это полностью ломает их продажную политику.

СИ: Получается, что пиратству можно противопоставить только ценовым методом?

ДА: Нет, не только. Есть и эффективные законные юридические пути – для этого должен быть правообладатель, который заинтересован в том, чтобы игру здесь не пиратили. Например, мы сотрудничаем с «Русским щитом» – многие по-разному к нему относятся, но мы считаем, но на сегодняшний день это самая эффективная антипиратская организация.

СИ: Но ведь это локальные, если не сказать точечные, удары!

ДА: С нашей стороны борьба с пиратством – это борьба с ветряными мельницами. Это может сделать президент, но ни компания «Акелла», ни компания «Нивал», ни даже фирма «1С» самостоятельно это сделать не может. Пиратство в России – это глобальное, национальное явление: у нас пиратские игры, пиратская музыка, пиратская одежда, пиратская водка... У нас подделывается все – это некий менталитет. Поэтому борьба с контрафактом – это дело государственное, а не какой-то компании. Однако защищать свои интересы, своей собственности можно, чем мы, собственно, и занимаемся.

СИ: Какова доля «Акеллы» на игровом рынке?

Владимир Кудр: Оценить достаточно сложно... Но, пожалуй, около 15%. Хотя более точную цифру смогут назвать дистрибуторы – например, «1С» смо-

гут ответить, какой процент наших игр проходит через них.

СИ: Вас устраивает эта доля?

ВК: Мы возобновили нашу издательскую деятельность лишь в конце прошлого года, поэтому результат неплохой.

СИ: А нет ощущения, что рынок уже поделен другими издателями?

ВК: Конечно, есть. И нам пришлось буквально отъесть свой кусок. Это достаточно сложно, и то, что мы получили 15% рынка за год, – результат больших усилий и вложений.

СИ: Давайте еще немного поговорим о цифрах. Сколько стоит сейчас покупка лицензии на издание игры в России?

ВК: По сравнению с докризисными годами цены на гарантию (сумма, которая разово выплачивается при получении права на издание – прим. «СИ») изменились в разы. А скоро могут быть изменения и на порядок. При покупке лицензии идет переклад. Поскольку игра часто покупается задолго до выхода, а решение о ее покупке принимается даже без демо-версии по скриншотам и описаниям на сайте, мы заключаем на то, что рынок к релизу вырастет. Суммы гарантии, которые казались астрономическими два года назад, сейчас выглядят более чем скромными. Поэтому цены растут и это продолжается до сих пор – по видимому, у рынка еще есть запас по увеличению.

СИ: И какие ваши прогнозы по годовому росту российского игрового рынка?

ВК: Я думаю, что примерно 25%-30% – общее увеличение и пиратского, и лицензионного рынка в совокупности.

СИ: А каковы риски?

ВК: Риски изрядные. Вплоть до того, что мы попросту не купим продукт.

СИ: Какой будет «Акелла» через три года?

ВК: На этот вопрос сложно ответить – слишком высока неопределенность. Мы не знаем, каким будет соотношение издательской и девелоперской части в компании – это определится конъюнктурой. Мы же будем развивать оба направления. ■

ЛЮБОВЬ

ТЩЕСЛАВИЕ

ДЕЛО

СОБЛАЗН



ПАРТНЕРЫ

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.



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 Multimedia and its logo are trademarks or registered trademarks of Monte Cristo Multimedia. All other trademarks and logos are property of their respective owners. All rights reserved.

БОРЬБА С ПИРАТСТВОМ: ОТ ТАКТИКИ К СТРАТЕГИИ



На вопросы
«Страны Игр»
отвечает президент
Ассоциации по борьбе
с компьютерным
пиратством (АБКП)
Алексей Щербаков

Страна Игр: Расскажите об организации, которую вы представляете, о том, как она была создана и чем занимается.

Алексей Щербаков: Ассоциация по борьбе с компьютерным пиратством была создана 11 августа 1997 года как некоммерческая организация, объединившая в себе компании, действующие на российском рынке в сфере развлекательного и образовательного программного обеспечения. Первоначальными учредителями выступили компании: «Союз-мультимедия» (подразделение концерна «Союз»), ЗАО «Компьюлинк», компания (game)land, компания «Софт-Клуб», компания «Битман» (подразделение концерна R-Style) и компания «Бука». Членом ассоциации является компания Sony. Главная цель АБКП – содействие созданию в России цивилизованного рынка информационных технологий. А сегмент нашей работы – это игры, образовательный софт.

СИ: Каковы результаты вашей деятельности за период с 1997 года по сегодняшний день?

АЩ: За пять лет при содействии ассоциации изъято и уничтожено более двух миллионов контрафактных дисков, привлечены к ответственности сотни нарушителей авторских прав, десятки лиц понесли наказание за преступления в сфере компьютерной информации. На сегодняшний день ассоциация сотрудничает с правоохранительными органами 30 субъектов РФ.

Мы проводим исследования рынка, выявляем случаи распространения контрафактной продукции, устраиваем рейды совместно с правоохранительными органами, защищаем членов ассоциации в суда и на бесплатной основе оказываем всем органам правопорядка

содействие в их служебной деятельности.

Из последних событий: подписание протокола о взаимодействии между ассоциацией и Главным Правовым Управлением МВД России. АБКП получила возможность взаимодействия с 89 регионами РФ на официальной основе. Впервые в России подписано масштабное, стратегическое соглашение между МВД и антипиратской правозащитной организацией. Аналогичное соглашение готовится и с Управлением «К» МВД России. Это Управление специализируется на борьбе с преступлениями в сфере высоких технологий.

СИ: Можно поподробнее рассказать о сути данного соглашения?

АЩ: Мы официально объединяем свои усилия по совершенствованию правового обеспечения защиты авторских и смежных прав в области компьютерной информации и компьютерных преступлений. Выработываем предложения для законодателей по внесению изменений и дополнений в действующее законодательство, регулирующие вопросы защиты смежных и авторских прав. Проводим правовую пропаганду действующего законодательства в области защиты авторских прав. В рамках протокола данного соглашения выделяются специалисты и консультанты АБКП, проводится аналитический обзор компьютерных рынков, вырабатываются эффективные меры по борьбе с пиратством. Основными формами взаимодействия по данному соглашению являются: создание совместных групп по разработке предложений, по организации издания сборников нормативных правовых актов по вопросам защиты объектов интеллектуальной собственности для сотрудников всех

правоохранительных структур страны. То есть мы будем подготавливать рекомендации по борьбе с пиратством, чтобы, грубо говоря, и участковый, и сотрудник отдела по борьбе с киберпреступлениями и других правоохранительных структур, имели руководящий документ, который помогал бы различать контрафактную продукцию, разъяснял, как и что делать, как производится изъятие в соответствии с действующим законодательством.

СИ: Какова ваша оценка доли нелегального ПО на российском рынке?

АЩ: По официальной статистике, в 2001 году уровень компьютерного пиратства в России составил 87%. Эта цифра складывается из исследований, проведенных по заказу Ассоциации производителей программного обеспечения (Business Software Alliance). BSA – крупнейшая в мире ассоциация, ежегодно проводящая аналитические обзоры всех рынков, где продается продукция членов ассоциации (Microsoft, Symantec, AutoDesk). В 2001 году уровень компьютерного пиратства по всему миру вырос на 3%. А Россия со своими 87% заняла пятое место, после Вьетнама, Китая, Индонезии и стран СНГ без России.

На игровом рынке за последние три года уровень пиратства снизился, но не благодаря тому, что производство пиратской продукции сократилось, а из-за того, что ряд компаний, таких, как «Бука», «1С», «Новый Диск», «МедиаХаус» выпустили на рынок большое количество «дешевой лицензии» и тем самым потеснили позиции крупных пиратских структур.

СИ: Каков, на ваш взгляд, баланс между «пираткой» и «лицензией»?

АЩ: В целом по России примерно 90% – пиратская про-

дукция, а 10% – лицензионная. В отдельных регионах уровень пиратства, конечно, значительно выше. В Москве и в крупных городах за счет крупных объемов продаж, например, продукции «1С», уровень игрового пиратства снижается. В Москве цифры составляют около 85% – пиратская продукция, а примерно 15% – это уже продукция лицензионная. А в случае с PlayStation 2 уровень пиратства (по России) я оцениваю не выше 20%.

СИ: Почему на российском рынке присутствуют такие сильные пиратские игроки? Всем известны их имена, всем известно, где они расположены и, тем не менее, они действуют и занимают львиную долю рынка. Почему так происходит?

АЦ: Вопрос можно прокомментировать следующим образом. В 185 номере от 11 октября 2002 года «Коммерсанта-Daily» была опубликована статья, где объясняется, что корни некоторых крупнейших пиратских компаний – таких, как «XXI Век» – простираются даже в администрацию президента, в торгово-промышленную палату. Идет подкуп чиновников, правоохранительных структур, государственных служащих, которые отвечают за проблему пиратства. В свое время российские компании не понимали всю важность этой проблемы и позволили вырастить в России очень крупные пиратские конторы. В 1999 году АБКП совместно с МВД выступила против крупных пиратских структур, было изъято и уничтожено свыше полумиллиона дисков на складе на Маросейке на глазах у журналистов крупнейших российских и западных информационных агентств. Но в России никто из компьютерных компаний не поддержал нашу инициативу. Грустно вспоминать, как лидеры игрушечных компаний требовали от меня показателей роста продаж и

говорили, что они не верят в Россию, в рынок и у них нет времени на пиратов. Сейчас все пожинают плоды своего бездействия.

СИ: Все так плохо, что же можно сделать сейчас? Произошли ли изменения в мышлении производителей, издателей?

АЦ: Глобально с пиратством можно бороться только на государственном уровне. Как, например, это было сделано в Польше, где уровень пиратства в итоге снизился до 40%, то есть до нормального европейского уровня. Ведется и определенная работа в данном направлении и в нашей стране. Создана правительственная комиссия, которую возглавил Михаил Касьянов. Она будет выработать программу антипиратских действий в России. В ней также примут участие Министерство культуры, Министерство печати, МВД, Государственный таможенный комитет, Министерство антимонопольной политики, Министерство юстиций, Роспатент, ФСБ, Генпрокуратура, Федеральная служба налоговой полиции и прочие структуры. Будет вестись работа по нескольким направлениям: усовершенствование законодательства, оптимизация правоприменения, усиление контроля федеральных органов власти.

К сожалению, реально понимает необходимость действий только компания «1С» и лично Борис Нуралиев. Я не беру в расчет ваше издательство, для которого вообще-то пиратство не является профильной и большой темой, но, тем не менее, основная поддержка АБКП осуществляется именно СИ и (game)land. Даже крупнейшие дистрибуторы и локализаторы, например, VIVENDI и EA полностью устранились от вопроса борьбы с пиратством. Возможно, какие-то изменения будут в будущем, но пока их нет.

СИ: Пиратство своими корнями уходит в госструктуры и в то же время на государственном уровне идет принятие административных, законодательных и правовых решений, направленных против пиратства. Не получается ли просто борьбы с ветряными мельницами? Как объяснить подобное противоречие?

АЦ: Большинство государственных чиновников и чиновников правоохранительных структур живут на очень низкую зарплату. Некоторые решают это сильным аргументом в пользу получения дополнительного дохода за счет содействия пиратским структурам. А общегосударственная политика направлена на борьбу с пиратством. Пиратство – один из пунктов, препятствующих вступлению России во Всемирную Торговую Организацию.

СИ: С этим и связан новый виток борьбы с пиратством?

АЦ: В данном случае это является одной из причин. Также Россия не хочет повторить печальный опыт Украины, когда из-за пиратства против нее были введены экономические санкции со стороны США. И, например, продукцию ряда украинских предприятий просто не стали покупать в Соединенных Штатах. То есть Украина была наказана на очень крупную сумму. И крупнейшие мировые правоохранительные антипиратские организации требуют введения экономических санкций против России за те убытки, которые несут компьютерные компании. Если за ближайшие два года уровень пиратства в России не изменится, то западные компьютерные компании будут терять в нашей стране до \$3 миллиардов в год. А потери бюджета от недополученных налогов будут около \$1.5 миллиардов в год. Кроме того, президент Путин, как человек стратегического мышления, понимает, что наличие высокоразвитых науки и производства программных продуктов очень важно для развития нашей страны.

Главные инициативы идут именно от него.

СИ: Есть какие-то цели, какие-то реальные цифры по пиратству – каким оно должно быть к концу 2003, к концу 2004 года?

АЦ: Пока цели и цифры не определены. Но я могу сказать, что за 2001 год по статистическим данным уровень пиратства понизился на 2%. И это, в принципе, уже не так и плохо. Если мы в ближайшие 2–3 года понизим уровень пиратства еще хотя бы на 5–6%, это тоже будет положительный момент. Думаю, если государство захочет, и реально будет работать комиссия во главе с Касьяновым, то в ближайшие годы возможно снижение пиратства на 10–15%. Очень важно и наличие единства и решимости у «главных заказчиков» – производителей и издателей.

СИ: Как будет осуществляться борьба с пиратством? Точечно, с закрытием палаток, торгующих пиратской продукцией, или же удары будут направлены на заводы и источники производства?

АЦ: Скорее всего, в России не будет применяться украинский вариант, когда просто взяли и закрыли все заводы – и эти заводы переехали в Россию. Параллельно начнет проводиться лицензирование заводов по производству CD, контроль за ними и борьба с «лоточниками». Продавцы крупных розничных сетей считают, что если убрать лоточную торговлю хотя бы в пределах Садового кольца, то в этих магазинах как минимум на 30–40% вырастут продажи легальной продукции.

СИ: А сколько, по вашей оценке, сейчас в Москве пиратских лотков? Каков годовой оборот пиратского рынка?

АЦ: По разным оценкам, от 4 до 7 тысяч. Что касается оборота, то если считать компьютерные диски, то ориентировочно он достигает от 3 до 5 миллионов дисков ежемесячно. То есть, условно говоря, от \$3 млн. до \$5 млн.

JAMES BOND 007: NIGHTFIRE

HE'S NEVER BEEN COOLER

Ян Флеминг, родной отец Джеймса Бонда, написал свой первый роман о секретном агенте «дабл-оу-сеवन» еще в далеком 1953 году. Только вот легендарный шпион с уже, считайте, пятидесятилетним стажем даже и не подумывает об уходе на пенсию. До тех пор, пока не переведутся коварные злодеи, с детства вынашивающие планы о захвате мира, верноподданный Англии всегда будет в заботах.



■ ПЛАТФОРМА: PC, PlayStation 2, Xbox, GameCube ■ ЖАНР: FPS ■ ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts
 ■ РАЗРАБОТЧИК: Gearbox Software (PC), Eurocom Entertainment Software (PS2, Xbox, GameCube)
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 32 (PC), до 4 (PS2) ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PIII 600, 128 MB RAM, 3D-ускоритель ■ ОНЛАЙН: http://www.ea.com/eagames/official/007_nightfire/

АНАТОЛИЙ НОРЕНКО
 SPOILER@GAMELAND.RU

Пока агент 007 пребывает на страже порядка, человечество может спать спокойно. Главное, чтобы вечно молодой герой не растратил весь свой шарм, и стильное «Бонд. Джеймс Бонд» по-прежнему магически действовало на сногшибательных девушек, готовых табунами вешаться ему на шею. Существуют опасения, что в противном случае спецгент попросту потеряет интерес к своей работе. Ну а пока...

ПОМПЕЗНЫЙ ЮБИЛЕЙ

Мудрая Electronic Arts приурочила выход James Bond 007: Nightfire к премьере Die Another Day, двадцатого по счету фильма о похождениях бесстрашного агента. Лента, кстати,

так сперва и называлась - James Bond 20. Более того, заставил обратить на себя внимание и самый первый фильм «бондианы». К сведению, «Доктор Но» с моим любимым Шоном Коннери в главной роли увидел свет ровно сорок лет назад, в 1962 году. Согласитесь, двойной юбилей Бонда - событие более чем знаменательное.

У Electronic Arts стояла задача не упасть в грязь лицом и не допустить повторения промахов консольной 007: Agent Under Fire. Был поставлен ориентир на успешную GoldenEye 007, выпущенную в свое время Rare на Nintendo 64 и разошедшуюся весьма немалым тиражом. С выбором разработчиков, которым можно было доверить столь ответственный проект, трудностей не возникло. Созданием игры для nextgen-конsoles занялась компания Eurocom, а

ХРОНОЛОГИЯ ФИЛЬМОВ О БОНДЕ



Шон Коннери: «Доктор Ноу» (1962)



«Из России с любовью» (1963)



«Голдфингер» (1964)



«Шаровая молния» (1965)



«Живешь только дважды» (1967)



Джордж Лэзенби: «На секретной службе Ее Величества» (1969)



Шон Коннери: «Бриллианты навсегда» (1971)



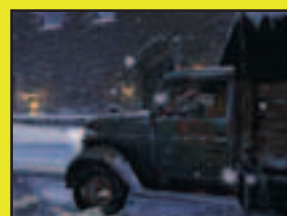
Роджер Мур: «Живи и дай умереть» (1973)



«Человек с золотым пистолетом» (1974)



ПРИГИБАЯСЬ, БОНД СНИЖАЕТ СВОИ ШАНСЫ БЫТЬ ЗАМЕЧЕННЫМ.



судьба PC-версии была смело отдана в руки талантливых ребят из Gearbox Software. Именно они выпустили без малого гениальные дополнения *Opposing Force* и *Blue Shift* к *Half-Life*, а в настоящее время занимаются разработкой *Counter-Strike: Condition Zero* и *Halo* для PC.

PC VS. ПРИСТАВКИ

Несмотря на то что все четыре версии игры объединены одним и тем же сюжетом и концепцией, Джеймс Бонд на PC несколько отличается от своих консольных собратьев. Причем вырисовываются как положительные, так и отрицательные моменты. Нач-

нем по традиции с плохих новостей. PC-версия напрочь лишена всех гоночных уровней, и является, по сути, чистейшей воды шутером, без всяких примесей. Налицо явная дискриминация по системному признаку. В качестве компенсации Gearbox добавила в одиночную игру парочку карт, среди которых бросается в глаза лишь обширная подводная база в Тихом Океане.

Помимо этого, наблюдаются различия чисто визуального характера, и дело тут не только в возможности выставлять высокое разрешение на мониторе. В обособившейся PC-версии используется сильно модифицированный движок *Half-Life*. Родители ласково нарекли его в честь себя самих - *Gearcraft*. Продюсер Gearbox Майкл Кондри (Michael Condrey) уверяет: «В *Nightfire* так мало осталось от оригинального кода *Half-Life*, что это практически совершенно новый движок». Последнее основное отличие - более широкий спектр мультиплеерных возможностей в версии для PC, что неудивительно.

Консольные же версии друг от друга ничем существенным не отличаются. Нам удалось пообщаться с агентом в

СОЗДАТЕЛЬ АГЕНТА 007

Ян Ланкастер Флеминг (1908-1964) написал за свою жизнь об агенте 007 12 романов и 9 рассказов. Первая книга под названием «Казино «Руаяль» была выпущена в 1953 году. Последний роман о Джеймсе Бонде «Человек с золотым пистолетом» вышел в 1965 году, уже после смерти писателя.



ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ НА... ПУТЬ УПРАВЛЕНИЯ ЗАПУСКОМ РАКЕТ. НИЧЕГО НЕ НАПОМИНАЕТ?



«Шпион, который меня любил» (1977)



«Лунный гонщик» (1979)



«Только для твоих глаз» (1981)



«Осьминожка» (1983)



«Вид на убийство» (1985)



Тимоти Далтон: «Искры из глаз» (1987)



«Лицензия на убийство» (1987)



Пирс Броснан: «Золотой глаз» (1995)



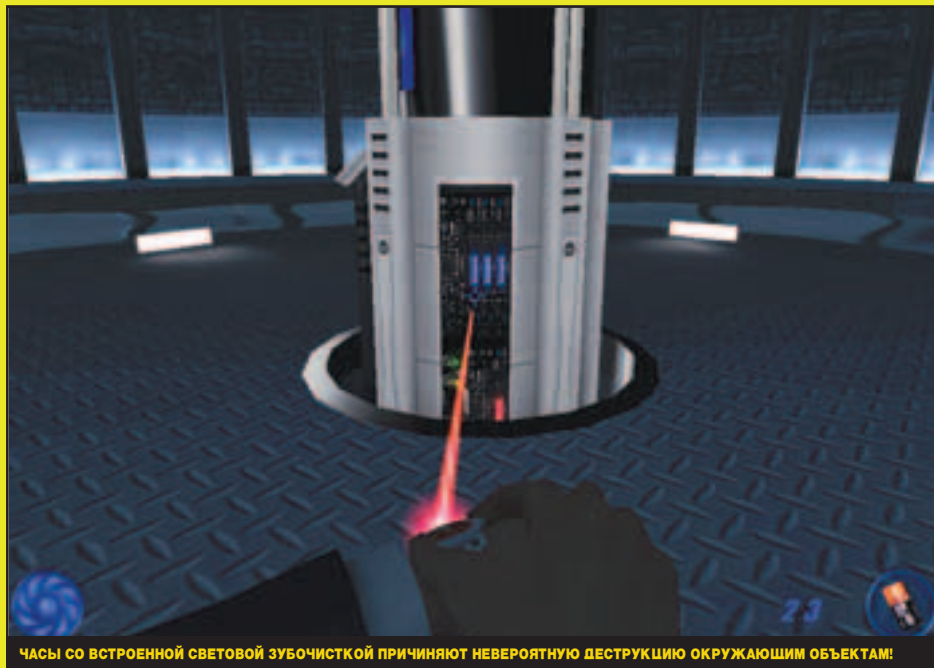
«Завтра не умрет никогда» (1997)



«И целого мира мало» (1999)



«Умри, но не сейчас» (2002)



ЧАСЫ СО ВСТРОЕННОЙ СВЕТОЙ ЗУБОЧИСТКОЙ ПРИЧИНАЮТ НЕВЕРОЯТНУЮ ДЕСТРУКЦИЮ ОКРУЖАЮЩИМ ОБЪЕКТАМ!



ОРУЖИЕ



его PS2- и PC-проявлениях, так что спешим поделиться всеми скопившимися впечатлениями.

НАСЛЕДИЕ 007

В плане сюжета у James Bond 007: Nightfire ничего общего с вышедшим на экраны Die Another Day нет. Создатели попросту не захотели загнать себя в какие-либо рамки, оправдывая свое решение тем, что смогут предоставить большую свободу игрокам. Рэнди Питчфорд (Randy Pitchford), президент Gearbox Software, говорит: «Это как фильм о Бонде, который никогда бы не был снят, потому что его производство обошлось бы в миллиард долларов». Рафаэль Дрейк - владелец крупной компании, занимающейся очисткой окружающей среды от радиоактивных отходов. Товарищ настолько щедр на благотворительность, что очень сильно желает помочь правительству разобраться с наследием Холодной Войны - ядерными боеголовками, разбросанными по всему миру. Только вот тот ли он, за кого себя выдает? Если вы еще даже не догадываетесь, к чему все идет, вы попросту не видели ни одного фильма о Бонде.

Electronic Arts достаточно тесно сотрудничала с MGM с намерением создать единственно верный образ Бонда. Отсюда и все клише. Когда становится известно о краже технологии наведения ракет, в дело вступает агент 007. Подсказываю -



ВОПШЕБНЫЕ ПРИСОСКИ ДЛЯ СТЕКПОЛАЗАНИЯ! СПАЙДЕРМЕН ОБЗАВИДУЕТСЯ!

Дрейк собрался завладеть миром, всего-то навсего.

Самая большая гордость создателей - участие Пирса Броснана, современно-го Джеймса Бонда, в создании проекта. Именно он привнес дух «бондианы» в игру, предоставив свой образ для главного героя и к тому же озвучив его. Интересно, как бы на его месте смотрелся Шон Коннери?

PURE BOND

Первый уровень игры в версии для консолей - отличная возможность поразмяться. Французский агент (кстати, молоденькая девушка) рассекает в своем кабриолете по улицам Пари-

жа в погоне за грузовиком. Только вот незадача - ее всю дорогу преследуют ребята на не менее модных авто. И не очень похоже, что они просто хотят познакомиться с красавицей... Джеймс засел в вертолете со снайперской винтовкой, его задача - избавить девушку от настырных преследователей.

Только вот, оказывается, с высоты птичьего полета и к тому же на ходу попасть в колесо или в бак с топливом не так уж и просто. Внизу хаотично пронесаются крыши домов, постоянно меняется панорама обзора, а машины, как назло, то и дело скрываются в тоннелях. Поначалу ошибок сложно избежать, но сдаваться не хочется - затягивает. К тому же выполнено все одновременно просто и изящно.

В итоге Бонд с красоткой запрыгивает в навороченный Aston Martin V12

Несмотря на то что все четыре версии игры объединены одним и тем же сюжетом и концепцией, Джеймс Бонд на PC несколько отличается от своих консольных собратьев.

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.



Rage

www.nd.ru

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



СУДА ПО РАСКРАСКЕ ПИЦ, СУПРОТИВНИКИ ПЫТАЛИСЬ МАСКИРОВАТЬСЯ НА ФОНЕ РЕШЕТКИ...



МУЛЬТИПЛЕЕРНЫЕ ЗАБАВЫ НА РС

Многопользовательский режим во всей красе представлен в РС-версии игры. Одновременно на картах могут схлестнуться до 32 игроков, причем не возбраняется использовать ботов. Среди всего списка можно отыскать уровни, взятые специально из одиночной игры и заточенные под многопользовательские баталии. Также не обошлось без карт, посвященных отдельным фильмам серии. Как пример, Форт Нокс Голдфингера. Моделей персонажей представлено великое множество, тут вам и агенты 007, и симпатичные девушки-спутницы, и даже известные злодеи.

Vanquish, и нас ожидает настоящая гоночная мини-игра. С использованием оружия, гаджетов от Q-labs и невероятным драйвом. За все это игровое безумие следует отдельно поблагодарить внутреннюю студию Electronic Arts, которой пришлось отвлекаться от разработки очередной части Need For Speed.

Следом идет полноценная миссия, с которой, собственно, и начинается действие РС-версии. CG-ролик демонстрирует, как элегантно Бонд спрыгивает с парашютом на заснеженную местность, и здесь управление уже переходит в наши руки.

Спустя минут десять осознаешь, что Agent Under Fire и рядом даже не валялась, и с облегчением вздыхаешь. Грамотный дизайн и отлично проработанные миссии, детализированная архитектура и вместе с тем движок, стабильно выдающий 60 кадров в секунду на родной PS2. Да и очень атмосферно все: старинный замок, кружащиеся в воздухе снежинки...

Что любопытно, при прохождении миссий предполагается поиск различных путей решения возникающих проблем. Как пример, в самом начале Бонду необходимо проникнуть в замок и попасть на вечернику. Просто нагло постучаться в дверь не получится - приглашения герою, как всегда, не досталось. Самые проворные могут спрыгнуть с моста на проезжающий внизу грузовик и доехать без особых проблем до места назначения. Я же, главный проповедник stealth-action, аккуратно начал искать другие лазейки в замок, вследствие чего мне пришлось на руках перебираться через пропасть по натянутой веревке.



МЫ МОГЛИ БЫ ПИШНИЙ РАЗ ПОКРИТИКОВАТЬ УГПОВАТОСТЬ МОДЕПЕЙ ГЕРОЕВ. ЧТО МЫ И ДЕЛАЕМ.

Здесь, кстати, раскрывается интересная особенность - автоматическое переключение на вид от третьего лица в ключевых моментах. И это, несомненно, приветствуется, так как добавляет толику кинематографичности в игру. Кроме того, порой лучше наблюдать за окрестностями, используя более широкий угол обзора, ведь иногда требуется оставаться незамеченным.

Управление не вызывает никаких нареканий. К РС-версии это относится по умолчанию - клавиатура и мышка никогда не подведут, а вот использовать геймпад в шутере - все же как-то непривычно. И, тем не менее, все слажено и отточено. Передвижение, быстрый разворот, стрейф, прыжок, бег - удобно и практично.

Игра не дает заскучать ни на минуту, и только мы нащелкали секретных фотографий в замке, как нам

предстоит срывающая голову погоня на снегоходах (ими также обделили РС-версию). Все как положено: девушка за рулем, а Джеймс - у пулемета. Запорошенные снегом тропинки в лесу, взрывоопасные бочки у пропускных пунктов, пышные сугробы и надоедливые преследователи. И таким бешеным, рваным ритмом - через всю игру. Заснеженные горы Австрии, манящие небоскребы в Японии, космическая станция на орбите... Ни секунды передышки!

PURE JAMES BOND

И какой может быть Бонд, карманы которого не трещат по швам от обилия всяческих гаджетов? В James Bond 007: Nightfire пользоваться хитроумными приспособлениями приходится особенно часто, однако с их оригинальностью - беда. Видимо,



Магнитным перчаткам агента позавидует сам Рей Паркер - видели бы вы, как Бонд взбирается по стене небоскреба в то время как ему мешают порывы сильного ветра.

что-то не позволило создателям развернуться на полную катушку. По сравнению с произведениями искусства из NOLF 2 предоставленные Q-labs гаджеты являются вполне стандартными поделками. Хотя все-таки Кейт Арчер - больше пародистка, нежели шпионка.

Чтобы вытащить какую-нибудь штучку, необходимо сперва освободить руки от оружия. Особенно модно смотреть наручные часы с лазером. Все замки и дверные петли так и просят испытать вещь на себе. Кстати, в игре отображается время, считываемое с ваших системных часов. Мелочь, а приятно.

Правда, эффектнее всего выглядит небольшой чемоданчик, имеющий приятное свойство превращаться в стационарный пулемет. Подбросили его в комнату, в которой носится

толпа врагов, и через мгновение грозная пушка начнет отслеживать противников и подкармливать их свинцом. Других изобретений вполне достаточно - сотовый телефон со встроенной кошкой, вернувшийся из Agent Under Fire; зажигалка, служащая по совместительству фотоаппаратом; портативный компьютер, с помощью которого можно взламывать коды, и прочие. Специальные солнцезащитные очки действуют в трех режимах: инфракрасном, рентгеновском и ночного видения. С задействованным X-Ray можно смотреть сквозь стены и двери. Магнитным перчаткам агента позавидует сам Рей Паркер - видели бы вы, как Бонд взбирается по стене небоскреба в то время как ему мешают порывы сильного ветра.

Также собран приличный арсенал из порядка двадцати видов оружия: пистолет, шотган, снайперская винтовка, ракетница, дымовые шашки, лазерные ловушки, всего сразу и не вспомнишь. Но применение найдется всему, поверьте.

ШАРМ И ОБАЯНИЕ

По поводу графического исполнения ощущения складываются двоякие. С одной стороны - прекрасная архитектура уровней, четкие текстуры, новомодные эффекты, а с другой - малое количество полигонов у персонажей, даже у самого главного героя. Вроде бы ничего выдающегося в вырисовывающихся на экране картинках нет, однако и придраться не к чему - все оформлено в ногу со временем.

Впечатлило, как в PS2-версии дожина противников способна без заметного снижения производительности уживаться на одном экране. О феноменальном AI врагов, к сожалению, долго рассказывать не получится - здесь противники играют роль пушечного мяса, а не остроумных оппонентов.

Безусловно, игра не без недостатков. Только от нее и не следовало ожидать чего-то незаурядного. Это как с кино - существует определенная категория фильмов, на которые ходишь просто для того, чтобы развлечься. То же самое и здесь. И наплевать на дурацкий сюжет, на безмозглых противников и на прочие мелкие проколы. Все равно в плане развлечения лучше James Bond 007: Nightfire не придумаешь. Бонд вернулся, и он задержится здесь надолго. ■



РЕЗЮМЕ

■ ПЛЮСЫ

Насыщенное сочетание action и stealth. Складывается такое ощущение, как если бы высокобюджетный фильм о Бонде перенесли в игру.

СТРАНА ИГР

■ МИНУСЫ

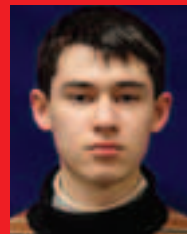
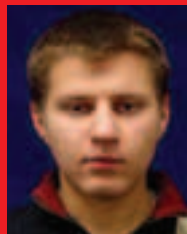
Без недочетов не обошлось. Все претензии, в основном, к искусственному интеллекту противников, которые ведут себя крайне вяло.

Финальная оценка относится лишь к консольным версиям. PC-вариация многое потеряла из-за отсутствия гоночных уровней, посему ей придется один балл урезать.

8,0

WORLD CYBER

В конце октября, когда вся Россия была охвачена проливными дождями и морозами, в Южной Корее светило солнце, и киберспортсмены со всего мира съезжались в сеульский аэропорт. До недавнего времени в октябре–ноябре никаких крупных турниров не проводилось, игроки готовились к следующему сезону. Но, начиная с прошлого года, все кардинально изменилось – в мир пришли World Cyber Games (WCG). Корея неожиданно стала центром мирового киберспорта и этому есть все основания.



Игра:
FIFA 2002 World Cup
Ник:
M19*Alex
Имя:
Виктор Гусев
Город:
Санкт-Петербург
д/р:
28/05/83

Игра:
Half Life: Counter Strike
Ник:
M19*Kalbl4
Имя:
Александр Грибов
Город:
Санкт-Петербург
д/р:
07/10/84

Игра:
Quake 3 Arena
Ник:
b100.death
Имя:
Алексей Алексеев
Город:
Екатеринбург
д/р:
10/04/83

Игра:
Star Craft Brood War
Ник:
Ranger
Имя:
Алексей Чуркин
Город:
Санкт-Петербург
д/р:
21/01/83

Игра:
Half Life: Counter Strike
Ник:
M19*MadFun
Имя:
Виталий Починкин
Город:
Санкт-Петербург
д/р:
28/06/81

Игра:
Half Life: Counter Strike
Ник:
M19*Rado
Имя:
Антон Капитонов
Город:
Санкт-Петербург
д/р:
20/09/83

Игра:
Half Life: Counter Strike
Ник:
M19*Rider
Имя:
Вячеслав Хан
Город:
Санкт-Петербург
д/р:
12/03/83

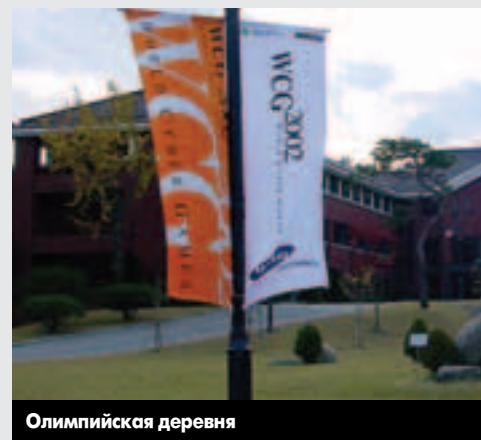


Что и говорить, общий бюджет WCG на порядок выше чем, например, CPL. По официальным данным, на проведение игр, включая национальные отборочные, было выделено около \$16.7 миллионов. Да, корейцы действительно очень серьезно относятся к компьютерным играм.

Кстати, у них даже есть даже 4 телевизионных канала, по которым транслируются игры StarCraft и иногда Warcraft III. Лучшие старкрафтеры – национальные герои. Их имена знают даже таксисты, поклонники выстраиваются в очередь по 30 человек за автографами. Именно по-

этому в Южную Корею переезжают многие киберспортсмены, специализирующиеся на StarCraft. Но вернемся к турниру.

Российская делегация в полном составе прибыла в Дейжон ночью с 26 на 27 октября. Все игроки и журналисты сразу же нашли общий язык. Сначала автобус привез всех в олимпийскую деревню, где геймеров расселили по корпусам, а журналистов в гостиницу. Условиями все остались довольны. Хотя несколько расстроили маленькие номера у игроков - 6-7 человек в одном небольшом номере, в которых не хватало даже кроватей.



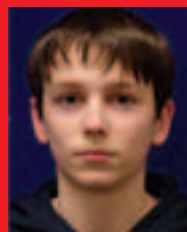
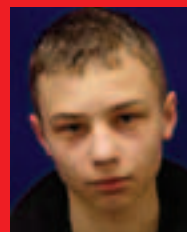
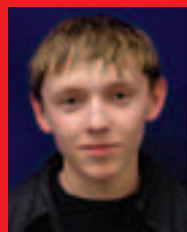
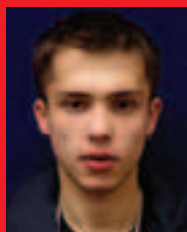
Олимпийская деревня

GAMES 2002:

RUSSIAN EDITION

ВЛАДИМИР КАРПОВ (SADJ@GAMELAND.RU)

СБОРНАЯ РОССИИ



Игра:
Half Life: Counter Strike
Ник:
M19*Nook
Имя:
Алексей Козловский
Город:
Санкт-Петербург
д/р:
05/06/83

Игра:
Quake 3 Arena
Ник:
UnKind
Имя:
Алексей Смаев
Город:
Москва
д/р:
24/06/85

Игра:
Age of Empires
Ник:
orky_soul
Имя:
Иван Демидов
Город:
Москва
д/р:
27/06/81

Игра:
Star Craft Brood War
Ник:
AnDroide
Имя:
Андрей Кухианидзе
Город:
Москва
д/р:
07/04/86

Игра:
Quake 3 Arena
Ник:
ASUS|Cooler
Имя:
Антон Синьов
Город:
Москва
д/р:
06/08/86

Игра:
Unreal Tournament
Ник:
M19*Askold
Имя:
Павел Русин
Город:
Санкт-Петербург
д/р:
08/06/83



База отличная, досталась в наследство от футболистов, которые тренировались здесь перед матчами чемпионата мира. Для подготовки к играм организаторы предоставили четыре тренировочных зала с 200 компьютерами. Поначалу пытались установить порядок посещения тренировочной зоны, который заключался во временном ограничении пользования компьютерами - 2 часа. Однако по ходу соревнований претензий не было даже к тем, кто сидел там сутками. Также геймеры могли пользоваться бассейном, спортивным залом, бильярдом, настольным теннисом, караоке и еще многими другими удобствами.

Если сравнивать с прошлым годом, то можно с полной уверенностью сказать, что в этом году финал WCG превзошел всякие ожидания! Были исправлены многие ошибки и найдены новые решения организации турнира: было задействовано не одно, а 4 здания. Ключевые игры в каждой номинации проводились не на главной арене (KOTREX), а на двух других. В Game Aren'e (Material Pavilion) прошли финалы Quake III, Counter-Strike, Unreal Tournament, а в Cyber Aren'e (Earthscape) состоялись финалы Age of Empires II, StarCraft и Fifa 2002. Эти две арены находятся друг напротив друга и похожи на обычные кинотеатры с множеством сидя-



чих мест, двумя большими экранами, а также небольшой сценой.

Нельзя не упомянуть и о здании экспарка – Art Hall, но там прошли только культурные мероприятия: церемонии открытия и закрытия, конференции и концерт.

До WCG все ждали, как будет решена проблема с комментированием матчей. В итоге групповые игры вообще не комментировались, только финальные, причем сразу на корейском и английском языках. Специально для игроков на сцене поставили звукоизоляционные кабинки (капсулы), чтобы они не могли слышать комментаторов. Что касается команд по Counter-Strike, то для них кабинок предусмотрено не было, поэтому игры комментировались только на корейском языке.



Кибератлетический рай

WCG В ЦИФРАХ

- Всего за время турнира будет сыграно 938 матчей,
- Максимальное число игр у одного игрока – 17 (StarCraft),
- Общий бюджет WCG (включая национальные отборочные) составил 7 миллионов,
- Количество спонсоров – 12,
- Количество людей-организаторов – 92 чел,
- Количество добровольцев – 120,
- Компьютеров задействовано – 730,
- Количество еды для игроков – 15 тонн,
- Самая большая делегация – Корея (17 игроков),
- Самый взрослый игрок – Karur Rakesh из Индии (35 лет),
- Самый молодой игрок – Ivanov Ivaylo из Болгарии (14 лет).

ТЕПЕРЬ О САМОМ ДЕЙСТВЕ



Сборная России в полной красе

COUNTER-STRIKE

До поездки в Корею даже сами игроки не думали о большем, чем дойти до четвертьфинала. Ребята не ставили перед собой какой-то конкретной цели. Такой настрой сыграл не против, а на руку команде M19. К каждому матчу игроки относились

с полной серьезностью, недооценивать противника было нельзя. По своему характеру команда M19 очень веселая и любит отдыхать. Но, как ни странно, когда у других игроков вечер только начинался, они тренировались и спокойно ложились спать. Таким образом, к каждому матчу каждый член M19 находился в полной боевой готовности. Команду – вот чего хотел видеть капитан M19 и командный лидер российской сборной Владимир Хвостов. «Эмки», как ласково называют их друзья, его не разочаровали.

Испытанием для M19 стали групповые игры. Первый бой против индийского клана TUA прошел на ура (19:5). Сразу же после него были повержены и голландцы, представленные на турнире командой reGeneration (17:7). Эти победы прибавили сил и уверенности «эмкам». Следующий день начался с убедительной победы россиян со счетом

17:7 у DeadlyDrive (Япония). Самым сложным рубежом стал канадский клан nerve, который сражался изо всех сил и все-таки свел матч вничью (12:12). Небольшой мандраж перед боем усложнял положение, но все обошлось. По итогам групповых игр M19 заняла второе место и вышла в одной шестнадцатой финала на португальцев. Нельзя не сказать, что удача не всегда была на стороне россиян. Жеребьевка карт на сетку Double Elimination немного испортило боевой настрой команды, потому что предстояло играть не на лучших картах M19. Тем не менее, первые два матча в финальных играх M19 прошли на ура. Со счетом 13:2 и 13:1 были выбиты из верхней сетки Utilpost (Португалия) и X-stars (Бельгия) соответственно.

В полуфинале группы победителей россияне вышли на знаменитую Inf-eSports из Англии. Вот как проком-

SAMSUNG

ELECTRONICS

**ВЫСОКИЕ
ТЕХНОЛОГИИ**

IVR

У ВАС НА СЛУЖБЕ267549 675433
654890 55577893
345907 89554463
750438 56730116
548709 44664194267549
654890
345907
750438
548709267549
654890
345907
750438
548709267549
654890

SyncMaster

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

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

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

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

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

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

Интернет-магазин: www.valga.ru

ИТОГОВЫЙ РЕЗУЛЬТАТ:

- 1 место** – M19 (Россия)
- 2 место** – nerve (Канада)
- 3 место** – mouz (Германия)

ментировал игру своей команды M19_MadFan: «Мы старались правильно настроиться на игру, не волноваться и играть, как раньше. Игра получилась очень напряженной. Англичане все время пытались внести в наши ряды хаос, дабы запутать нас и заставить совершать ошибки. Особое «спасибо» хочу сказать KALb14 и NooK, которые иногда вытаскивали всю команду. Нельзя забыть и последние два раунда за террористов, в которых NooK оставался один против четверых, и все-таки мы побеждали. После этой игры мы имели уже, как минимум, бронзовую медаль — и это нас не могло не радовать».

Финал верхней сетки проводился на главной сцене против все тех же канадцев, потрепавших нас в групповых матчах. Несмотря на то что первая половина закончилась вничью (6:6), вторая половина проходила под диктовку M19. Итоговый счет – 13:8 в пользу России.

Перед суперфиналом у российской команды был один свободный день. Соперник M19 должен был определиться в матче между Канадой и Германией. Ребята не стали расслабляться и даже не приняли участия в соревнованиях Nations vs Nations и Continent vs Continent. Они смотрели демки канадцев и немцев, анализируя каждую деталь.

Обстоятельства сложились так, что M19 пришлось встретиться с канадцами и в третий раз. Все понимали, что на карту поставлено все. Проиграв несколько раундов в самом начале матча, россияне заставили всех соперничать. Но тот дух, который был у команды в течение всего турнира, не смог покинуть ее. Они собрали все свои силы и буквально положили канадцев на лопатки, выиграв вторую половину матча со счетом 9:1. Когда затрубил финальный гонг, зрители увидели одних из главных героев всего чемпионата, которые навсегда вписали свои имена в историю World Cyber Games.



Все геймеры – братья

QUAKE III

Основные надежды россиян возлагались, конечно же, на молодых отечественных квейкеров новой волны, которые на российских отборочных показали себя во всей красе. Их никки вы уже наверняка видели на страницах нашего журнала – c58-Cooler, c58-uNkind, b100.Death. Уверенность в победе была обусловлена тем, что отечественная школа Quake III, в отличие от Counter-Strike, уже ни раз проявляла себя на международной арене.

Все начиналось довольно-таки благоприятно для наших игроков. Сенсацией групповых игр стало поражение прошлогоднего победителя киберолимпийских игр Zero4 в матче против c58-Cooler. Россиянин уверенно провел весь бой, лишь в конце дав американцу надежду на выигрыш.

После матча Кулер почувствовал свою силу и немного расслабился, тем более, что перед этой игрой он

обыграл Logan'a из Испании, Stermy из Италии и WrathChild'a из Колумбии. Сложилась такая ситуация, что если бы россиянин проиграл свою последнюю игру в группе канадцу radic'y, то Zero4 не проходил в финальные игры. c58-Cooler решил не поддаваться сопернику и провел бой в полную силу, но в конце матча потерял инициативу и проиграл в дополнительное время.

В тот же день американская делегация подала прошение о дисквалификации c58-Cooler за нарушения геймерского кодекса – специально проиграл бой. К счастью, судейская комиссия не пошла на поводу у Нового Света и встала на защиту россиянина. Все обошлось.

В это время в группе F за место в сетке Double Elimination боролся другой наш соотечественник – b100.Death. Его игра была чуть хуже Кулера, однако это не помешало ему занять второе место. Death проиграл

лишь опытному квейкеру из Голландии – if22. Так или иначе, у второго отечественного игрока появился шанс занять одно из призовых мест турнира. С триумфом закончил свои групповые бои лишь uNkind. С виду это добродушный и добрый парень, искренне любящий своих родных, но в бою он неумолим и не оставляет своим соперникам ни шанса на победу. Например, Johna из Новой Зеландии так растерялся, что «отдался» россиянину аж 39 раз, при этом не удосужившись хоть раз убить Анкайнда.

Что и говорить, вся российская делегация ликовала! Но основные бои все же были еще впереди, расслабляться было нельзя.

Что происходило сразу же после оглашения вердикта по поводу невиновности Кулера, неизвестно, но на следующий день c58-Cooler и b100.Death чуть не опоздали на свои игры и не успели даже потренироваться. В результате в первых же играх оба бойца были выбиты из розыгрыша и отправлены на досрочный отдых.



Кулер готовится к матчу с Zero4

Последней надеждой остался uNkind, и он не подвел. В первых своих финальных матчах он с легкостью поверг двух ведущих американцев: Daler'a и reedHimself'a. Сложнее оказалось с украинцем Chip'ом, который долго и упорно сопротивлялся, не желая опускаться в группу проигравших. Его старания оказались тщетными, – россиянин вышел в финал верхней сетки, где встретился с испанцем Akiles'ом. Вообще, испанец, к удивлению для всех, оказался крепким орешком. До этого чемпионата он долгое время играл в Quake III, но никогда не показывал каких-либо хороших результатов.

Подходя к матчу с россиянином, Akiles не имел на своем счету ни од-

ного поражения, что не могло понравиться uNkind'у. Он разозлился и показал отличную игру еще с более отличным счетом 13:1. Но южанин на этом не остановился. Обыграв в нижней сетке американца reedHimself, он снова вышел на uNkind'a. Суперфинальный матч получился очень напряженным. С самого начала российский игрок действовал очень осторожно, обороняясь и лишь изредка совершая набеги на противника. Подобная тактика возымела успех, что и отразилось на финальном счете – 13:11. Таким образом, россияне выиграли не только Counter-Strike номинацию, но и Quake III.

uNkind своей игрой удивил весь мир. До последнего момента он оставал-

ся темной лошадкой. Он тихо тренировался в то время, как все гуляли. Сила воли сделало свое дело. Победил сильнейший! Остальным квейкерам остается только пожелать такого же терпения и силы духа.

Однако нужно отдать должное и Кулеру с Death'ом, так как они нашли в себе силы и оказались сильнейшими на турнире Nations vs nations Quake III 2x2. А это все-таки третья золотая медаль в копилке российской сборной.

ИТОГОВЫЙ РЕЗУЛЬТАТ:

- 1 место**
c58-uNkind (Россия),
- 2 место**
Akiles (Испания),
- 3 место**
reedHimself (Америка).

FIFA 2002

Мало кто мог предсказать, как сложится игра у российского игрока Alex'a в номинации Fifa 2002. В этой неизведанной еще дисциплине нет ярко выраженных лидеров. Вселяло надежду лишь то, что Алекс показал отличную игру на российских отборочных, не оставив своим конкурентам никаких шансов. Интересно за-

метить, что он также является уроженцем клана M19.

Все групповые игры Алекс сыграл на удивление чисто. Он не потерял ни одного очка, заставив по очереди сдать француза EagleOne, китайца GD_SS, швейцарца NeRaZzUrRo и турка Neo. После таких результатов журналисты и зрители стали при-

стальнее следить за восходящей звездой.

Свой первый матч в финальной сетке он провел против голландца OmniRocket. Здесь россиянину пришлось попотеть. Молитвами всей российской делегации Алекс все-таки вырвал победу и вышел в одну восьмую финала. Похоже, что на этом удача

PHILIPS

К О Н К У Р С

Купи до 31 декабря любой монитор Philips.

Заполни купон, пришли его нам, и участвуй в розыгрыше приза от компании

Philips - DVD RW228



PHILIPS

КУПОН

Предназначение: Дом Офис

Аудио карта / Марка

Наличие / Марка CD-ROM/CD-RW/DVD+RW

Наличие / Марка колонок

Модель Монитора

ПЕЧАТЬ ПРОДАВЦА

ф.И.О.

Город Телефон.....

E-mail

Итоги конкурса в февральском номере

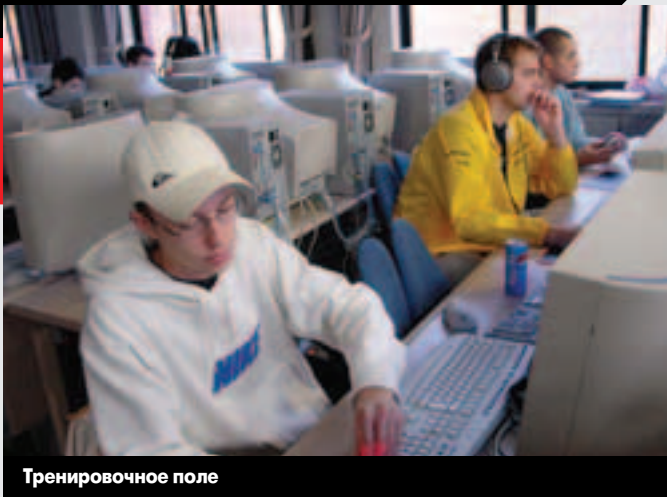
Купоны можно присылать по адресу: 103031 Москва, Дмитровский пер., 4 стр. 2 ЗАО «Гейм Лэнд» для **Крымовой Виктории** или по e-mail: vika@gameland.ru

ИТОГОВЫЙ РЕЗУЛЬТАТ:

- 1 место** - ghanggi71 (Корея),
- 2 место** - TNP_A (Корея),
- 3 место** - Stefan (Германия).

решила покинуть кибератлета. Сначала обидное поражение кореяцу TNP_A (4:5), а затем немцу Stefan'у (1:2). Как выяснилось позже, это оказались будущие серебряный и бронзовый призеры World Cyber Games 2002. Так или иначе, для начала совсем не плохо. Надо учитывать и тот

факт, что у Алекса не было опыта игры на международных чемпионатах, а с кем ему тренироваться в России? Разве что по Интернету, но это совсем другое дело. Надеемся, что M19_Alex не бросит футбол, и мы увидим его с золотой медалью на World Cyber Games 2003.



Тренировочное поле

После такого старта большинство российских болельщиков отвернулось от StarCraft-арены и начало наблюдать за более прогрессивными квейкерами и M19, а зря. Ranger[pG] решил сделать все, чтобы постоять за честь России и выйти из группы. К всеобщей радости, ему это удалось занять второе место в группе, выиграв шесть матчей и проиграв лишь один знаменитому кореяцу yellow.

за что переживать, так как Ranger[pG] в ходе игры не ошибся с выбором тактики и буквально "вынес" немца в нижнюю сетку. К несчастью, вскоре и россиянина постигла та же участь. Непроходимой преградой оказался поляк blackman. Проиграв один раз, легко можно проиграть и второй. Так и случилось. Ranger[pG] не смог устоять и перед натиском француза Elku, который, кстати, уже долгое время живет и играет в Корею.

В финальной сетке он не расслабился и в напряженном матче одержал верх над американцем Froz!ом. После этого германская делегация стала сильно переживать за своего подопечного FischeYe, которому выпала честь сразиться с россиянином. Действительно, было

В конечном итоге финал получился чисто корейским. Так что Корея еще раз подтвердила свое единоличное лидерство в этой области киберспорта. Что ж, другого спорта у них нет. Пусть порадуется!

STARCRRAFT

Корейская монополия на первые места в StarCraft'e уже давно не нарушалась, и этому есть свои причины. Азиатская страна страстно любит игры и в особенности стратегии. Кто привил им столь крепкую любовь к продуктам компании Blizzard, непонятно. Как мы уже говорили, профессиональные старкрафтеры – герои для многих и многих молодых корейцев. Такой популярности они добились в основном за счет четырех своих телевизионных каналов, по которым днем и ночью транслируются матчи по StarCraft.

Мало кто сомневался, что корейцы займут первые места, но в душе у всей России теплилась надежда. Все планы начали рушиться, когда уже в первый день AnDroide проиграл аж 4 матча и выиграл лишь один. Это означало лишь одно – первый российский старкрафтер вылетает с турнира. Скажем, что на следующий день он выиграл и проиграл еще по одному матчу и занял почетное шестое место в группе D.

ИТОГОВЫЙ РЕЗУЛЬТАТ:

- 1 место** – gonia119 (Корея),
- 2 место** - yelloow (Корея),
- 3 место** - blackman (Польша).



Героев StarCraft корейцы обожествляют

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».



ИТОГОВЫЙ РЕЗУЛЬТАТ:

- 1 место** - HALEN (Япония),
- 2 место** - lamKen (Тайвань),
- 3 место** - RIP_DREAMS (Голландия).

AGE OF EMPIRES II

Мы не будем много рассказывать о том, как развивались события в этой дисциплине. Пожалуй, она стала для нас самой провальной. Orky_Soul'y не хватило мастерства войти даже в шестнадцать лучших игроков.

Несмотря на то что первые два матча на турнире москвич выиграл, следующие два он проиграл. После это

го бороться за право на выход из группы было бесполезно. Лишь ради приличия Orky_Soul свел свою последнюю игру к победе. Четвертое место – это все, на что был способен лучший игрок России по Age of Empires II.

Игроки из Казахстана показали неплохие результаты, хотя до призовых мест также не дошли.



Все свое свободное время игроки проводили здесь

UNREAL TOURNAMNET

В этой дисциплине меньше всех повезло Askold'y. Надо же было такому случиться, что он попал в одну группу с будущими золотым и серебряным призерами чемпионата. Кроме того, в последнем решающем матче у нашего кибератлета завис компьютер. В этом случае регламент был не на нашей стороне, так как Askold проигрывал по ходу матча.

В итоге три поражения и три победы. Этого было достаточно только для того, чтобы занять 3-4 место в группе. А не хватило всего лишь чуть-чуть.

ИТОГОВЫЙ РЕЗУЛЬТАТ:

- 1 место** shuukGitzZz (Германия),
- 2 место** shaggy (Великобритания),
- 3 место** evenflow (Австралия).

ЭПИЛОГ



Никакой колы с гамбургерами! Абсолютно здоровая еда!

Заняв второе место по количеству медалей после Кореи, Россия впервые стала мировым лидером в киберспорте. Ведь, несмотря на то что корейцы поклоняются StarCraft, самыми популярными номинациями все еще остаются Quake III и Counter-Strike.

Главная задача теперь заключается в том, чтобы удержать это лидерство, и все условия для этого есть. Ведь на World Cyber Games 2003, кроме всех остальных, должны будут отправиться две российские команды по Counter-Strike и 4 квейкера!

Ходят слухи, что следующие киберолимпийские игры должны будут пройти не в Корее. Россия является одним из главных претендентов на звание устроителя WCG 2003. Мы считаем, что отделение Samsung по странам СНГ и Балтии, а также вся российская игровая общественность вполне заслуживают этого. Что же, будем радоваться, надеется и ждать! ■



Архидьявол

Не бойся смерти.

Бойся того,

что будет после...

Жанр:
Action/ RPG

- Смесь лучших элементов игр жанра РПГ и Экшен;
- Эпический сюжет;
- Развитие персонажа зависит от решений игрока;

- 2 класса персонажей с различными умениями и способностями;
- Три главы, десятки локаций;
- Искусственный интеллект нового уровня.



©2002 «Руссобит Пабблинг». ©2002 «JoWoOD Productions» Software AG.

©2002 «Metropolis Software», Издатель "Руссобит Пабблинг",

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

РОССИЙСКАЯ ВЕРСИЯ PLAYSTATION 2

Свершилось! То, о чем мы неоднократно писали (конечно, в основном на страницах «ОПМ Россия») уже более года, наконец-то произошло. Так долго откладываемый и неоднократно переносимый запуск российской версии консоли PlayStation 2 состоялся. Поздравляем вас, уважаемые геймеры, наша страна сделала еще один шаг к цивилизованному рынку!

МИХАИЛ РАЗУМКИН
RAZUM@GAMELAND.RU

людьми с красными флагами, и с Красной же площади доносились какие-то лозунги и призывы.

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

КРАСНЫЙ ДЕНЬ КАЛЕНДАРЯ...

7 ноября аккурат к очередной годовщине Великой Октябрьской или, как сейчас принято говорить, ко дню «примирения и согласия» компания SCEI решила сделать всем нам замечательный подарок – выпустить в свет специальную российскую версию своей консоли PlayStation 2. Мы ждали этого очень долго, ведь со дня европейской премьеры приставки прошло уже более двух лет. Поэтому когда долгожданный день настал, мы долго не думали – схватили первый попавшийся под руку фотоаппарат и поспешили в самый эпицентр событий. А улицы подозрительно заполнились

Первой нашей целью стал магазин «Союз» в ЦУМе. Вместе с Перестукиным еле добрались до пятого этажа – никаких намеков на якобы «будущее» по всей Москве событие. Поворачиваем налево... и видим первую рекламную стойку. После этого от различных стэндов, посвященных PS2, уже рябило в глазах, а уж второй этаж вообще походил на царство черной консоли. Многие, увидев позже фотографии из ЦУМа, даже не верили, что это снято в Москве. Однако стэнды стэндами, а вот какого-либо ажиотажа мы не обнаружили. По человеку у игровых юнитов, еще пара лениво раз-

ТИМ СТОУКС: «16.000 PS2 ДО РОЖДЕСТВА»



Тим Стоукс: Да, я вчера посетил пять магазинов. Все очень хорошо. Большой наплыв покупателей, всеобщий энтузиазм. Чувствуется, что продажи идут.

СИ: Давайте уточним нашу информацию о самой приставке. Чем российская версия PlayStation 2 отличается от стандартной европейской?

ТС: В целом все модели PS2 практически одинаковы, и отличия обычно касаются стандарта телесигнала (в случае с Россией – PAL) и зоны DVD. Возможность проигрывания DVD-фильмов для 5-го региона сделана специально для России, стран СНГ и Индии. Я считаю важным достижением то, что российский рынок официально стал территорией распространения PS2, что японское подразделение Sony Computer Entertainment согласилось производить отдельную версию приставки специально для вашей страны. Сейчас переведены на русский язык надписи на коробке, в самом скором времени

экранное меню консоли тоже будут на русском – проигрывая DVD или выходя в онлайн (подробнее об этом чуть ниже – АК), вы сможете видеть все инструкции на родном языке.

СИ: Инструкция пользователя уже переведена?

ТС: Да, полностью.

СИ: Теперь, когда вышел российский вариант PS2, каково общее число различных версий приставки на мировом рынке?

ТС: Так, посмотрим (загибает пальцы)... Существует NTSC-модель с DVD-проигрывателем 2-го региона для Японии, NTSC с 1-м регионом для Соединенных Штатов, PAL со 2-м регионом для Европы и Ближнего Востока, PAL с 4-м регионом для Австралии и Новой Зеландии плюс российская. Итого пять разновидностей приставки. SCEI надеется в 2003 году официально представить PS2 в Китае (это 6-й DVD-регион), наверняка это будет отдельная модель.

СИ: Вы упомянули о Китае, и здесь нельзя не вспомнить нашу общую с китайскими друзьями проблему: софтверное пиратство. Уровень продаж нелегальной продукции, в том числе и игр для PS2, в России достаточно высок. Насколько распространение пиратской продукции может помешать SCEI на нашем рынке?

ТС: PlayStation 2 очень хорошо принята в Европе. Сейчас на каждую проданную в странах Евросоюза консоль приходится 4.5 проданных игры. Мы оцениваем перспективы российского рынка, и цифра в 3 проданных игры на каждую приставку нам кажется вполне реальной. Возможно, это не такой высокий результат, как в Европе, однако по сравнению со здешними продажами легальных игр для PS one, это стало бы большим достижением. Сейчас число приставок ограничено, мы находимся в самом начале жизненного цикла консоли на данном рынке. Пока продажи производились за счет увлеченных, хардкорных игроков, которые могут себе позволить

8 ноября, в самый разгар российского запуска PlayStation 2, нам удалось побеседовать со специально прилетевшим из Лондона Тимом Стоуксом (Tim Stocks) – менеджером по маркетингу и продаже Sony Computer Entertainment Europe.

Страна Игр: Тим, вы наверняка уже были в магазинах, где происходит запуск приставки? Что вы можете сказать о самом мероприятии? Вам понравилась организация?

2 – ПОЛЕТ НОРМАЛЬНЫЙ



ТИМ СТОУКС И СЕРГЕЙ АМИРДЖАНОВ, УВЛЕЧЕННЫЕ ПОЕДИНКОМ В FIFA 2003.

глядывает игры, лишь небольшая группа у стенда проверки, где выдавали свежееплаченные приставки. Где же толпы революционных геймеров, занимавшие очередь еще накануне вечером, где давка в проходах, где ошалелые крики продавцов «Больше двух в одни руки не отпускать!»? Ничего этого не было. Трудно сказать, что послужило причиной: первый день выходных или проводимые в непосредственной близости от ЦУМа митинги коммунистов. Скорее всего, сказались практически полное отсутствие рекламирования акции (знаете, чтобы тошнило, как от тети Аси). Гораздо более благоприятная ситуация с точки зрения ажиотажа сложилась в «Рамсторах», чему, конечно же, способствовало огромное количество народа, постоянно находя-

щегося в этих крупных гипермаркетах. А пройти мимо светящихся и манящих стендов PlayStation 2 практически невозможно. Судите сами. FIFA Football 2003, Jak & Daxter, тогда еще не вышедший в продажу Lord of the Rings, Need for Speed Hot Pursuit 2, NHL 2003, Shox и, конечно, Tekken 4 – кто из вас сможет устоять перед этим? И люди подходили и подходили. Ко второму дню уже появились первые постояльцы – очевидно, дети из близлежащих домов пришли вновь провести у мерцающего экрана несколько часов.

ДАР НЕБЕС?

Что же предлагали потенциальным покупателям «засывали», среди которых, кстати, было много «наших» (см. врезку)? В первую очередь – официальную

НАШИ В ГОРОДЕ

Анатолий Норенко

К вечеру весь энтузиазм словно испарялся. Еще бы, двенадцать часов на ногах, беседы с сотнями потенциальных покупателей, натянутая улыбка, одни и те же фразы, слетающие с языка на протяжении всего дня...

Откровенно порадовала подкованность большинства пришедших на презентацию, в то время как некоторые не стеснялись обзывать консоль Pony PlayStation, а особо отличившиеся считали, что система является аркадным автоматом. Наиболее распространенная отговорка – «У меня есть компьютер». Причем переубедить ярых приверженцев PC было невозможно, так как они тут же скрывались в толпе.

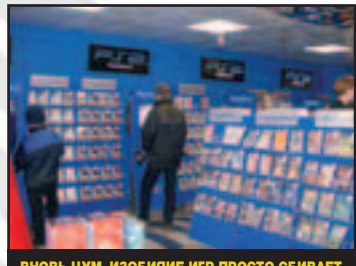
Заметил, что наибольшей популярностью пользовались демонстрационные стенды, у которых можно было сразиться с соперниками в Tekken 4 и вовсе поругать в Need For Speed: Hot Pursuit 2. В общем-то, неудивительно.

Тем не менее, по ряду причин премьеру сложно назвать удачной. Консоль до сих пор остается недостаточно адаптированной под российский рынок. Вся надежда на появление в будущем достойных локализаций по сниженным ценам.

Что любопытно, больше всего синеньких коробок по итогам трех дней было продано в «Рамсторе» на Шереметьевской, в котором заправляли ваш покорный слуга и небызывестный обозреватель нашего журнала Олег Коровин.



«РАМСТОР» НА ШЕРЕМЕТЬЕВСКОЙ, ОБЩИЙ ПЛАН АКЦИИ, НА ЗАДНЕМ ПЛАНЕ СУЕТЯТСЯ ПЮДИ ТВС.



ВНОВЬ ЦУМ, ИЗОБИЛИЕ ИГР ПРОСТО СБИВАЕТ С НОГ – ЛУЧШАЯ ЭКСПОЗИЦИЯ В МОСКВЕ.

PlayStation 2 и игры для нее. Многие такие геймеры отдадут предпочтение именно легальной продукции – для них это, если хотите, дело чести. Сложившаяся на данный момент ситуация в софтверной области нам благоволит – главное, не повторить ошибок, допущенных в свое время с PS one. Мы надеемся поддержать здоровый рынок игр в России, ведь, по сути, мы софтверная компания, а сама приставка – лишь инструмент для продажи игр.

СИ: Планируете проводить какие-либо судебные разбирательства, привлекать местных пиратов к ответственности?

ТС: Наш официальный представитель в России, компания «Софт Клуб», входит в «Ассоциацию по борьбе с компьютерным пиратством» (АБКП). В данный момент мы оцениваем деятельность этой организации на предмет эффективности предпринимаемых ими мер по охране наших торговых марок – ведь в случае с PS one ситуация явно вышла из-под контроля. Сейчас у нас есть новые

ресурсы и возможности по ограждению PS2 от пиратства, мы стараемся предотвратить массивный наплыв контрафактной продукции. Масштаб действий, которые мы предпримем, полностью зависит от исследований рынка. Наверняка в Россию скоро придут юристы SCEE для консультаций с АБКП и другими антипиратскими организациями.

СИ: Правильно ли я понял, что на нынешнем этапе продаж PS2 в России SCEE делает ставку на хардкорных игроков, а не на казуалов?

ТС: Серьезные геймеры, скорее всего, уже обзавелись приставкой. По нашим данным, в России уже продано от 10 до 15 тысяч PS2. Все эти продажи шли за счет так называемых early adopters – игроков, всегда старающихся быть «на переднем крае» индустрии. В Европе PlayStation 2 продается практически уже три года, и насыщенность массового рынка позволяет нам постепенно снижать цену на консоли (сейчас PS2 стоит 169 фунтов в Соединенном Королевств-

ве, 249 евро в остальных странах), для PAL-регионов доступен огромный выбор качественных игр. В России из-за таможенных пошлин и особенностей устройства торговой системы все получается немного дороже, поэтому вряд ли стоит ожидать ажиотажного спроса на приставки. В следующем году мы действительно хотим нацелиться на массовый российский рынок. Сейчас мы ограничены малым объемом поставок PS2 для пятого региона, поэтому вынуждены занять выжидающую позицию.

СИ: А какой объем первой партии «российских» PlayStation 2?

ТС: До Рождества мы планируем поставить 16.000 приставок.

СИ: Как вы планируете заманить в магазины массового игрока? Вчера, например, произошло важное событие – запуск приставки, однако никакой широкомасштабной рекламной кампании не проводилось. Да, были баннеры в Интернете и буклетик в нашем журнале, но обычно собы-



ВНИМАНИЕ, ВСЕМ, ВСЕМ, ВСЕМ!

Одним из важнейших событий запуска PS2 в Москве стал анонс декабрьского турнира с призами от Sony. На данный момент известны только игры, по которым будет проводиться состязания: This Is Football 2003, WRC II Extreme и Tekken 4. Подробнее об условиях турнира, а также о дате его проведения вы можете узнать на <http://www.playstation.ru/> Мы выставляем свою команду, до встречи в декабре!



«СОЮЗ» В ШУМЕ – ПЕРЕД ВХОДОМ В ЦАРСТВО PLAYSTATION 2

российскую версию консоли нового поколения, способную проигрывать, кроме игровых, еще и музыкальные диски, а главное – DVD-фильмы 5-ой зоны, то есть саму PS2. Другое немаловажное достижение – наличие у приставки нормальной гарантии от самой SONY! А на сладкое – 15% скидка только в течение трех дней акции, с 7 по 9 ноября. Кроме того, были еще



«РАМСТОР» НА КАШИРКЕ, ЗДЕСЬ ВСЕ МОГЛИ ПОПЮБОВАТЬСЯ НА ИГРОВОГО «ВЛАСТЕЛИНА КОПЕЦ».

PS2 ПО-РУССКИ

В российской версии PS2 на русский язык полностью переведены все надписи на коробке и инструкция. Также она может проигрывать DVD-фильмы 5-ой зоны.



ГОСПОДИН ПЕРЕС СОБСТВЕННОЙ ПЕРСОНОЙ.



ВИНОВНИЦА ТОРЖЕСТВА ПО ЦЕНЕ 8320 РУБ.

ТИМ СТОУКС: «16.000 PS2 ДО РОЖДЕСТВА»

тие такого масштаба сопровождается рекламой на радио, по телевидению...

ТС: В четверг 7-го ноября был выпущен пресс-релиз, и мы уверены, что к середине ноября основная масса российских игроков будет знать о том, что PS2 доступна в локализованном официальном варианте. Мы работаем с сетями магазинов электроники, они займутся продажами и рекламой консоли. Следует отметить, что наши масштабные рекламные кампании, скорее, коснутся не приставки, а конкретных игр. Мы проводим чемпионаты по игре в This Is Football, WRC II Extreme и Tekken 4, в декабре начнутся российские продажи блокбастера The Getaway, который мы будем активно рекламировать, а на февраль намечен выход Primal.

СИ: Локализованной российской версии?

ТС: Именно. Таким образом, мы воспользуемся эксклюзивными PS2-играми, чтобы привлечь внимание геймеров к платформе. Вещи уровня The Getaway, Lord of the Rings, GTA: Vice City – все они должны заинтересовать российских игроков.

СИ: Что касается локализации – Primal пока единственный проект, полностью переводящийся на русский язык. Насколько далеко простираются планы SCEE в области?

ТС: В следующем году должна быть локализована пара проектов от разных студий SCEE. Возможно, это будет футбольный симулятор, может быть, еще одна приключенческая игра. Мне кажется, лучше всего выигрывают от перевода игры с наибольшим количеством текстовой информации – вроде Primal. Российскому игроку нравятся проекты такого плана, и для того, чтобы получить как можно больше удовольствия от

этих игр, они, безусловно, должны быть на русском языке. В спортивной игре необходимо будет голос российского комментатора, а вот гоночные симуляторы или файтинги вряд ли стоит переводить полностью, здесь достаточно русской упаковки и инструкции. Ведь и без знания языка можно понять, как работают комбинации ударов в Tekken или проходится чемпионат в какой-нибудь Gran Turismo 4. Мы прекрасно понимаем, что для успеха проекта в России необходим тот или иной уровень локализации, и надеемся, что Primal, наш первый шаг на этом поприще, ждет успех.

СИ: Следовательно, преждевременно говорить о десятках русскоязычных игр для PS2. Счет идет на единицы, да?

ТС: Совершенно верно.

СИ: Как долго цены на консоли и игры будут оставаться на ны-

нешнем уровне? Когда вы планируете сделать PS2 доступнее?

ТС: Существуют определенные сложности при работе с местными распространителями. В Европе рекомендуемая розничная цена для PS2 – 249 евро, и магазины редко устанавливают ее выше. В России, с учетом перевозки, таможенных пошлин и прочих факторов, цена подсакивает до 299 долларов, но большинство магазинов продает консоль намного дороже. Мы планируем надавить на розничных распространителей, доведя конечную цену до приемлемого уровня – хотя бы опустив ее ниже планки в 9000 рублей. Долгосрочный прогноз сделать легче: цена на приставку неминуемо упадет с ростом проникновения PS2 в российские дома.

СИ: Тим, а как обстоят дела с выходом в онлайн? Каковы шансы появления сетевого сервиса для PS2 в нашей стране?

Disney SQUARE SOFT

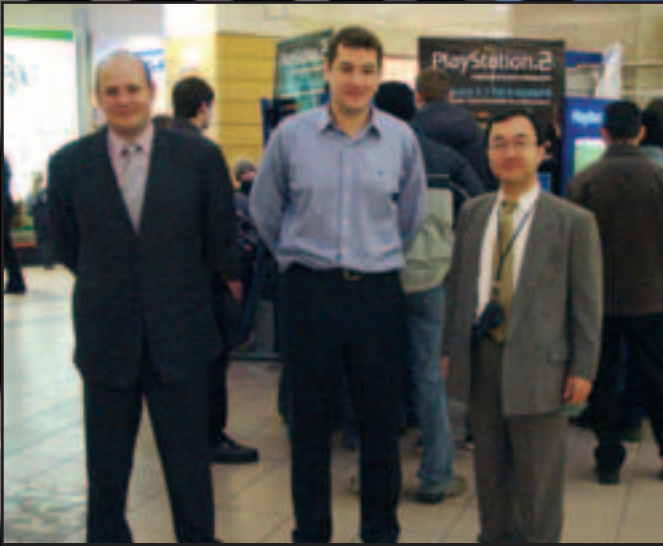
KINGDOM HEARTS

Захерь мир света
В Тёмном царстве...



Над миром поднимается тень Великого зла. Единственный, кто может противостоять легионам Бессердечных, — это юный Сора, хранитель тайны волшебного ключа. На пути к победе Соре — а вместе с ним и вам — предстоит встретиться и знакомых персонажей диснеевских фильмов, и героев Final Fantasy, еще не успевших повзрослеть... KINGDOM HEARTS — это прекрасная и захватывающая история, рассказанная изобретательными студиями Square и Disney. И это ключ, открывающий все сердца.

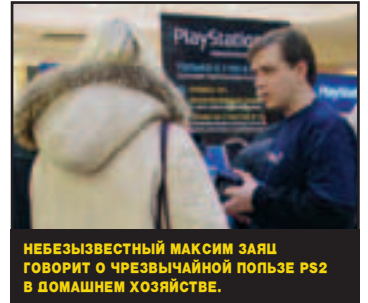




Ключевые персоны премьеры (слева направо) – господа Ильягар Ибрагимов (продукт-менеджер отделения PlayStation «Сони СНГ»), Тим Стоукс (менеджер по маркетингу и продажам SCE), Сигэру Араи (генеральный директор ЗАО «Сони СНГ»).



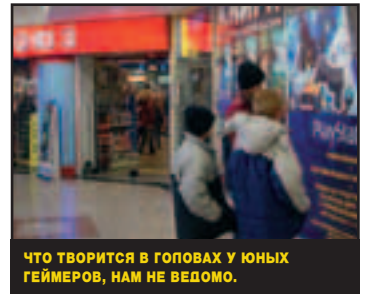
Гора игровых аксессуаров, а вот горы синих коробок с PS2 не было.



Небезызвестный Максим Заяц говорит о чрезвычайной попье PS2 в домашнем хозяйстве.



Трофей счастливых покупателей, без комментариев.



Что творится в головах у юных геймеров, нам не ведомо.

и майки с символикой PlayStation 2, а также проектов Electronic Arts только для покупателей приставок и игр к ней! Однако расстраиваться тем, кто еще не купил приставку, не стоит, так как цена на PS2 даже со скидкой в магазинах «Союз» примерно равнялась \$260 (чуть больше 8200 рублей). Гораздо выгоднее сейчас обратиться к услугам интернет-магазинов. Да, здесь вы лишаетесь возможности поиграть в игры, лично убедившись в качестве приставки, зато товар доставят вам прямо домой. Например, в нашем e-shop (<http://www.e-shop.ru>) цена на приставку составляет те же \$260. А в

VGW (<http://www.vgw.ru>) цена еще меньше...

ОТСЧЕТ ПОШЕЛ

Практически все ответственные за запуск PS2 лица остались довольны прошедшей акцией. Мы, по большому счету, были немного разочарованы: действительно хотелось чего-то понастоящему грандиозного и масштабного. Конечно, Москва – это не Лондон и не Токио, и сопоставлять количество проданных во время акции консолей нельзя, в любом случае начало положено. Главный эффект состоявшейся акции – в значительном скач-

ке продаж приставки во всех торговых точках. Уже к полудню 7-ого ноября в том же e-shop были заказаны 5 PS2. А магазины «Союз» выполнили за эти три дня полугодовую норму продаж! Сейчас отечественная армия владельцев PS2, по некоторым данным, уже перевалила за 10.000-ую отметку. И было бы очень неплохо, если бы ежедневно она увеличивалась человек на 50-100. Хотя, как утверждает г-н Стоукс (дабы продать 16.000 приставок до Рождества), эта цифра должна увеличиться минимум в 3-4 раза! Sony свое слово сказала, теперь очередь за Microsoft. ■

ТИМ СТОУКС: «16.000 PS2 ДО РОЖДЕСТВА»

ТС: В Великобритании мы запускаем онлайнные службы весной следующего года, дальше последуют другие европейские страны. Будет доступен набор из сетевого адаптера и диска с настройками, обладатели широкополосного доступа в Интернет смогут выбрать своего провайдера из списка и быстро включиться в игру. Напомним, что модемный dial-up система не поддерживает в принципе. Множество игр, таких, как SOCOM: US Navy Seals или Tony Hawk's Pro Skater, разрабатывается с возможностью подключения приставки к сети. На данный момент мы не располагаем сведениями, которые позволили бы оценить перспективы развития широкополосного доступа среди владельцев PS2 в России. Когда здесь будет продано, скажем, 100.000 приставок, и половина их владельцев захочет воспользоваться сетевыми службами и сможет себе это позволить – тогда мы организуем онлайнную службу. В европейских странах ситуация поначалу немного напо-

минала замкнутый круг: люди ждали представления сетевого адаптера, а мы все не решались его запустить, опасаясь слишком слабого отклика. Мы решили стартовать, несмотря на риск – ведь только наглядным примером можно показать потенциальным покупателям все прелести онлайнной игры. Я очень надеюсь, что если не в следующем году, то хотя бы через год SCEE сможет запустить онлайнный сервис и на территории России.

СИ: В европейскую версию онлайнного ПО для PS2 будет включен веб-браузер? В продающемся в Штатах комплекте он отсутствует, это вызвало немало вопросов у прессы.

ТС: Я не уверен, что сейчас вообще предусмотрена поддержка веб-серфинга. Это второй шаг программы. Для начала мы сделаем доступной онлайнную игру (получается, что вся система в нынешнем ее виде мало отличается от модемной сети Xband для

Genesis и SNES, пользовавшейся популярностью в США в середине девяностых – АК), а на следующем этапе появятся другие функции. Эти дополнительные функции наверняка потребуют наличия жесткого диска, который не будет доступен при запуске сервиса весной. Так что пока мы говорим только о поддержке онлайнной игры на PlayStation 2.

СИ: Давайте поговорим о конкуренции. У Microsoft нет планов официально представлять здесь Xbox в обозримом будущем, однако приставка давно доступна по каналам «серого импорта», она сравнительно легко модифицируется и, к примеру, в Москве можно найти десятки наименований нелегальных копий игр для Xbox. Расцениваете ли вы Xbox в качестве возможного серьезного противника PS2 в России?

ТС: Мне кажется, что PlayStation как торговая марка гораздо сильнее Xbox, к нашей приставке намного лояльнее относятся

игроки. Вдобавок PS2 будет продаваться во всех крупных специализированных магазинах электроники, где делают покупки большинство представителей среднего класса, а для Xbox останутся менее привлекательные площадки. Какое-то колебание баланса возможно, но вряд ли произойдет что-то, способное заметно поколебать позиции PS2 в России. Microsoft не поставляет приставки в Россию, у них нет сервисных центров для обслуживания, они закрывают глаза на продажу пиратской продукции – все показывает, что они не воспринимают местный консольный рынок всерьез. При этом не могу не заметить, что мы в SCEE только приветствуем конкуренцию, ведь соревнование разных производителей позволяет сформировать здоровый рынок. Поэтому мы были бы рады видеть здесь Xbox, продающуюся по официальным каналам.

СИ: Спасибо за то, что уделите нам время, Тим. ■

DELTA FORCE
TASK FORCE DAGGER



DELTA FORCE ОПЕРАЦИЯ КИНЖАЛ



NOVALOGIC
www.novalogic.ru

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.



БОЙЦОВСКИЙ КЛУБ

РУССКОЕ НАРОДНОЕ.
ИСПОЛНЯЕТСЯ
ВПЕРВЫЕ





СВЯТОСЛАВ ТОРИК
TORICK@GAMELAND.RU

Все очень просто. Проще, по-моему, не бывает. Internet Explorer (не ниже 5.5). [Http://www.combats.ru](http://www.combats.ru). Логин. Пароль. «Войти».

Вот и он, мой виртуальный мир. В котором я провожу времени чуть ли не больше, чем в реальном. И это, поверьте, мне нравится. Добро пожаловать в «Бойцовский Клуб». Также известный как «БК» или «Комбатсы». Вопреки хорошо известному фильму, на первое правило практически все играющие положили сразу. Стайки второразрядных персонажей бегали по игровым форумам с криком «Такого вы еще не видели! На combats.ru все быстро!». Даже я не удержался и высказал на своей страничке, которую читают мои друзья и коллеги, пару вкусных выражений в адрес «БК». Через две недели пожинал плоды – в «аську» и почтовый ящик ежедневно падали вопросы: а как там вообще, а куда крестьянину податься? После того как комбатсами заболел весь редакторский состав «Страны Игр», вопрос о написании статьи был практически решен. И как самому-самому старожилу редакции в мире «БК» описать сей феномен довели именно мне.

ГРАМОТНЫЙ СЛИВ ВЕДЕТ К ПОБЕДЕ

Центральной колонной, подпирющей все основы «Бойцовского клуба», служат пошаговые бои. Нет, это не бред и не «мортал комбат по удару в минуту». Аналогов этой забаве, по-моему, просто нет. По крайней мере, сам создатель утверждал, что это не иностранная разработка, и что «БК» –

первый появившийся в Рунете проект такого рода. Ближайшая, но очень слабая аналогия – Magic: The Gathering. Как в «Мэджике» все зависит от карт и умения думать, так и в «БК» 50% успеха сохнет по имеющимся у тебя предметам, 49% обожает способность к логическому мышлению и быстрой обработке огромного массива информации, а на 1% успеха падает Тетенька Удача. Так что никаких возрастных, половых, моральных, религиозных, футбольнолюбных или иных преград для игры в «БК» нет.

Собственно, что нужно сделать для того, чтобы начать свой первый бой? Для начала необходимо зарегистрироваться. Кликните на соответствующую опцию на главной странице (не забыли еще? www.combats.ru). Внимательно прочитайте «Законы БК», введите всю необходимую информацию – и вы в Клубе. Все, что у вас есть – это нулевой уровень, право драться в боях новичков и рубашка. Ах да, а еще у вас есть целых три очка, которые можно разделить на один из четырех параметров: Сила, Ловкость, Интуиция и Выносливость (сокращенно СЛИВ). Вот этим и займемся. К сожалению, энциклопедия «БК», вмещающая в себя абсолютно все правила игры, не дописана до конца. Точные данные о том, какая характеристика на что влияет, неизвестны. Но точно ясно, что чем выше Сила, тем больший урон можно нанести по противнику; что Ловкость влияет на возможность уклонения от удара; что



Интуиция вроде бы помогает пробивать блоки и наносить критические удары; а Выносливость, как легко увидеть, повышает здоровье и общий вес носимых вещей.

Итак, предположим, вы решили, что лучше вы будете с хорошим здоровьем, нежели сильным, ловким и умелым, и щедрой рукой бросили все три очка параметров на Выносливость. Кстати, в половине случаев именно так и советуют бывалые игроки. Дело в том, что на высших уровнях Выносливость будет нужна для ношения предметов, о которых потом. Да, еще у вас есть одно очко мастерства, которое можно отдать на «прощачку» владения одним из четырех видов оружия. Но так как оружия на данный момент у вас нет, поберегите драгоценный скиллпойнт до начала второго уровня (см. подробнее врезку от Юрия Поморцева).




Также существуют «скрытые» параметры вроде «модификатора на уклонение» или «модификатора на критический удар». Они не показываются в инфо «БК», но их можно определить либо посчитав вручную, осматривая каж-



VGW
video games world

www.vgw.ru
748-44-11

интерактивный интернет-магазин

-  Все игры, все приставки, все аксессуары
-  Самые низкие цены в Москве
-  Бесплатная доставка по Москве в пределах МКАД



в продаже имеются российские PlayStation 2 (платя зона DVD)

6240

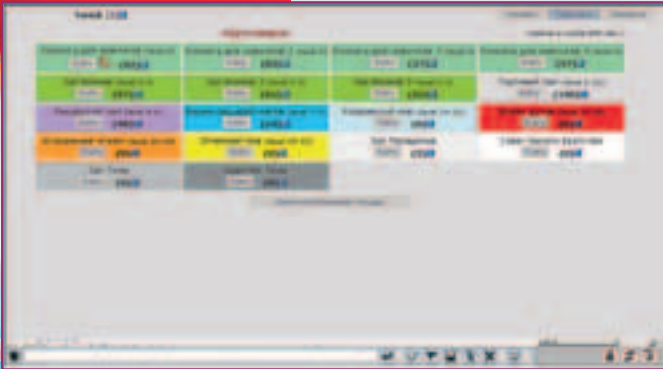


6810

в подарок вы получаете фирменную ручку и кейс с логотипами GameCube



6300



дую вещичку, одетую на персонаже, либо воспользовавшись клиентом «exBK», который вы найдете на компакт-диске.

ДОЛЖЕН ОСТАТЬСЯ ТОЛЬКО ОДИН

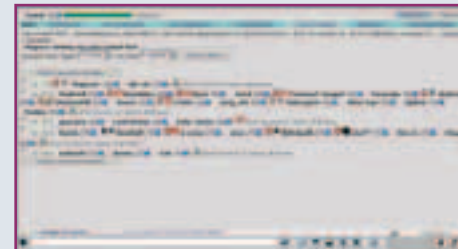
Ну вот, теперь можно драться. Так как денег и хотя бы плохонького кастета у вас нет, лезть в бой с оружием абсолютно бессмысленно. Вообще, до второго уровня разницы между кулачными и оружейными боями практически нет – начальное оружие слишком слабо, чтобы давать реальный перевес в схватке. Бой инициируется двумя способами: можно самому подать заявку, а можно принять уже поданную. То есть вы идете в «Новичковые бои» и смотрите: есть ли заявки. Если есть, то можете попробовать принять какую-нибудь из них. Перед

АЙ, МАЛАДЦА!

Комбатсы открылись 18 марта 2002 года. Невозможно сказать, сколько народу там зарегистрировалось, сколько играет каждый день, сколько играет раз в неделю – статистика, увы, недоступна. Известно, что по счетчикам mail.ru и Rambler's Top 100 этот сайт уже достаточно давно не вылезает из первой пятерки. Разве это не показатель? В любом случае, даже по самым скромным подсчетам в «БК» играет не меньше пяти тысяч человек, а для российского онлайн-проекта это очень даже неплохо.

принятием обязательно смотрите информацию о противнике! Если вы обнаружите, что по какому-то из параметров противник серьезно лидирует, в отличие от вас, то в бой лучше не соваться. Если же заявки не устраивают (например, их нет или все бои были заявлены слишком крутыми противниками), можете сами предложить подраться, указав тип боя и время на таймаут.

Противник найден, бой стартован – пора учиться выживать. Перед вами две таблички: «Атака» и «Защита». В первой вам нужно выбрать зону противника, в которую вы собираетесь атаковать (голова, корпус, пояс или ноги), а во второй – две своих зоны, которые будете защищать от предполагаемых ударов оппонента. В это же время свой выбор делает ваш враг. После того как оба выбора сделаны, идет «ресольв», то есть произведение операций с данными по



ударами. Соответственно, если вы назначили удар в голову, а противник блокировал пояс и ноги, то он и получит некоторое количество урона. Если противник бил вас в корпус, и вы блокировали как раз голову и корпус, то вам урона нанесено не будет. Бой идет, понятно, до смерти одного из бойцов. В групповом бою победителем выходит последний оставшийся в живых. Если бой кончается по таймауту (т.е. в течение некоторого времени один из бойцов не сделал назначения удара и блока), то у победителя есть выбор: либо объявить победу и получить причитающуюся экспу, либо великодушно объявить ничью.

В групповых боях, которые будут доступны только со второго уровня, вы сможете назначать, какие уровни участвуют в данной схватке, сколько их будет за одну сторону, и сколько за другую. Есть и еще один вид боев – «Хаосные». Там участники просто плотно набиваются в одну банку, затем расходятся случайным образом (зависимым от количества и

КАСТУЙ ЕГО, КАСТУЙ!

Ну какая ролевая игра без магии? К сожалению, самостоятельно создавать заклинания пока нельзя, а вот покупать – пожалуйста. К вашим услугам возможность вмешиваться в уже идущий бой, создавать собственного клона (и переманивать чужого), лечить раны, мгновенно телепортироваться в любой город, перманентно улучшать характеристики любого оружия и так далее. Но сначала вам нужно дорасти до четвертого уровня, на котором появляется характеристика «Интеллект».

ЮРИЙ ПОМОРЦЕВ

Как и почему подсел – рассказывать не буду, все пустое. Ни к чему розовые сопли. Лучше поделюсь опытом и знаниями, которые кровью и еще раз кровью были заработаны на аренах Клуба. Уровням выше второго просьба не беспокоиться, а вот новички подсаживайтесь поближе.

Первое – до второго уровня забудьте обо всем, кроме кулачных боев. Не тратьте заработанные кредиты на экипировку – все равно прикупите беспонтовую дешевку, а потом будете кусать локти из-за того, что на крутое шмотье не хватает полкредита.

Второе – штудируйте логи нарывающегося противника. Перед сражением быстро (не тормозите, иначе есть риск запросто вылететь по таймауту) заберитесь в «за-

вершенные» и посмотрите на последние пять боев потенциального противника. Просеките тактику. Самый сложный вариант – если видимой тактики нет, т.е. она сильно варьируется от боя к бою. Это верный признак, что не вы один такой умный, и что потенциальный противник и сам не прочь посмотреть на логи завершенных боев перед поединком. Третье – существуют три основные тактики. Первая, самая простая, – бить хаотически, не повторяя удар в одно и то же место. Лечится просто – после удара противника в одну из четырех областей ставьте блок на две другие, и тогда вероятность отбить удар будет 2 из 3 (крыты и уворачивания в расчет не берем). Вторая, – бить сериями по несколько подлых тычков в одно мес-

то. Противодействовать несложно, однако надо вовремя менять области блокирования. Третья тактика – совмещение хаотического и «серийного» боя. Она наиболее опасна, особенно, если противник адаптирует ее под ваш стиль. Антидота не существует – надо чувствовать врага и очень внимательно следить за его атаками/блоками. Четвертое – будьте последовательны. Не паникуйте, когда у вас осталось мало НР, не начинайте хаотически наносить удары – это верный способ забить гвозди в свой гроб. Но! При этом большинство игроков начинают дергаться, когда полоска НР становится красной – пользуйтесь этим, ибо велика вероятность, что супостат начнет махать хаотично.

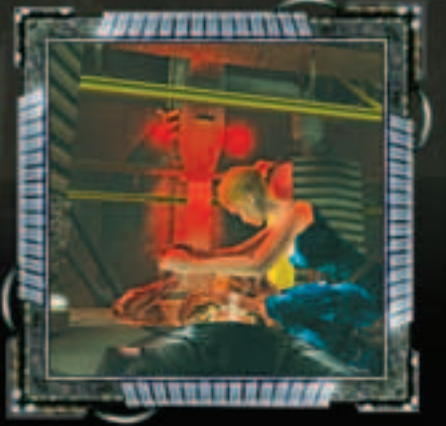
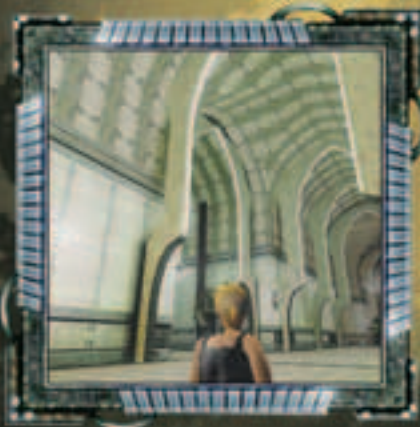
ПРЕКРАСНЫЙ ЛИК СМЕРТИ

Отныне
и
навсегда -

спасительница мира

- Китти Хоук!

- Богатый арсенал оружия.
- Четко проработанная 3D графика.
- Комбинация тактики, стратегии и борьбы в одной игре.



Жанр:

Action/Adventure

- Главный герой - женщина с сильным характером и это уже о многом говорит.
- Удобное управление.
- Потрясающий сюжет полон сюрпризов и неожиданностей.



ТРИ ЦВЕТА

В комбатах есть такая фишка, как склонность. Всего их три: светлая, нейтральная и темная. Первая выдается только паладину, стать которым крайне сложно. Вторая и третья распространяются за весьма приличные деньги. Из бонусов нейтралам полагается повышенный урон в кулачных боях, а темные могут использовать вампирскую склонность (раз в полчаса кусать любого игрока, выпивая из него жизнь) и вешиваться в поединки, в которых за одну из сторон играет какой-нибудь другой темный.

уровней игроков) по двум сторонам и начинают весело махать друг с другом.

МАНЧКИНИЗМ ПРОЙДЕТ

Как и в любой ролевой игре, не обошлось и без опыта, левелов и роста характеристик. После каждого выигранного боя вам выдается экспа. Выдается она в зависимости от того, с каким уровнем вы дрались, какой был тип боя и кто как был одет. Соответственно, после набора определенного количества опыта вам дают уровень. Уровни крутости в комбатах делятся на подуровни (апы). Каждый ап приносит вам небольшую денежку и одно очко характеристик. Деньги можно потратить на покупку необходимого снаряжения или на всяческие услуги типа ремонта вещей. Очко характеристики, понятно, поднимает одну из СЛИВ на единицу. Через несколько апов случается левел, с которым вы поднимаетесь на более ощутимую сумму денег, сразу три (бывает, пять) очка характеристик и одно очко мастерства. Не считая, конечно, циферки рядом с вашим именем.

Вполне нормально, что игрок, получая драгоценные кредиты, сразу же стремится их потратить на что-нибудь полезное. И тут же он натывается на непроходимые проблемы. Тех денег, которые ему выдаются, едва-едва хватает на слабенское (для его уровня и характеристик) оружие, с которым лезть в драку категорически не советуется. Но когда вы накопите достойную сумму на достойном уровне, тогда уже можно и в магазин заглянуть.

Надо заметить, что экономика в «БК» крайне сурова к обычным игрокам. Практически любое действие стоит денег. Передать предмет другому игроку – кредит. Переслать деньги по почте – процент от пересылаемых денег. Пересылка предмета – процент от номинальной стоимости. Даже продавая какую-то вещь, вы отдаете в казну «БК» целый кредит! Зарабо-

тать себе на меч с кольчугой не так сложно, но и не так просто. Основной вид заработка – игра на дефиците вещей. Скажем, в одном городе на прилавках магазинов валяются сотни Готических Мечей. А в другом их днем с огнем не сыщешь. Можно съездить в первый город, купить партию Готических Мечей, вернуться обратно и продать здесь с существенной выгодой для себя.

Есть, конечно, и другие способы. Например, устраивать (и участвовать) в тотализаторах и викторинах. А специально для



оденется и инициирует бой, пока вы не заметили, что он уже не с кастетом, а с мечом. Модемщиков может напрягать коннект. Если вы в течение означенного перед боем времени – таймаута – не назначите удар (а для этого, понятно, надо находиться в «БК»), то противник может поставить не ничью, а победу. И еще хорошо, если вы сражались в «Физических». В «Групповых боях» с недавних пор ввели такой фактор: тот, кто намеренно или случайно спил игру по таймауту, получает инвалидность – временное (до суток!) понижение одной из характеристик. А характер травмы еще и определяет, сможете ли вы все это время драться, или нет. Представляете, целые сутки не иметь возможности иг-

ВИКТОР ПЕРЕСТУКИН

Что такое «Комбатс»? Скажу что значит «Комбатс» для меня – альтернативное измерение. Отвязавшись от текучки, тех же игр, статей (иногда просто забив) отправляешься в клуб. Надеваешь подходящую личину... Кстати, многие приносят в «Комбатс» себя. Строят героя по своему образу и подобию. Не в этом сила «Комбатс». Соль в перевоплощении. Грубым бескомпромиссным воином быть не желаете? Или барыгой? Бизнесменом? Ментом-паладином? Виртуальной проституткой? «Духом не известного страника» (реальный ник)? Не надо скачивать из Инета программу, а, набрав заветные www.combats.ru открыть дверь в клуб. И начинать жить. Инициатива идет от самих игроков: открыть тотализатор, лотерею, банк, клан, газету... Этот мир работает. Есть политика: белые, темные и нейтралы. Есть конфликт. Есть цель.

тех, у кого реальных денег во много раз больше виртуальных, создатели игры предусмотрели вариант с покупкой кредитов за евро.

ДИСКОННЕКТ И ШАКАЛЫ

Даже самая простая и идеальная ролевая система не может не содержать дырок. Например, если вы увидели заявку, которая вам подходит, то не спешите радоваться. Возможно, на том конце провода сидит «хамелеон», который, увидев, что вы приняли заявку, быстро

рвать? Я, порою, зарабатывал такие инвалидности, и скажу честно: это бесит круче лагов в Counter-Strike.

А еще есть вампиры, кланы, паладины, наемники, танки, манчкины, шакалы, хаосники, флудеры, спамеры, торговцы и иная различная «живность». С ней вы встретитесь, к счастью, не раньше уровня второго-третьего. О различных второстепенных явлениях в «Бойцовском клубе» читайте на врезках, а что касается мира «БК»... Хм, может, колонку в «Онлайн» забачать? ■

АЛЕКСАНДР ЩЕРБАКОВ

Тотальной редакционной любви к Combats могло и не быть, если бы на них не подсел господин Торик. Сначала к его байкам о БК никто особенно не прислушивался, хотя все и удивлялись, когда во время «клубных» боев в Battlefield 1942 Святослав говорил, что «у меня назначено» и залезал в Сеть. Несколько минут обменивался ударами, а затем с чувством выполненного долга продолжал отстрели-

вать назойливых союзников, озабоченных перекрашиванием флага.

Собственно, через недельку-две после этого, я решил посмотреть, что же это за Combats такие. Покопался в правилах, пробежался глазами по FAQ'ам... И не стал регистрироваться. Черт знает, почему. А потом, когда прошел еще где-то мясцок, дружная команда «СИ» ни с того, ни с сего вдруг решила ломануться в

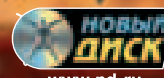
Combats. На всех нахлынули впечатления и уже через пару часов не устоял и я. Теперь вот продумываем стратегию зарабатывания денег и уже имеются некоторые весьма специфические наработки. Перестукин уехал «посмотреть мир» и на момент написания материала ошивается в Capital City, пугая жителей столицы провинциальным девилситиевским выговором.

ГОРЕ

ПЕРВАЯ КРОВЬ



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.



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".
Copyright © 2002 CRYO. Developed by 4Drulers Software inc. Programmed by Pyecon Pty Ltd. Engine by Slam Software. Published by CRYO. All rights reserved.

ХИТ?

SHINOBI



- ПЛАТФОРМА: PlayStation 2
- ЖАНР: action ■ ИЗДАТЕЛЬ: Sega
- РАЗРАБОТЧИК: Overworks
- КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
- ОНЛАЙН: <http://www.sega.com/>
- ДАТА ВЫХОДА: 12 ноября 2002 года

ХРОНОЛОГИЯ СЕРИИ

Shinobi: игровые автоматы (1987), Commodore 64 (1989), TurboGrafx-16 (1989), Game Gear (1991)
The Revenge of Shinobi: Mega Drive (1989)
Shadow Dancer: The Legend of Shinobi: Mega Drive (1990)
GG Shinobi: Game Gear (1991)
GG Shinobi II: The Silent Fury: Game Gear (1992)
Super Shinobi II (Shinobi III: Return of the Ninja Master в США): Mega Drive (1993)
Shin Shinobi Den (Shinobi Legions в США): Saturn (1995)
Shinobi: PlayStation 2 (2002)
Примечание: указаны годы выхода оригинальных японских версий игр.

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

Не знаю как у вас, а у меня порой создается впечатление, что ниндзя в восприятии японцев — понятие сугубо всеобъемлющее, включающее в себя не только воспетых народным фольклором древних воинов-призраков, а попросту любого, кто готов схватить

в руки оружие, натянуть пестрый костюм и спрятать часть лица под маской. Это потом настали времена Tenchi, а в восьми- и шестнадцатитбитную пору ниндзя, не покладая рук, трудились костоломами, среди бела дня изничтожающими превосходящие армии кого попало. Героями эпохи были Арнольд, Слай и затянутый в черное ниндзя, дружно расправлявшиеся с плохими парнями на

удивление схожими приемами.

РАСЦВЕТ И УПАДОК

Понятное дело, не обошлось без необходимого азиатского колорита: центральной герой серии Shinobi Джо Мусаси (Joe Musashi) полагался не только на собственные кулаки и пятки, но и метко косил всех вокруг нескончаемыми сюрикенами. Дебютная часть сериала была особенно важна для

Sega — как наглядная демонстрация серьезных намерений компании относительно домашнего консольного рынка. Один из первых англоязычных портов с игровых автоматов на Master System, проект Shinobi показал, что в Sega с должным вниманием относятся к переносу своих хитов на приставки. Следующие серии выходили исключительно на консольном рынке, снискав славу качествен-

Перефразируя крылатую фразу небезызвестного О. Кафарова про Star Wars: «Ох уж эти ниндзя — и игры про них теперь делают!». Причем давно уже, тема в разработке примерно с середины восьмидесятых. Индустрия повидала много всяких ниндзя всех цветов, видов, форм и размеров, и одним из самых запоминающихся был Shinobi, третьего дня воскресший из мертвых.

ХИТ?



▲ Попав в третье измерение, доблестный ниндзя научился делать настолько впечатляющие трюки, что его плоскому предшественнику и не снилось.



ных игр с классическим аркадным геймплеем. Расцвет сериала пришелся на начало девяностых, когда на сеговских приставках игры с неуловимым Джо появлялись чуть ли не чаще «Сонигов». С приходом 32-битных машин двухмерные сайд-скроллеры как-то повыходили из моды, и Shinobi Legions (Shinobi X) с плоской «оцифрованной» графикой а-ля Mortal Kombat владельцы Sega Saturn встретили уже с недоумением. Дескать, как же так — у нас тут Panzer Dragoon, а они такую древнюю рухлядь подсовывают! И гремевший недавно сериал с обреченным видом погрузился в пучины забвения, не подавая ни малейших признаков жизни.

РЕАНИМАЦИЯ

Траур и тут длился недолго. Образумившись, Sega поставила крест на разработке приставок, прилюдно объявила себя мультиплатформенным издательством и стала лихорадочно шерстить библиотеку былых достижений для

возвращения к жизни сказаний старины глубокой — на радость ностальгирующим игроманам. Пробужденный от летаргического сна, Shinobi был спешно предан в руки колдунов из Overworks, которым строго-настрою было наказано извратить на базе хита прошлых лет вольное трехмерное продолжение, отвечающее высоким запросам обладателей PlayStation 2 — публики, как известно, избалованной и дюже привередливой.

С ШАРФОМ, КАК У ЩЕРБАКОВА

Новая Shinobi, новый ниндзя. Поразительно похожий на Хандро из Samurai Spirits, обладатель трехметрового красного шарфа Хоцума (Hotsuma) — глава клана Оборо, к которому принадлежал и предыдущий фронтмен сериала Мусаси-сан. Борется свежообремененный герой против волшебника Хируко, воздвигшего аккурат посреди современного Токио замок и наводнившего город сво-

ми кровожадными приспешниками. Хоцума силен как бык и быстроходен подобен гепарду. Он умеет бегать по стенам и сногшибательно кувыркаться. Разделяя пристрастие предшественника к сюрикенам, новый ниндзя все же отдает предпочтение проклятому мечу Акудзики (Akujiki), питаемому человеческой ненавистью. Еще одно свежее вливание в геймплей — система приемов тата. К каждому из врагов привязана иконка — коли нападут пять противников, иконок тоже будет пять. При поражении оппонента его иконка вспыхивает языками пламени. Если вам удастся расправиться со всеми неприятелями, заставив одновременно загореться все иконки, игра покажет тата — короткий ролик, где Хоцума принимает героическую позу, враги разваливаются в капусту, а прожорливый кладенец получает тройную дозу энергии. Только освоив эту технику, вы сможете на равных померяться силой с

поздними противниками и многочисленными боссами.

ПРОВЕРЕНО ВРЕМЕНЕМ

Устройство игрового мира следует заложенному десятилетия назад канону: Хоцума продвигается сквозь череду линейных тематически разнящихся уровней, разбитых на несколько частей барьерами, которые рушатся как только район оказывается очищен от врагов. На каждом этапе ждет босс, в живом виде не позволяющий пройти дальше. Победа над прихвостнями Хируко пополняет ваше здоровье, запасы энергии меча и сюрикенов, а подобранные свитки расширяют запас доступных магических атак. На этом позволяйте считать курс «введение в Shinobi-ведение» успешно зачитанным и подшквальные аплодисменты передать слово руководителю проекта Такаси Уриу (Takashi Uriu) из Overworks, ответившему на множество вопросов представителей прессы. ■

ХИТ?



▲ Даже у самого крупного противника нет никаких шансов. Ведь на нашем герое надет красный шарф! И с ним он непобедим!



▲ На скриншотах Shinobi напоминает натуральный трико-вой боевик-блокбастер. Стильный и в меру безумный.



▲ Искромсать нескольких противников за раз? Легко!

SHINOBI

УПРАВЛЕНИЕ

За передвижение Хоцумы отвечает левая ручка Dual Shock (правая контролирует камеру). R2 включает автонаведение на врагов, Квадрат позволяет ударить мечом, Треугольник – метнуть сюрикен. Как в двухмерных приквелах, можно «выстрелить» полукругом сюрикенов, нажав Треугольник в пряжке. На L2 «повешены» заклинания, список их пролистывается нажатиями на крестовину джойпада. Кнопка X заставит вашего ниндзя метнуться вперед со скоростью Флэша Гордона, проводить это dash-движение можно в любом направлении.

ГОВОРИТ ПРОДЮСЕР SHINOBI:

В.: Почему вы решили заняться продолжением сериала?

О.: Планы сделать сиквел Shinobi появились еще во время расцвета Dreamcast. После того как Sega стала мультиплатформенным издателем, мы решили дебютировать на PS2 с полноценным хитом, а Shinobi как нельзя лучше для этого подходит.

В.: Когда началась разработка?

О.: В мае прошлого года.

В.: Сколько человек сейчас заняты над проектом?

О.: Около пятидесяти.

В.: Над какими играми они успели поработать?

О.: Skies of Arcadia и Sakura Taisen.

В.: Какая из игр сериала Shinobi, на ваш взгляд, лучшая?

О.: Пожалуй, Shadow Dancer или Revenge of Shinobi.

В.: При переносе серии в три измерения команда встретила какие-то сложности?

О.: Раньше основным боевым приемом было метание сюрикенов. Переход игрового процесса в 3D поменял механику боя, сдвинув акцент с «дистанционных» атак на рукопашные схватки, и нам необходимо было сбалансировать геймплей соответствующим образом.

В.: А рассматривался ли вариант сделать двухмерную игру?

О.: Нет, я с самого начала хотел вести трехмерный проект. Не стану утверждать, что 3D лучше чем 2D, но Shinobi

– динамичный боевик, сконцентрированный на действии, и нам кажется, что трехмерный движок позволяет точнее отразить направленность игры.

В.: Все ли в итоге получилось так, как было задумано?

О.: Оригинальная концепция осталась неизменной. Режиссеры проекта, включая меня, разделяли общее мнение относительно целей, на которые следует ориентироваться.

В.: Какие ключевые элементы геймплея вы бы назвали отличительными чертами сериала?

О.: Сложно сказать. В нашу игру перешли двойные прыжки и возможность стрелять в восьми направлениях, мы специально консультировались с создателями приквелов. Выходит, мы унаследовали эти особенности старых частей Shinobi.

В.: Расскажите, как меч Хоцумы влияет на его здоровье, и зачем нужна техника татэ.

О.: Сначала о мече. В игре вы добираетесь до момента, когда меч начинает поглощать боевой дух Хоцумы. Мечу придется «скармливать» энергию противников, поэтому необходимо будет постоянно сражаться. Сегодня в экшн-играх частенько можно наблюдать, как геймеры стремятся избежать прямого контакта с заметившим их неприятелем. Мы хотели подхлестнуть игроков, чтобы накал схватки не ослабевал ни на секунду. Система татэ призвана от-

разить красоту японских стилей владения мечом и входит в число бонусов, ради которых стоит играть в Shinobi. Заслужив татэ, вы ощущаете завершенность поединка. Эта черта геймплея заставляет вспомнить о самураях, восхищавших меня в детстве.

В.: А шарф?

О.: Он просто клево выглядит! Большую часть игрового времени вы смотрите на спину своего персонажа. Мы решили сделать красивую деталь, ею можно долго любоваться. Жаль, большинство других разработчиков забывают о таких вещах.

В.: Сможет ли герой применять магию, как в предыдущих играх? Заклинание со взрывающимися клонами вернется?

О.: Магические приемы изменятся. Переведа игру в три измерения, мы не могли оставить магию на прежнем уровне – требовалось что-то большее. Теперь в распоряжении игроков будет накрывающая весь экран огненная атака, магия ветра «камаитати» и щит из молний «мутэки».

В.: Есть ли какие-то элементы игровой механики, которые вы намеревались применить, но не успели?

О.: Хотелось бы побольше поиграться с атаками во время бега по стенам, но это оказалось непростой задачей. Мы обязательно разовьем концепцию в следующей части. Кроме того, есть наброски относительно управления транспортными средствами (мотоциклом) и применения принципиально иной игровой системы, однако я решил, что нынешняя игра должна представить аудитории краугольные камни, вокруг кото-

рых мы поведем развитие сериала в будущем.

В.: Технологическая база вас устраивает?

О.: PlayStation 2 вполне подходит. К тому же совсем необязательно проект с сильной графикой хорош в игровом плане. Важнее всего содержание. Главное, чтобы игра увлекала и развлекала, а технология – дело наживное.

В.: Какие секреты ожидают геймеров?

О.: Вы сможете собрать монетки клана Оборо, открыть призовые режимы и, возможно, сыграть за другого персонажа.

В.: Кто пишет музыку?

О.: Wavemaster, внутренняя команда японской Sega.

В.: Считаете ли вы важным, чтобы мелодии напоминали композиции Юдзо Косиро (Yuzo Koshiro)?

О.: Творения Юдзо Косиро идеально подходят для предыдущих частей, но я чувствовал, что этой Shinobi необходим другой музыкальный стиль.

В.: Увидим ли мы врагов или какие-то иные элементы из прошлых серий в новой игре?

О.: Игравшие в оригинальные Shinobi заметят несколько сюрпризов.

В.: Чем вы больше всего гордитесь в этой игре?

О.: Непросто выбрать что-то одно, да и проект-то еще не завершен. Скажу следующее: я горжусь тем, что пятьдесят человек стараются сделать игру, которая, как мне кажется, обязательно должна понравиться всем фэнам ранних частей сериала.

ПЛАТИНОВЫЙ СПОНСОР

intel®



21-22 МАРТА
2003 ГОДА
2-й Гуманитарный корпус МГУ
на Воробьевых горах

конференция Разработчиков ИГР компьютерных ИГР КРИ 2003

Уважаемые коллеги и друзья!

21-22 марта 2003 года в Москве состоится первая в истории России международная Конференция Разработчиков компьютерных Игр (КРИ).

В отличие от выставок, КРИ придумана не для публики, не для прессы и не для менеджеров по продажам. КРИ придумана для разработчиков. Каждого. Лично. Для того, чтобы мы, разработчики, могли стать лучше. Для того, чтобы игры, которые мы делаем, стали лучше.

КРИ – это два дня, которые можно провести в обществе нескольких сотен таких же профессионалов, послушать умных людей и поделиться своим опытом. КРИ – это возможность взглянуть на то, что публика увидит через два года, когда выйдут начатые сегодня проекты, и на то, что публика не увидит никогда -технологии. А еще, КРИ – это:

- 50 лекций лучших российских и зарубежных разработчиков о тонкостях программирования, игрового и графического дизайна, управления проектами и бизнес-моделей.
- Лекции и семинары производителей компьютерного железа и производителей программного обеспечения для разработки (tools/middleware) – информация о будущих технологиях из первых рук.
- Ярмарка проектов, дающая возможность издателям увидеть все новые проекты на одной площадке, а разработчикам – представить свои новые проекты всем российским издателям.
- Ярмарка вакансий – возможность трудоустройства для специалистов и студентов и возможность для игровых компаний решить кадровые проблемы.
- Выставка наших достижений для финансовых институтов, СМИ и зарубежных партнеров с выдачей призов лучшим разработчикам и издателям в нескольких номинациях.
- Культурная программа. В пятницу скромная, потому что в субботу утром – лекции. Зато в субботу последняя лекция отменяется!

Информационные спонсоры:

Yandex
Найдется все.

COMPUTER
GAMING
Russian Edition
WORLD

СТРАНА
ИГР

МАНИА

НАВИГАТОР
ИГРОВОГО МИРА

ХИТ?

MASTER OF ORION III: THE FIFTH X

■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: strategy ■ ИЗДАТЕЛЬ: Hasbro Interactive ■ РАЗРАБОТЧИК: Quicksilver
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 8 ■ ОНЛАЙН: <http://www.moo3.com>
■ ДАТА ВЫХОДА: 26 ноября 2002 года

СВЯТОСЛАВ ТОРИК
TORICK@GAMELAND.RU

Получилось нечто вроде «The Settlers встречают Civilization» (и, держась за руки, улетают в космос, да? — прим. ред.).

Получилось, надо заметить, славно. Первоначально ленивому геймеру не хочется лезть по менюшкам, читать толстые мануалы и пытаться разобраться в игровой механике. Но, единожды разобравшись, игрок как будто бы заряжался новым знанием, получал необходимое просветление. И с концами уходил в игру. Вот так, по крайней мере, у меня, было с Master of Orion (и последовавшей за ним Master of Magic).

«X» — ЗНАЧИТ КОЛОНИЗАЦИЯ

Если кто-то из милых читателей по малолетству или невысокому геймстажу не знаком с МоО, то придется вам, дорогие мои, прочитать следующий

ликбез. Любой Master of Orion состоит из нескольких «модулей». Первый и основной — это Глобальное Управление. Как в «Цивилизации», суровым взглядом осматриваем карту (в данном случае звездную), прикидываем, что можно полезного выудить из колонизации какой-нибудь планетки или наезда на кого-нибудь. Затем идем в окно управления планетами и занимаемся местным планированием производства, распределением ресурсов и иной хозяйственной ерунденью. Ну а под конец можно заняться походными боями космических флотилий. Примерно так.

Дополнительное название МоО3 заинтриговало меня с самого начала. The Fifth X переводится как «Пятый Икс». Про четыре X я знал прекрасно, но что это за пятый? Покопался. Выяснил. Рассказываю. Считается, что все колонизационные подвиги, составляющие игры типа Master of Orion, заключаются в четырех

Бои на данный момент выглядят довольно сумбурно. Но разработчики стойко продолжают обещать невиданную зрелищность битв и оригинальный дизайн кораблей.

Первый «Повелитель Ориона», попавший к своему издателю под ником Star Lords, был восхитительнейшей (хотя и графически отсталой даже для 1993 года) стратегией. Подобных вещей тогда не то что бы не было... Просто никому и в голову не приходило, что за основу можно взять сложные соединения пошаговых боев и глобального god-sim'a с микроэкономикой.

«X»: eXploration, eXpansion, eXploitation и eXtermination. То есть по-русски, «исследование», «расширение», «использование» и «уничтожение». Четыре необходимых инструмента для достижения доминирования одной расы над другими. Пятая же «X» — это, как выяснилось, eXperience, «опыт». Дело в том, что империи в игре — это не просто зеленые кораблики против красных, это не только свой дизайн, своя система управления, но и самое главное — свой набор персоналий. Как Империя в «Звездных войнах» олицетворяется Палпатином и Дартом Вейдером, так и Республика невозможна без принцессы Леи и Люка Скайуокера. Так что готовьтесь к тому,



что, в зависимости от стиля управления, вы будете представлять собой черношлемового парня в плаще или тетеньку в строгих очках и с вечной палочкой подмышкой. И не забудьте, что вы не одиноки в своем управле-

нии Империей. У вас будут и профессионально обученные помощники, которых можно назначать на те или иные планеты. Помощники, естественно, будут специализироваться в различных областях развития: военной, экономической, научной, дипломатической или еще какой-нибудь.

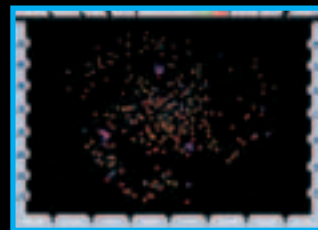
КОСМОопера

Но не думайте, что коли уж такие дела пошли, то вам в придачу накидают бессмертие, императорский корабль с максимально возможными характеристиками и вообще разрешат нарушать баланс. Нет, Вечных Императоров оставьте Злотникову с Лукьяненко да Коулу с Банчем. Quicksilver, напоминая, в каком именно жанре чаще всего встречается

ЭТИ СТРАННЫЕ КАЛИФОРНИЙЦЫ

Quicksilver Software, inc была образована семнадцать лет назад в Ирвине, штат Калифорния. Из наиболее известных проектов у ребят за плечами такие вещи, как Conquest of the New World (пожалуй, лучший стратегический проект, изданный Interplay), Invictus: In the Shadow of the Olympus (ужасающая несбалансированностью и графической реализацией воксельная РПГ-стратегия) и самый замечательный маджонг, который я когда-либо видел — Shanghai: Second Dynasty.

дет рождаться много-много рабочих, зато все остальные параметры по сравнению с конкурентами будут смехотворны. Но не это главное. Если вы помните, оба MoO заключались в выполнении одной из нескольких



Разработчики решили изменить эту постыдную традицию, вписав в игру несколько мегатонн сюжетной информации (если быть точнее, то более 100 печатных страниц).

ся слово experience, предлагает нашему правителю распределить очки опыта между умениями, которые непосредственно повлияют на легкость или сложность управления той или иной частью Империи. То есть, вбухав все в быстрый рост народа, то у вас бу-

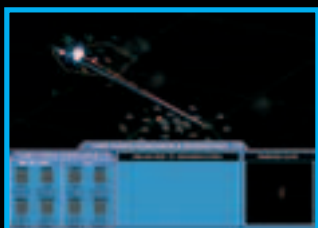
дет рождаться много-много рабочих, зато все остальные параметры по сравнению с конкурентами будут смехотворны. Но не это главное. Если вы помните, оба MoO заключались в выполнении одной из нескольких

ботчики решили изменить эту постыдную традицию, вписав в игру несколько мегатонн сюжетной информации (если быть точнее, то более 100 печатных страниц). Утверждают, что каждое действие, производимое игроком, тем или иным образом влияет на сюжет. Более того, в связи с повсеместной сюжетизацией некую предисторию будут иметь даже ваши помощники. Надеюсь, разработчики бэкграунд проработают. А то я им их же Invictus припомню, где

Ваши подчиненные. Дают вкусные бонусы к процветанию Империи.



Каждая звездная система состоит из максимум восьми планет, из которых хорошо если три-четыре пригодны для жизни и выгодны для обрабатывания.



какой-то Икар давал армии столько же бонуса к атаке, сколько и Геракл, сын Зевса.

МИКРО И МАКРО

Многочисленные окна с таблицами и графиками, опции, ползунки и кнопки в первых МоО были готовы снести игроку крышу куда-то в область Альдебарана. Все минусы продукции SimTex были отсмотрены и тщательно перерисованы в плюсы. Количество окон серьезно сократилось. Микроменеджмент урезали вплоть до возможности в опциях убрать его из игры. А самое главное, можно переложить некоторые аспекты игры на AI, а самому заняться любимым делом. Например, повесить все хозяйство и дипломатию на компьютерного болванчика, с головой уйдя в разработку технологий и экспансию в новые миры. Причем каждого из управляющих можно будет настроить по своему вкусу, устанавливая ему та-

кие параметры, как «торговля», «мораль», «воинственность», «экономность» и так далее. Углубляясь в искусственный разум, можно даже назначить, какие параметры будут доминировать, а какие – стоять на втором месте. Если вам все-таки захотелось поуправлять империей вручную, то для вас ребята из QuickSilver приготовили аж восемь экранов: Технологии (тут вы выбираете, куда развиваться дальше), Финансы (здесь вы планируете бюджет на следующий ход), Империя (в этом меню игрок настраивает законы для своей расы), Персонал (тут вы следите за своими помощниками, а также настраиваете опции шпионажа), Министрство иностранных дел (тут вашему вниманию предоставлены

меню Сената Ориона, Дипломатии и Зарубежных сделок), Планеты (отсюда вы можете просмотреть, что творится на каждой планете), Дизайн кораблей (здесь вы можете изобрести новый тип корабля и настроить поведение флотилии в бою), Условия победы (из этого меню вы узнаете,

ную помощь по абсолютно всем пунктам игры. Но технических писателей QuickSilver, конечно, жалко – там же текста на половину «Войны и мира» потянет.

ГАГАРИНУ И НЕ СНИЛОСЬ

Бои по-прежнему походовые. Встречаются две команды кораб-

Дело в том, что империи в игре – это не просто зеленые кораблики против красных, это не только свой дизайн, своя система управления, но и самое главное – свой набор персоналий.

что вам нужно для победы). Впрочем, не стоит пугаться и падать в обморок. К коробке будет прилагаться огромный мануал, а в самой игре вы найдете обшир-

лей. Активируется поле боя. На нем выбрали, кем, чем и кого атакуем, нажали «конец фазы», посмотрели, как корабли стреляют друг в дружку. Повторили.

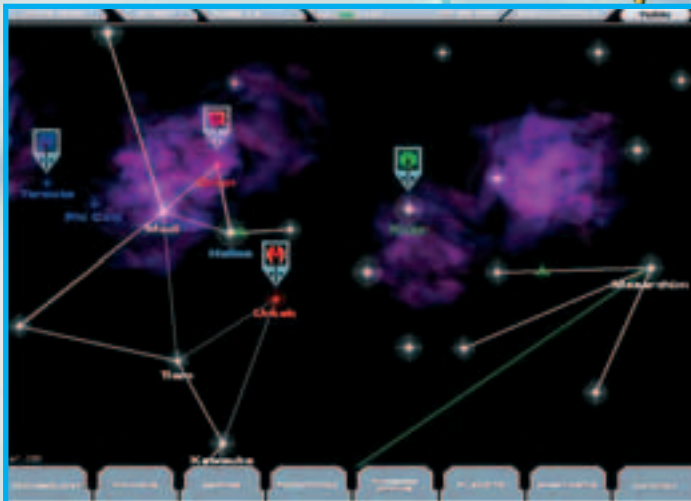
Дипломатия по-прежнему позволит довести либо ваших соседей до ручки, либо вас до кресла Верховного Сенатора.

Осталась и возможность варьировать количество звездных систем: до 256 штук, в каждой из которых до 8 планет, у каждой из которых до 5 естественных спутников. И все они могут быть заселены.

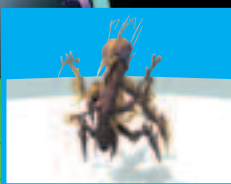
Рас теперь 16 штук, а игроков может быть 32. И, конечно, Антарианцы. Куда ж без них настоящему Повелителю Ориона? ■

ЛИНИЯ ОРИОНА

Как известно, Сергей Лукьяненко, когда описывал инопланетян в своей трилогии «Линия грез», пользовался образами из Master of Orion. Да и не только образами, по большому счету. Это я к тому, что если уж такой известный писатель «олитературил» столь известную игру, то уж в Интернете фанфика по МоО – просто море. Существует даже официальная «литературная» история вселенной Master of Orion (всех трех частей), которая располагается по следующему адресу: <http://moo3.quicksilver.com/game/background.html>.



Карта галактики с отмеченными транспортными путями. По ним корабли передвигаются гораздо быстрее, кстати.



Сайноиды предлагают махнутья разработками. Предлагают, стало быть, уважают...

НОВЫЙ МИРОВОЙ ПОРЯДОК



New World Order - Игра, которая бросает вызов Counter - Strike, Max Payne и Ghost Recon.

Неуловимый «Синдикат» - группа элитных наемников терроризма - поверг в страх все население Земли.

Ответный шаг международных служб - команда лучших из лучших спецназа "Г.А.Т.", получает санкции на любые действия с целью уничтожения «Синдиката».

"Г.А.Т." против «Синдиката» в борьбе за Новый Мировой Порядок.



P3i
PROJECT THREE
INTERACTIVE

REVOLT
GAMES

РУССОБИТ-М
www.russobit-m.ru

©2002 «Руссобит Паблишинг», ©2002 «Project Three Interactive».
Разработано TERMITE GAMES AB. Локализовано компанией «Revolt Games».
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

STAR CRAFT GHOST



Билл Ропер, вице-президент Blizzard Entertainment. Начинал с того, что озвучивал орков в первом WarCraft.

«В игре можно встретить героев из StarCraft или Brood War, просто они не являются ключевыми фигурами сюжетной линии StarCraft: Ghost.»

СЕРГЕЙ ОВЧИННИКОВ
AMIR@GAMELAND.RU
АНАТОЛИЙ НОРЕНКО
SPOILER@GAMELAND.RU

Страна Игр: Расскажите, пожалуйста, о себе и о ключевых людях команды, работающих над StarCraft: Ghost.

Билл Ропер: Разработка StarCraft: Ghost ведется совместными усилиями Blizzard Entertainment и Nihilistic. Это отличная возможность для обеих студий в очередной раз проявить себя – компании объединяют свои усилия для того, чтобы создать всепоглощающий экшн-проект во вселенной StarCraft, ориентированный на консоли. В Blizzard мы не выделяем личности. Мы счастливы, что игры, созданные студиями, могут сами говорить о достоинствах и качествах людей, работающих над новой игрой из серии StarCraft.

СИ: StarCraft: Ghost – весьма ожидаемый проект, хотя это не StarCraft 2. Можете описать игру и рассказать подробнее об ее геймплее? Чего могут ожидать игроки?

БР: StarCraft: Ghost – тактическая экшн-игра, в которой вселенная StarCraft предстает перед нами глазами солдата. Мы стремимся совместить удовольствие, которое можно получить от шутера от первого лица, с тактической начинкой. Кроме того, играющих должны награждать за нестандартные решения возникающих проблем. Также мы хотим позволить игрокам делать кучу вещей, которыми они любили заниматься в StarCraft, как пример, применять широкий арсенал высокотехнологичного оружия, пользоваться транспортными средствами и даже вызывать ядерные атаки, с помощью которых можно расчищать

целые области на огромном поле битвы.

Играющий врывается во вселенную StarCraft в качестве смертельно опасного оперативника-«призрака», нанятого терранским Dominion. Не без помощи многочисленных союзников игроки выполняют сюжетные миссии, которые варьируются от опасных одиночных заданий до всеохватывающих и масштабных сражений. Сюжет игры богат на непредсказуемые повороты, и судьба вселенной всегда остается в ваших руках.

СИ: Героиня игры Нова может использовать не только оружие, но и уникальные способности псионика. Найдется ли место для других ролевых вкраплений, коими, например, являются инвентарь и характеристики?

БР: Мы акцентируем больше внимания на проекте на экшн-составляющей, однако без инвентаря, ограниченного, кстати, в каждой миссии арсеналом оружия, не обойдется. Самого экрана инвентаря, как в Diablo или World of Warcraft, не предвидится, однако в распоряжении Новы – огромный выбор оружия или предметов, с помощью которых она может почти все: от проникновения под прикрытием на вражескую территорию до командования юнитами Siege Tanks.

СИ: Сможет ли Нова взаимодействовать (командовать, общаться) с другими юнитами, скажем, с пехотинцами?

БР: Нова сможет взаимодействовать с другими юнитами, хотя мы еще не до конца определились с этой составляющей игры. Мы хотим, чтобы играющий чувствовал себя ключевой фигурой в масштабном конфликте, и, как пример, возможность посылать союзников в нужные локации вполне подходит для реализации нашей задумки. Вы

можете рассчитывать, что эта идея будет направлена напрямую к команде разработчиков!

СИ: Любопытный факт – возможность использовать транспортные средства, такие, как Vulture и Wraith. Каким образом их применение может повлиять на игру?

БР: Мы создаем локации как специально предназначенные для использования средств передвижения, так и обычные. Таким образом, роль, которую они играют в исходе миссии зависит от того, насколько карта рассчитана на них. Мы хотим, чтобы транспортные средства имели смысл использовать по сюжету, более того, это должен позволять и дизайн уровней. Также их применение должно вызывать крайне сильные ощущения у играющего.

СИ: Сюжетная линия находится под сильным влиянием вселенной StarCraft. Столкнутся ли игроки лицом к лицу со своими любимчиками?

БР: Несмотря на то, что временной период StarCraft: Ghost близок к событиям StarCraft, история Новы разворачивается в других локациях и чуть позже во времени. Хотя это вовсе не исключает того, что в игре можно встретить героев из StarCraft или Brood War, просто они не являются ключевыми фигурами сюжетной линии StarCraft: Ghost.

СИ: StarCraft: Ghost – консольная игра от Blizzard, появившаяся спустя долгое время после выхода других аналогичных проектов студии. Вы считаете, что сейчас пришло самое время вновь появиться на рынке видеоигр?

БР: Настало отличное время для выхода на рынок видеоигр. Все три системы приняты игровой общественностью крайне тепло, кроме того, инструменты для разработки, как и сами технологии, просто классные. Разработчики добиваются потрясающих результатов и способны претворить почти все свои задумки в жизнь, чего им не позволялось в такой степени ранее. Геймеры находят в ожидании новых проектов, и мы очень рады, что представляем StarCraft перед целой новой аудиторией игроков. ■



ЗАТЕРЯННЫЙ МИР 4



ЭЛЬФЫ ВЕРНУЛИСЬ!



«ЗАТЕРЯННЫЙ МИР»



«ОКЕАН ЭЛЬФОВ»



«ЗАТЕРЯННЫЙ МИР 3»



«ЗАТЕРЯННЫЙ МИР 4»

ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.



snowball.ru
технология творчества

В ПРОДАЖЕ
С ОКТЯБРЯ 2002





Мирные дни Средиземья закончатся.
Устоят ли королевства Светлых сил под натиском Зла?
Это зависит только от тебя...

ОФИЦИАЛЬНАЯ ИГРА ПО КИНОТРИЛОГИИ «ВЛАСТЕЛИН КОЛЕЦ»



СПРАШИВАЙТЕ
В МАГАЗИНАХ «СОЮЗ»

THE
LORD OF THE RINGS
THE TWO TOWERS

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

© 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™.



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 Морни до Хельмовой Пади!

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

uk.ea.com

lordoftherings.ea.com



PlayStation 2

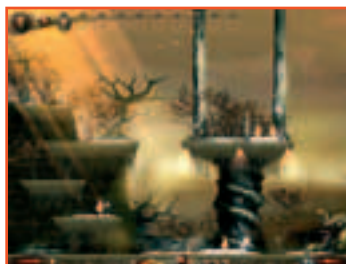
NEW LINE CINEMA



Challenge Everything



Из вашего GeForce 2, 3 или 4 выжмут все, что он умеет, будьте уверены.



Без погодных эффектов разработчики обойтись принципиально не могут. Дождь, снег и метеориты – неплохо для логической аркады.



АДСКИЙ СУББОТНИК (JUST ONE FIX)

Маленький человечек в красной шапочке бежал по лабиринту. Вдруг он остановился, оглянулся и увидел двоих чудищ, гнавшихся за ним. Человечек повернулся в их сторону, зажмурился и выстрелил каким-то ярким лучом прямо перед собой. Чудища, подбегая к человечку, свалились в свежееобразованную яму. Маленький герой перевел дух, подобрал последний мешок золота, и перешел на следующий уровень.

ДЕМО-ВЕРСИЯ ИГРЫ

Специально для нашего журнала разработчики предоставили эксклюзивную демо-версию игры (см. прошлый компакт-диск). Все тренировочные уровни и три из сорока полноценных миссий!

СВЯТОСЛАВ ТОРИК TORICK@VOXNET.RU

Да, это Lode Runner. Маленький бегущий человек. Мы не виделись с ним года эдак с 1998-го. А он, тем не менее, возвращается. Причем весьма неожиданно – всего за месяц до выхода и почему-то из России.

КОСАТАЯ СМЕРТЬ

«Адский субботник» – вот как называется, пожалуй, первая большая российская логическая аркада. Завязка у нее простейшая: из Ада вдруг начали пропадать души, и нашего героя, а по совместительству демона-с-косой, послали эти души вернуть в места ожидания Жуткого Суда. Как вы уже наверняка догадались, про Lode Runner я упомянул неспроста. Совершенно неизвестная команда по имени Tairex умудрилась сваять аркаду с логическими заморочками, не уступающими этой знаменитой игре. Задачи, правда, заключаются не в том, чтобы копать и не копать, попутно собирая золото и, по некоторым версиям, сваливать в портал. Нет, в «Субботнике»

слегка по-другому. Герой должен пробежать по уровню, открыть алтарь, убить всех грешников, чьи души захватили телесные оболочки, после чего смыться в тот же алтарь. Нашему демону противостоят апостолы, которых даже косой не завалишь, всякие собачки, рвущие на части и грешников, и демонов, огромные животные, похожие на бронтозавров, которые никого не трогают, пока их не пнешь.

Герой должен пробежать по уровню, открыть алтарь, убить всех грешников, чьи души захватили телесные оболочки, после чего смыться в тот же алтарь.

Плюс рычаги, переключатели, кнопки и остальные атрибуты логических аркад. Конечно же, со всеми этими объектами нужно будет осторожно и вдумчиво взаимодействовать. Значительную роль играет магия. Точнее, это разработчики так хитро называют привычные всем бонусы. Изначально у нас есть магия телепорта – это такой хитрый камень, который можно куда-нибудь, а потом в это «куда-нибудь» телепортироваться. Также будет присутствовать магия,

Локации в игре напоминают серию Worms: если помните, червяки воевали везде, от статуи Свободы до холма Голливуд. Так же и здесь.



которая будет нейтрализовать апостолов, освобождать души грешников на расстоянии и так далее. На данный момент готово десять тренировочных и сорок «сюжетных» уровней для прохождения. Категории сложности игры, как объяснил мне менеджер проекта Виталий Бардалим, будут серьезно различаться наполнением в отдельно взятый уровень: в легком варианте будет три грешника и один апо-

стол, в среднем, скажем, четыре грешника и два апостола, а в сложном – пять грешников и десять апостолов. Ну это так, условно говоря. Вообще, появление такого рода игры было для меня полной неожиданностью. Наши разработчики все норвят либо квесты лепить, либо сразу что-нибудь суперэпическое. А тут – пожалуйста, хорошая игрушка, не претендующая на хитовость, но и не ставящая себя в категорию «играшарварка». Мне понравилась. ■



1С АССОЦИАЦИИ 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

OPERATION FLASHPOINT СОПРОТИВЛЕНИЕ



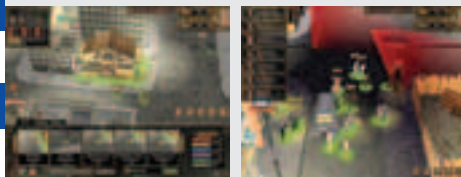
© 2002 Bohemia Interactive Studio и The Codemasters Software Company Limited («Codemasters»). Все права защищены. «Codemasters»® является охраняемым товарным знаком компании Codemasters. «GENIUS AT PLAY»™, «FADE»™, «Operation Flashpoint»™ и «Operation Flashpoint: Resistance»™ являются охраняемыми товарными знаками компании Codemasters. Игра разработана компанией Bohemia Interactive Studio. Издатель игры компания Codemasters. Все остальные товарные знаки являются собственностью их владельцев. Исключительные права на издание и распространение игры «Operation Flashpoint: Resistance» («Operation Flashpoint: Сопротивление») на территории России, стран СНГ и Балтии принадлежат фирме «1С».

- ПЛАТФОРМА: PC
- ЖАНР: RTS
- ИЗДАТЕЛЬ: Hanbit Soft
- РАЗРАБОТЧИК: Heksplex
- ОНЛАЙН: <http://www.heksplex.com/>
- ДАТА ВЫХОДА: не объявлена

THE BOSS: LA COSA NOSTRA

Появившись на прилавках, «Мафия» окончательно отбила сон у разработчиков. Феноменальный успех этого блокбастера не заставил долго ждать последователей. Одним из ярчайших представителей должен стать The Boss: La Cosa Nostra, яркий продолжатель дела Gangsters II.

Действие будет разворачиваться в реальных городах Америки времен Великой Депрессии. Вам предстоит стать боссом местной



мафиозной группировки, чтобы потом подгрести под себя все остальные кланы и стать крестным папашей. Ну а начинать придется, как водится, с мальчика на побегушках – «подай, принеси, выйди вон». Или «убей, замочи, замети следы», если точнее. Открываете ресторанчик, где из-под полы торгуете спиртным. Ну это так, для прикрытия. Даете полиции на лапу энное количество хрустящих бумажек, чтобы они не поднимали забрало в неподходящий момент и крошите всех, кто против вас. Просто, как в домино!

Вообще, разработчики большое место уделяют кадровой работе, то есть расширению «семьи». Главная задача – не захватить территорию, а удержать захваченное. Поэтому наем новых членов семьи и продвижение по служебной лестнице существующих станет одним из главнейших аспектов шедевра.

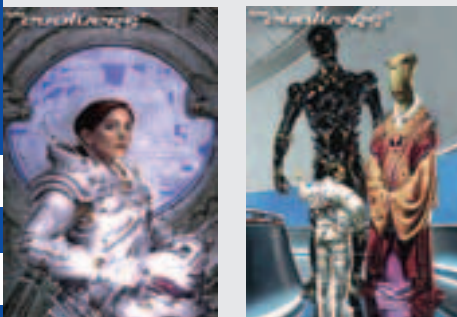
Добавьте сюда полную трехмерность с удобным масштабированием, ненавязчивую музыку, прерываемую тьявканьем автоматов и предсмертными всхлипами жертв – и перед вами потенциальный претендент на «Хит?»... ■

- ПЛАТФОРМА: PC, PlayStation 2, Xbox
- ЖАНР: MMORPG
- ИЗДАТЕЛЬ: UltraPrime Network
- РАЗРАБОТЧИК: UltraPrime Network
- ОНЛАЙН: <http://www.ultraprime.com/>
- ДАТА ВЫХОДА: конец 2004 года

THE EVOLVERS

Долгие годы интерактивность тщательно и скрупулезно подбиралась и к миру компьютерных игр. И вот, похоже, добралась.

По клятвенным заверениям разработчиков, в скором времени на прилавках должна появиться игра с беспрецедентным сюжетом: Evolvers выйдут одновременно и как игра, и как глобальная сетевая RPG! Сериал с ком-



Представьте себе, что на месте головы этой вселенской красотки могла бы красоваться ваша улыбающаяся морська.

пьютерными персонажами будут транслироваться по ТВ, а игроки смогут своими шаловливыми ручонками вносить коррективы в сюжет по собственному желанию. Оба проекта будут синхронизированы, поэтому изменения будут вступать в силу моментально, в режиме on-line, как на экранах мониторов, так и на экранах телевизоров!

Дух перевели? Продолжим. Мир Evolvers будет состоять из планет, межгалактических баз, космических станций, кораблей и собственно безвоздушного пространства. Торговля, дипломатия, заговоры, интриги, удары из-под полы и массовые разборки типа «стенка на стенку» – будет все, что доктор прописал. За всем этим буйством фантазии многомиллионная аудитория будет следить лишь пару часов в день. А многотысячная – круглосуточно.

На первый взгляд, Вавилонская башня – высоченная, здоровенная. И устоит ли – ведает один Господь Бог... ■



- ПЛАТФОРМА: PC
- ЖАНР: Simulation
- ИЗДАТЕЛЬ: Linden Lab
- РАЗРАБОТЧИК: Linden Lab
- ОНЛАЙН: <http://lindenlab.com/>
- ДАТА ВЫХОДА: лето 2003 года

SECOND LIFE

Уиллу Райту есть над чем серьезно призадуматься – лавры еще не ожившей Sims Online того и гляди растащат по лепесточку. По крайней мере, именно с такими претензиями был анонсирован глобальный симулятор человеческого существования Second Life.

По заверению разработчиков, мир не будет уступать симам, напротив, он обещает быть куда более вместительным и, чего так не хватало, полностью трехмерным. Все то же строительство предстанет совершенно в ином цвете, когда свой шедевр можно будет облететь вокруг. Для кого-то игра станет виртуальным чатом, для кого-то – продолжателем славного дела Maxis'a. Жизненная модель обещает быть выверенной с точностью до наличия банковских счетов у героев.



Мультяк, конечно. Но, с другой стороны, подумайте, какой фронт работ для художников! Кому бы заказать портрет?..

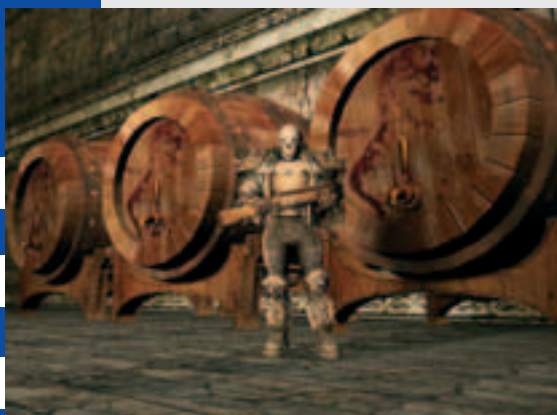
Моделирование персонажей наконец-то приобрело столь желаемую генерацию персонажей. По правде сказать, первый факт, который бесил в симках – необходимость присвоить герою со своими паспортными данными физиономию из породы узкого круга ограниченных людей. Теперь же встроенный 3D-редактор позволит генерить не только аватары, но и прочие новшества вплоть до предметов утвари и даже автомобилей! Ну а теперь все взяли в руки губозакаточные машинки и занялись делом – сидюков с дистрибутивами не предвидится. Все действие будет происходить в режиме он-лайн а-ля потоковое видео. Хотя, нашим хакерам только дай... ■

- ПЛАТФОРМА: PC
- ЖАНР: 3D action
- ИЗДАТЕЛЬ: Dreamcatcher
- РАЗРАБОТЧИК: People Can Fly
- ОНЛАЙН: <http://www.peoplecanfly.com>
- ДАТА ВЫХОДА: I квартал 2003 года

RAINKILLER

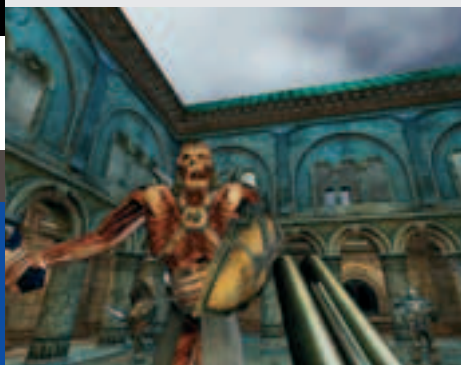
Н екогда никому неизвестная Croteam взяла и выкатила супермегахитового Сэма, мгновенно превратившись в культовую команду. Теперь столь же малоизвестная People Can Fly пытается повторить подвиг хорватов, готовя к выходу Rainkiller.

Rainkiller – это бескомпромиссный мужик, втянутый в войну между двумя кланами



мертвяков, в ходе которой ему предстоит разобрататься со вселенским злом. Несмотря на сильный упор на сюжет и атмосферу horror adventure, игровой процесс Rainkiller'a представляет собой ураганный action. Разработчики говорят, что отказались от всего, что может хоть как-то снизить темп игры: не будет ни снайперок, ни приседаний, ни возможностей для кемперства. Каждый вид оружия в Rainkiller обладает двумя принципиально разными режимами стрельбы, чтобы игроку реже приходилось переключаться между пушками. Наш герой в определенные моменты может превращаться в жуткого демона и устраивать в таком облике жуткую резню.

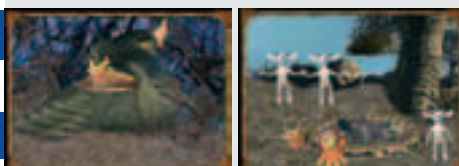
Движок у Rainkiller свой собственный. Судя по скриншотам, разработчики славно потрудились. Детализация текстур и работа с освещением выше всяких похвал. Короче, на горизонте замаячил Sam killer. Посмотрим, кто кого, и пожелаем удачи новичку. ■



- ПЛАТФОРМА: PC
- ЖАНР: adventure
- ИЗДАТЕЛЬ: Магнамедиа
- РАЗРАБОТЧИК: Магнамедиа
- ОНЛАЙН: <http://www.magnamedia.ru/>
- ДАТА ВЫХОДА: декабрь 2002 года

ЗВЕЗДНАЯ КОРОВА. ЭПИЗОД I: АТАКА ГНОМОВ/ ТРИ БОГАТЫРЯ ИЛИ ОЧЕНЬ СТРАШНАЯ СКАЗКА

П ервый проект – вовсе не пародия на популярную звездно-военную сагу, как может показаться из названия. К выходу готовится милая приключенческая игра, рассчитанная на детей. Главные роли получили звездная корова и гном, которым необходимо вернуть похищенный мешок со звездами и собрать разбежавшееся стадо. Любопытная особенность – два варианта прохождения уровня. Первый – недобрый, с использованием силы и коварства, второй – мирный, когда все конфликты разрешаются с помощью дипломатии. В игре предполагается панорамный обзор с выбором пути, кроме того, игровой процесс разбавлен анимационными вставками, головоломками и



Это не поросенок с рогами. На вас уставилась звездная корова. Все персонажи, прежде чем попасть в игру, были вылеплены из пластилина.

захватывающими дух погонями. События второго проекта, как не сложно догадаться, происходят во времена Киевской Руси. Здесь уже три главных героя: Илья «Сила есть, ума не надо» Муромец, Добрыня «Прирожденный дипломат» Никитич и Алеша «Нахожу самые неожиданные решения проблем» Попович. Проект насыщен юмором, который, как признаются сами со-



Интересный постер висит за спиной богатыря!

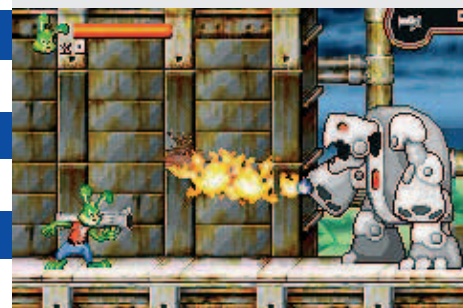
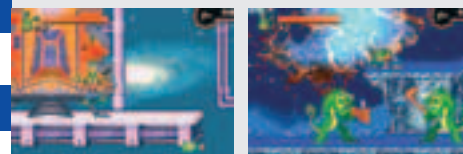
здатели, перетекает порой в черный. Решения загадок чередуются с аркадными вставками, что разнообразит действие игры. ■

- ПЛАТФОРМА: Game Boy Advance
- ЖАНР: action
- ИЗДАТЕЛЬ: Jaleco Entertainment
- РАЗРАБОТЧИК: Game Titan
- ОНЛАЙН: <http://www.jaleco.com/>
- ДАТА ВЫХОДА: ноябрь 2002 года

JAZZ JACKRABBIT

В далеком 1994 году, когда Doom уже вовсю будоражил своей трехмерной графикой, скромный кролик Jazz Jackrabbit мог запросто скрыться в тени парочки Какодемонов. К счастью, этого не произошло. Четыре года спустя, когда полигоны так и выпирали с экранов, ушастый герой странной зеленой окраски остался верен своим принципам. Обе игры являлись несомненными хитами. Теперь, в 2002 году, когда всем известно, что успех игры таится вовсе не в количестве графических наворотов, Джаз возвращается. Правда, уже на GBA.

Что же такого особенного в кроликах с пуш-



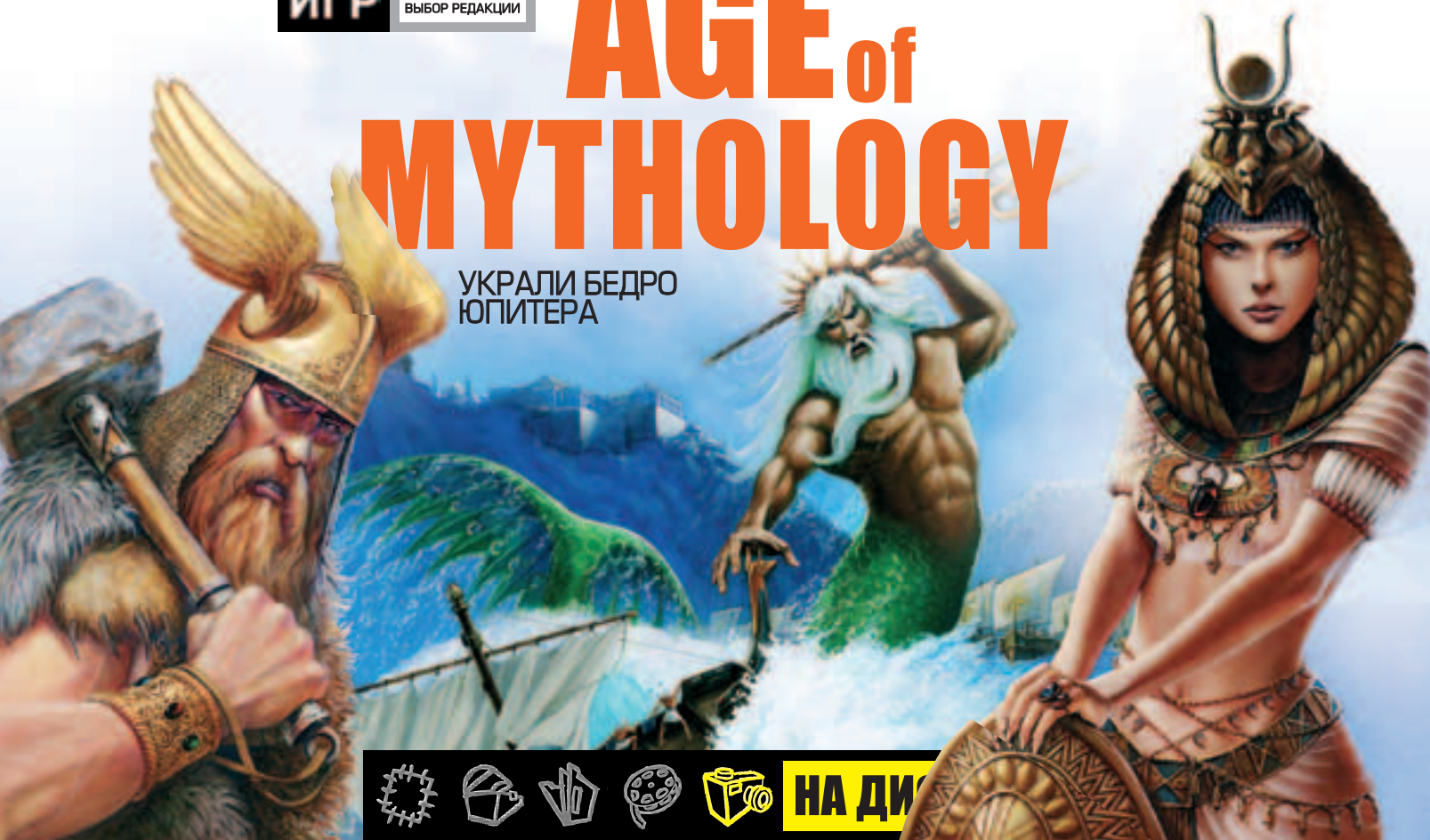
Зеленый кролик входит в смертельный клинч со стальной черепахой!

ками? Ответ прост – первоклассный геймплей. Нас ожидает новая часть похождения счастливого обладателя бластера, созданная с оглядкой на классику. Жанр игры – типичный blast'em up, то бишь разнеси-их-всех-чертовой-бабушке. Кстати, за время отдыха наш герой похорошел и выглядит теперь крайне стильно. В духе времени, в общем. Любопытная особенность – режим Tournament Mode, в котором могут схлестнуться до 4 игроков одновременно. Для проведения многопользовательских баталлий требуется всего один картридж и уже небезызвестный link cable. ■



AGE of MYTHOLOGY

УКРАЛИ БЕДРО
ЮПИТЕРА



■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: RTS ■ ИЗДАТЕЛЬ: Microsoft Games ■ РАЗРАБОТЧИК: Ensemble Studios
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 8
 ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: не объявлены ■ ОНЛАЙН:
http://www.microsoft.com/games/ageofmythology/norse_home.asp ■

Сингл в стратегиях исчерпал себя. Я имею в виду не борьбу с AI на случайных картах. А сюжетное действие. Греческие трагедии, скандинавские саги, египетские легенды в исполнении полигональных 3D-актеров. Мой совет – не берите бинокль. Вблизи они ужасны.

AND THE WINNER IS...

Титул «король раша» получает скандинавский (прости Господи!) бог Bragi! Он покровительствует Ulfarks – примитивной, но действенной боевой единице викингов, дает заклинание, усиливающее атаку всех юнитов, и позволяет строить кабанчиков-берсерков. Ай, молодец!

ВИКТОР ПЕРЕСТУКИН
 PERESTUKIN@GAMELAND.RU

Увлеч нас от наступления российской зимы, побед «Локомотива», приготовлений к Новому Году и прочих радостей жизни AoM собирается обширной компанией по местам боевой славы Древнего Мира. В весьма вольной трактовке. Куда же без нее сейчас. Люди, поверхностно знакомые с «Легендами и Мифами Древней Греции» А. Куна, скучают уже на первых этапах. Повесть о краже трезубца статуи Посейдона пиратами под предводительством минотавра, дружащего с кракенами – это не «Одиссея». Сказка. Резина. Каждый новая миссия – каждый раз отстраивать базу с нуля. Хотя предшествующий ролик внушал нам, что «настал час богов и ты поведешь небесное войско в бой!», и на тебе – три раба, три калеки и сарайчик. Иногда боги смеются. Сюжет в стратегиях не впечатлял меня со времен Emperor: Battle for Dune. И, наверное, Red Alert II. Бред невероятный, но Юрий стал-таки всемирно известным персонажем (лучшая роль Удо?). А это что-то да значит. Зачем стратегиям эпический

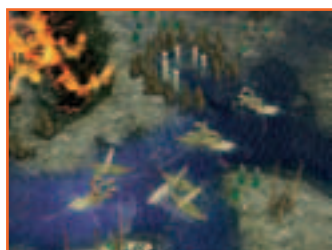


▲ Такое ощущение, что в город приехал цирк. Роль клоунов исполняют «люди с песьими головами» – анубисы.

сингл?! На примере Age of Mythology я понял, насколько глупо разыгрывать комедии полигональными истуканами. Кукольный театр. Видел это во всех последних 3D стратегиях. И еще увижу. Иногда происходящее на-

поминало мне cut-scenes из Freedom Forge. И персонажи подстать. Агамемнон, Аякс и этот главный, как его... Неважно! Разодетые, как комиксовые персонажи, что-то кричали и что-то хотели. Кому-то грозили.





Наивно полагая, что мне это интересно.

Хотите знать критерий стратегий, имена которых выгибают на груди? В цитатах! Battlecruiser operational или affirmative, gruuuduk!!!. За каждым словом — сила. А греческо-египетско-скандинавские изречения не пройдут. Они непроизносимы. Да, греческий — это язык Гомера и Аристотеля. Но это не язык геймеров всего мира. Roger that? Зря в Essemble старались, заставляя актеров на разный лад повторять одним богам известные выражения. Кстати, Warcraft III выехал только за счет того самого «гру-у-у-удука»! Еще будет написана работа «Роль орчьего наречия в высоких продажах WC3», поверьте мне. И что внес в культуру видеоигр новый WC3? Ровным счетом ничего. Цитаты, герои, сюжет... Все пустое. Въехал на пьедестал по доброй памяти. Воспользовался хорошим расположением. Хам. Даже неприятязательные киберспортсмены — и те недовольны. Сколько кланов по SC? А сколько по WC3? Коврик из красной дорожки постелен предшественниками и для AoM. Подставим подножку.



▲ **Викинги получили на свою голову проклятие Хель!**

Итак, играем в синглплеер, но не в чухоточную кампанию, а в рандомную битву. Рандом — наш дом! Выбираем Deathmatch: противникам выдается тонна богатств. Война без оглядки на тылы. Система игры взята прямоком из Age of Empires и перенесена в трехмерность. Что такое трехмерность в RTS? Крутим карту, смотрим под разными углами на предстоящее поле битвы, как на бильярдном столе, стараемся не вглядываться в топорные болванки юнитов. А если серьезно, вы крутите карту при игре? Да ладно! Да бросьте! У каждой из сторон-народов — греки, египтяне, викинги — есть свои небесные покровители. Небожители не спускаются с валгалл (а жаль), а откупаются заклинаниями. Зачастую вымученными разработчиками, то есть бесполезными. В AoM действительно не боги горшки обжигают. Четыре заклинания, которые можно использовать один раз за игру... Сомнительная божественная энергия. Игроки сидят на них, как курица на яйцах, и копят для «настоящего дела». Пока более приземленный противник не влетит к скопидомному игроку с толпой викингов. Почему викингов? Читайте дальше, узнаете! А так божки влияют на набор мифических существ в храме да на несколько апгрейдов. Поскольку мы играем в стратегию, где преимущественно строятся военные юниты, то все богини плодородия, дающие нам мирные бонусы, быст-



срочно ... всем сотрудникам ада ... всеобщая мобилизация ... отряд особо злобных грешников сбежал из преисподней и рвется к раю ... приказ остановить их любыми средствами ... сбор резервистов и выдача оружия у ближайшего алтаря ...



**Вы думаете это рай?
Мы так не думаем**



www.mediahouse.ru



Информация и заказ дисков :
(095) 931-92-69,
step@compulink.ru



КИБЕРСПОРТ

Одним из спонсоров WCG 2002 года выступал как раз Microsoft Games. Низкий поклон им. Но есть вероятность, что в списке дисциплин 2003 года появится и AoM. Хорошо это или нет? Приведет это к удалению из списка Age of Empires? А пес его знает. Нам все равно. Наши всегда были сильны в FPS'ах, и рокировка в стратегическом отделе не должна отразиться на игре Российской сборной.



▲ Слоновья тактика всегда бесприигрышна: больше толстокожих юнитов!

ренько идут плодородствовать в другие места. Наш выбор: Osiris, Ares, Tug и прочие отцы. Наверное, вы хотите услышать про различия народов, населяющих мир AoM? «Три уникальные стороны» и прочую зазывальщину рекламного отдела MS? Разные – да. Но чтобы «уникальные»... Любимой нет – вот что ужасно. Индивидуальности нет. Если выбираешь сторону за силу – это никуда не годится. А викинги действительно крутояры. Но страшны-ы-ы... Ой, страшны. Не пугайте с зергами. Зерги – это милашки. Ими можно не уметь играть, постоянно проигрывать, но любить! Как наш Михаил Разумкин. В AoM этого нет. Самыми сбалансированными и классическими, то бишь наиболее привычными, выглядят греки. Те же бесправные «рабы», те же «баракы» и «стронгхолды». Недаром их компания идет самая первая. Египтяне интересней. Фараон, пританцовывающий в такт музыке – это ничего. Смотрится. Тутанхамон чудесным образом ускоряет процесс постройки зданий и юнитов. Персона номер один для вражеских лазутчиков. Быстро возрождается, приобретая порядковый номер к своему имени. Например, Рамсес XXV. Так же египтяне (слава мудрому Тоту!) обладают первоклассным юнитом – феникс. Су-27 древнего мира. Достать гаденыша могут лишь лучники и прочие швыряющиеся воины. Если противник направил к вам одного феникса – готовьтесь к регулярным

бится в соседском лагере, естественно. Тем самым изящно лишив соперника важного ресурса, присовокупив к этому головную боль в виде раздраженных лесонасаждений. Щедрые к своим детям скандинавские божества одаривают викингов такими мифическими существами, где что ни тварь, то обязательно maximum destruction! Викинги, в отличие от египтян, строящих статуи для накопления фавора богов (favor – новый ресурс), и отсталых греков, permanently молящихся у храма, добывают благосклонность небожителей в битвах. Опасные соседи, скажу я вам. Здания у этих варваров строят не рабы, а воины. Собиратели носят лес и добывают золото. Гномы добывают тоже золото, но на порядок быстрее. При любом шухере с виду щуплые собиратели могут обратиться в воинов (Ulfsarks). Но не наоборот. Удар по экономике? Есть такое – зато враг бежит, бежит. При игре с викингами стоит быть осторожным и подозрительным. Коварные варвары строят повозки, которые являются мобильными складами. Заезавшись, можно обнаружить гномий конвейер, таскающий золотишко прямо перед вашим носом. Обратите внимание на оформление игры. Этого всегда не хватает в зачастую гениальных, но внешне простоватых произведениях новичков. Интерфейс – ничего лишнего. Все продумано, вычесано и протестировано на обезьянах. При установке есть опция express install, для обладающих необъемными габаритами памяти и не забочащихся о свободном месте на харде. Все для клиента. Одно «но» – я пока не клиент Microsoft Games. ■



авианалетам. Теперь о mighty викингах. Пожиратели грибов могут похвалиться замечательным пантеоном богов. Некий Baldr может превратить собирателей и гномов (те же рабы, только вид сбоку) в героев (есть такие юниты). А Njord оживит деревья, обратив их во враждебные создания. Все это кас-

РЕЗЮМЕ

■ ПЛЮСЫ

Внешняя сторона, как всегда, безупречна. Такие игры обычно крутятся на мониторах в магазинах.

СТРАНА ИГР

■ МИНУСЫ

Обычная стратегия. Теряющаяся на фоне 3D RTS. Для столь помпезного проекта это минус.

3D мы наелись еще со времен выхода Emperor. С тех пор ничего не изменилось. Ensemble в попытке перевернуть наше представление о жанре потерпела неудачу. Зеваем и кладем на полку.

7,0

АЛЬТЕРНАТИВНОЕ МНЕНИЕ

СВЯТОСЛАВ ТОРИК
(TORICK@GAMELAND.RU)

ВВП, ты ничего не понимал в стратегиях! AoM – это развитие идеального БАЛАНСА между хозяйственным управлением и сражениями. В лучших традициях Age of Empires.

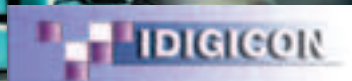
8,5

ЧУЖИЕ



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.

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".



СТРАНА ИГР

СЕРЕБРО
ВЫБОР РЕДАКЦИИ



НА ДИСКЕ



BLINX: The Time Sweeper

Blinx: The Time Sweeper – первый «чистокровный» платформер на Xbox. Надежда миллионов владельцев консоли во всем мире, ведь без добротных платформеров ни одна приставка просто немыслима. Ответственность на ребятах из Artoon лежала просто колоссальная. Однако для них теперь все уже позади, а для нас общение с великолепным Blinx только-только начинается.

ЧЕГО ИЗВОЛИТЕ?
Главная достопримечательность магазина – премиленькая пушистая кошечка-продавщица. Сама учтивость и внимание к покупателям! А вот цены в этом магазине совсем не так привлекательны. Улучшенный time sweeper (самый дешевый) стоит 2000 золотых. Это в то время как за прохождение первых уровней мы получаем по одной, по две сотни. Но самые

■ ПЛАТФОРМА: Xbox ■ ЖАНР: action ■ ИЗДАТЕЛЬ: Microsoft ■ РАЗРАБОТЧИК: Artoon ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1 ■ ОНЛАЙН: http://www.artoon.co.jp/blinx/blinx_top1.htm

ОЛЕГ КОРОВИН
KOROVIN@GAMELAND.RU

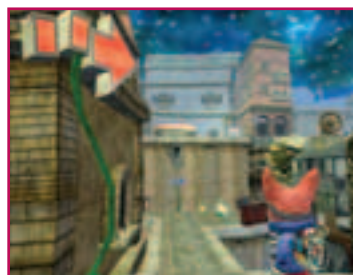
The first 4D action game ever» – гордо гласит надпись на коробке. Главная фишка Blinx: The Time Sweeper – возможность манипулировать временем – известна даже больше, чем сама игра. Однако я лично искренне порадовался тому, что Blinx оказался замечателен не только (далеко не только!) своей «четырехмерностью».

путно он собирался спасти принцессу (куда уж без нее), в которую он успел влюбиться за полсекунды созерцания ее на экране монитора. На этом сюжет, собственно, и заканчивается. Дальше никаких роликов и даже брифингов нам не видать. Просто путешествуем от уровня к уровню ради идеи. ... А впрочем, ну его к черту этот сюжет. Главное – игровой процесс.



▲ Чем больше предметов мы собираем на уровне, тем больше денег заработаем в итоге.

ОСЕДЛАЕМ ВРЕМЯ!



Разработчики из Artoon не зря первым делом всегда начинают рассказывать о способностях Blinx управлять течением времени. Не то чтобы все в игре было заточено под эти его способности, но помнить о них нам придется постоянно. Все дело в магических time crystals. Их, как ни странно, надо собирать. Но не все, а лишь те, которые нам нужны в данный момент. Различные комбинации кристаллов ак-

▲ Стрелки прозрачно намекают на то, куда дальше идти. Помогает это не всегда.

НЕДОЛГО ДУМАЯ

Чем Blinx: The Time Sweeper точно не пытается нас поразить, так это оригинальностью сюжета. Кот по имени Blinx работает на фабрике времени. Однажды в одном из подотчетном ей миров произошел некий временной катаклизм, и наш герой вызвался волонтером, чтобы уладить дело. Вызвался, конечно, не от избытка альтеруистических чувств, а потому что по-

РЕЗЮМЕ

■ ПЛЮСЫ

Грамотная реализация идеи о четвертом измерении: головоломки встречаются на каждом шагу, но при этом ничуть не напрягают.

СТРАНА ИГР

■ МИНУСЫ

Непослушная камера, некоторые трудности в управлении котом. Игра довольно сложна и требует недюжинной терпеливости.

Для одних – новое слово в жанре. Для других – просто отличный платформер. Однако, как ни смотри, приходится признать, что эта игра просто уникальна по стилю и способна очаровать практически любого.

7,0



BLINX – ЭТО НАДОЛГО

Blinx: The Time Sweeper представляет поистине безграничные возможности тем, кто считает своим долгом открыть в игре все секреты и бонусы. Их тут море разлитое. Уровни буквально напичканы локациями, в которые мы не можем попасть до поры до времени. Например, вход в них может быть закрыт огромной шестнадцатитонной гирей, которую можно засосать только очень мощным *time sweeper*’ом. Плюс можно заработать кучу денег и скупить все костюмы для нашего котика. А еще, конечно, надо пройти все уровни в рекордно короткие сроки, чтобы получить отметку A+...

тивируют всяческие умения нашего кота по контролю над временем. Всего их пять: перемотка назад/вперед, пауза, замедленное воспроизведение и режим записи. Поначалу Blinx спо-



▲ «Привет, я – Blinx. Самый ценный работник фабрики времени. Кто-то сомневается?» – говорит кот и лукаво смотрит на свой *time sweeper*.

собен получить лишь три любых *time control* одновременно. Именно поэтому подбирать все, что валяется на земле, настоятельно не рекомендуется. Во-первых, неправильно собранная комбинация кристаллов приводит к тому, что мы ничего не получаем, да



еще и лишаемся этих самых кристаллов. Во-вторых, если в данный конкретный момент нам нужна пауза, а у нас собой только *slow motion* да *fast forward*, то велика вероятность, что уровень придется проходить сначала. Ведь кристаллы не бесконечны. Что же дают нам уникальные возможности Blinx’a? В первую очередь они нужны для продвижения по уровню. Ну, скажем, обвалился прямо перед нами мост. Отматываем время назад и спокойноенько проходим по еще недавно существовавшему мосту. Или приспичило нам пройти в дверь, открываемую одновременным нажатием

двух кнопок. Нет ничего проще! Активируем режим записи и прыгаем на одну из них. Затем включаем воспроизведение и идем давить на вторую кнопку. А тот записанный Blinx в это время запрыгнет на первую. Ничего головоломного в этих мини-пазлах нет, но игровой процесс они здорово разнообразят.

ПЫЛЕСОС – ДРУГ, ТОВАРИЩ И БРАТ

С врагами мы расправляемся с помощью *time sweeper*’а, а по-русски – футуристического пылесоса. Эта штукавина способна засосать почти любой предмет (бочки, холодильники, старые телевизоры валяются на уровнях буквально под ногами), а затем выстрелить им. Обычно монстрикам хватает одного-двух точных попаданий. Правда, и мы умираем от любой их удачно проведенной атаки. Помимо самих врагов, бороться приходится еще и с камерой, которая упорно требует тщательной ручной наводки. Кроме того, Blinx не умеет смотреть вверх-вниз, поэтому, чтобы сбить вражеские ВВС, приходится много прыгать и иногда больно падать.

Существенная особенность игры в том, что на прохождение каждого уровня нам отводится лишь 10 ми-



▲ Ума не приложу, кому взбрело в голову назвать этих зеленых колобков монстрами!

нут. Однако почти всегда задерживаться на них приходится гораздо дольше. Все найденные предметы и золото в конце уровня конвертируются в деньги, которые мы затем идем тратить в местный магазинчик. Там можно прикупить более совершенные *time sweeper*’ы, дополнительные умения для Blinx’a, боеприпасы и т. д. Так вот, игру невозможно пройти, побывав на каждом уровне всего один раз. Придется

возвращаться в уже изученные локации ради денег, так как на более поздних стадиях они нам ой как понадобятся. Плюс, где-то начиная с середины *Blinx: The Time Sweeper* становится совсем не детской бродилкой, а очень даже сложным платформером. Так что *retry*, *retry* и еще раз *retry*. Однако очарование игры столь велико, что забросить ее все равно не получится.

В МЕРУ УПИТАННЫЙ BLINX В ПОЛНОМ РАСЦВЕТЕ СИЛ

Blinx: The Time Sweeper производит неизгладимое впечатление. Не в последнюю очередь благодаря графике. Главный герой – это самый очаровательный свихнувшийся кот-путешественник во времени, которого вы когда-либо встречали. Уровни – просто произведение искусства. Велико-

▼ Этот пятнистый воздушный шар – живое создание. Враждебное, но донельзя милое.



▲ Графический стиль игры – это эффектное сочетание мультяшного дизайна и фотореалистических текстур (ков-где).



лепные яркие текстуры, отличная работа художников и дизайнеров, море оригинальных спецэффектов. Ну разве можно не оценить такую красоту?

Blinx не лишен недостатков. Однако они ничуть не мешают разглядеть в игре настоящий хит. В определенной степени это прорыв в жанре. Да, Blinx пока еще не такой тяжеловес, чтобы тягаться с Марио или Соником. Он просто чудовой кот, встретиться с которым должен каждый владелец Xbox. Он появился здесь первым, но наверняка еще долго будет оставаться одним из лучших. ■

▼ Только взгляните в это лицо! С такими глазами этого персонажа надо бы запереть в комнату со стенами, обитыми ватой. Но таков уж Blinx.



**НА ДИСКЕ****СПИННОМУ
МОЗГУ
ПОСВЯЩАЕТСЯ**

GUN METAL

Gun Metal – именно такая игра, какую можно было ожидать от Rage Software: зрелищная, в меру технологичная, дающая возможность поучаствовать в опьяняющих адреналином перестрелках и в то же время очень прямолинейная, однообразная и быстро приедающаяся. Это своеобразный эталон качества, который для себя установила Rage Software и вот уже несколько лет неизменно ему следует.

ПРОБЕЛ ИМЕЕТ ЗНАЧЕНИЕ

Ровно за четыре года (без одного месяца) до релиза Gun Metal свет увидела игра под названием Gunmetal. Видимо, ее разработчики, как и ребята из Rage Software, решили, что «пушечный металл» – звучит очень мужественно и привлекательно. Интересно, что и по жанру два этих проекта очень близки. Разве что в Gunmetal мы управляли танком, а не роботом.



■ ПЛАТФОРМА: Xbox ■ ЖАНР: action ■ ИЗДАТЕЛЬ: Majesco Games ■ РАЗРАБОТЧИК: Rage Software
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1 ■ ОНЛАЙН: <http://www.rage.com>

ОЛЕГ КОРОВИН
KOROVIN@GAMELAND.RU

Помню, лет в десять боевые роботы-трансформеры превратились для меня в настоящую страсть. Дал бы мне тогда кто Xbox с его Robotech: Battlecry или Gun Metal, я бы был самым счастливым человеком на земле. Со временем увлечение прошло, но, оказываясь, любовь к блестящим человекоподобным машинам смерти, умеющим превращаться в не менее блестящие нечеловекоподобные машины смерти, осталась.

...А ВМЕСТО СЕРДЦА ПЛАМЕННЫЙ МОТОР

Project Gun Metal – так называется новейшее секретное оружие людей, призванное уничтожить посягнувших на их дом захватчиков. Оно представляет собой десятиметрового робота, способного превращаться в истребитель. Назвать сей кусок металла «персонажем» сложно, однако есть в нем немалая доля очарования. Во-первых, он чертовски красив. Выполненный в лучших традициях японской анимации, этот робот величественен и грациозен. Процесс трансформации в истребитель также заслуживает всяческих похвал. Не подкупаешься. Я минут пять без перерыва жал кнопку трансформации, пока, наконец, не наигрался.



РАЗДВОЕНИЕ ЛИЧНОСТИ

Различия между двумя ипостасями нашего средства передвижения самые что ни на есть принципиальные. Двухногий робот прекрасно сражается на земле. Игра за него представляет собой типичный шутер от третьего лица. Нам надо много бегать, прыгать, стрейфиться и очень-очень много стрелять. При этом робот достаточно медлителен, а потому бывает уязвим



▲ В некоторых ситуациях роботу гораздо проще справиться с воздушными целями, чем истребителю.

для воздушных атак. Однако у него есть одно неоспоримое преимущество: восстанавливающиеся щиты. При грамотной постановке процесса отстрела врагов из иной заварушки можно выйти вообще без единой царапины – спасибо родимым щитам.

РЕЗЮМЕ

■ ПЛЮСЫ

Верный способ получить заряд адреналина. Много врагов, оружия, миссий, еще больше взрывов, всполохов лазеров и дымовых хвостов от ракет.

Единственное, чем Gun Metal выделяется на фоне аналогичных шутеров, – это наличием в нем робота-трансформера. Однако этого маловато, чтобы игра стала по-настоящему интересной.

СТРАНА ИГР

■ МИНУСЫ

Миссии похожи одна на другую, игровой процесс начисто лишен оригинальности и глубины. Да и графика могла бы быть получше.

6,0



Истребитель – полная противоположность двуногому гиганту. Очень быстрый и маневренный, он является идеальным средством для нанесения внезапных ударов с последующим отходом на прежние позиции. Для удобства игрока скорость перемещения самолета можно снизить до минимума, чтобы в воздухе было проще целиться. Если этого не сделать, то истребитель зачастую просто пролетает мимо своей потенциальной жертвы, особенно если та тоже умеет летать. Однако настоящее его призвание – разносить в пух и прах медлительных наземных юнитов. Завидев на радаре группу вражеских танков, подлетаем поближе и выпускаем десяток-другой ракет. Тут же зажимаем кнопку В и уходим в сторону – самолет сам начинает крутить «бочки», оставаясь неуязвимым для выстрелов с земли. Отлетев чуть подальше, снова зажимаем В и штурвал на себя – истребитель выполняет изящную «мертвую петлю», и вот мы уже снова готовы нанести удар.

ПУШКИ РЕШАЮТ ВСЕ

Несмотря на различия между роботом и самолетом, в конечном итоге нам решать, в каком качестве мы проведем большую часть времени. Здесь все зависит от предполагаемого стиля игры. Кроме того, значения имеют не только характеристики нашего средства передвижения, но и выбранное оружие. С каждой новой миссией нам предлагается все больший арсенал средств массового и не очень уничтожения. А количество слотов под оружие ограничено. Так что приходится думать, нужны ли нам мощные ракеты, способные взрывной волной накрыть несколько юнитов, или лучше заpastись взрывающимися дисками, убийная сила которых меньше, зато боезапас куда больше.

БЕЗГРЕШНЫЙ?

Почти никаких серьезных огрехов в Gun Metal мне обнаружить не удалось. Все сделано очень грамотно. Однако нет здесь и ничего такого, что заставило бы просиживать за игрой часами. Отличия одной миссии от другой лишь в названии да в окружающем пейзаже (и то не всегда). Да, нам придется конвоировать мирный транспорт, защищать во-

енные базы от атак, уничтожать здания противника, но, несмотря на кажущееся разнообразие заданий, выполняются все они абсолютно одинаково. Хотя бы потому, что от нас всегда требуется уничтожить всех вражеских юнитов. Да и головной мозг напрягать тоже не придется. Если нас убили, то это не потому, что надо было зайти с фланга или уничтожить врагов в другом порядке, а потому что надо было больше стрейфиться.

ПАМЯТИ INCOMING...

Gun Metal – представитель той редкой породы игр, которые на скриншотах смотрятся лучше, чем на самом деле. В движении вся эта статическая красотища порой превращается в смазанную кашу. Однозначно разочаровывают пейзажи. Это как раз та самая «пустыня, почти голая, почти без-



▲ Наша база, хотя и нуждается в постоянной защите, все же может оказать помощь в бою.

жизненная». Деревья встречаются. Даже леса попадаются. Но они лишь на заднем плане. Нам же предстоит бегать по бесконечным холмам с размазанными по ним зелеными/белыми/желтыми (в зависимости от климатической зоны) текстурами, напоминающими о той мути, которой мы все восхищались во времена 3Dfx Voodoo. Короче, пейзажи здесь такие, какими они нам запомнились по древнему Incoming. Спецэффекты на достойном уровне, но разработчики уделили больше внимания их количеству, а не качеству. А вот что по-настоящему действует на нервы, так это звуковые эффекты. Отвратно звучащие выстрелы, взрывы, непонятно откуда берущийся монотонный писк сливаются в жуткую какофонию и заставляют вырубать колонки напрочь. Будь сейчас лето, Gun Metal вполне можно было бы порекомендовать ввиду отсутствия более достойных конкурентов, тем более что игра действительно обладает массой достоинств. Однако сейчас наступил самый урожайный сезон, на нас, как их рога изобилия, сыплются хиты, так что я бы рекомендовал потратить деньги на что-нибудь более интересное. ■

THE NOTUM WARS Anarchy online

Лучшая массовая многопользовательская
ролевая игра года!

PC GAMER

Мировая премьера 25 ноября!

Дополнение и дальнейшее развитие
супер-популярной онлайн-игры
Anarchy Online



Розничная
цена
600 руб.

включает один месяц
игры в интернете

- DVD-упаковка
- Полная русская документация
- Уникальный ключ доступа
- Карты
- Инструкции

Диск The Notum Wars содержит полную обновленную версию Anarchy Online.

Если нет кредитной карты,
90-дневные карты.
Розничная цена **1200** руб.

www.mediahouse.ru

Эксклюзивный дистрибутор на территории России, стран СНГ и Балтии ООО «МедиаХауз».

Информация и заказ дисков :
(095) 931-92-69
step@compulink.ru





СТРАНА ИГР

СЕРЕБРО
ВЫБОР РЕДАКЦИИ

НА ДИСКЕ

Наемник не всегда означает «одиночка, убивающий за деньги». Во вселенной Battletech существует понятие наемных подразделений, размер которых иной раз равен небольшой армии. Живут эти соединения на кредиты, получаемые за выполнение контрактов. Все как в бизнесе, только этот бизнес – война.

■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: simulation/action ■ ИЗДАТЕЛЬ: Microsoft Game Studios ■ РАЗРАБОТЧИК: Cyberlore ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 16 ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PII 700, 128 MB RAM, 1 GB HDD, 3D-ускоритель (16 MB) ■ ОНЛАЙН: <http://www.microsoft.com/games/mw4mercs/>

MECHWARRIOR 4: Mercenaries

ДЕНЕЖНЫЕ МАШИНЫ

СОВЕТЫ НОВИЧКАМ

1. Перед боем постарайтесь как можно тщательнее настроить роботов для себя и напарников. Заводские варианты в большинстве случаев дадут вам лишь быструю смерть.
2. В бою обязательно распределяйте цели для напарников. Их надо использовать на все сто процентов.
3. Атакуйте первым самого опасного противника, другие пусть отвлекаются на ваших бойцов.
4. Следите за частотой стрельбы противника. Если у вас сильные повреждения, старайтесь под выстрел подставлять бока робота, так вы дольше продержитесь.
5. Иногда лучше выполнить основную цель и забыть про второстепенные, чем потерять ваших роботов.

GENERAL UNCLE DAN
UNCLEDAN@MECHWARRIOR.RU

МechWarrior 4: Mercenaries за достаточно недолгое время разработки все же успела обрасти слухами. Одни с воодушевлением твердили об ожидающем нас «огромном шаге вперед в воспроизведении вселенной BattleTech в симуляторном жанре», другие невозмутимо объявляли, что «все будет так же, и не на что там смотреть». Сейчас, когда игра вышла, я постараюсь разобраться, кто был прав и в чем именно.

НАЕМНИКИ НА МЕСТЕ НЕ СИДЯТ

Начать, пожалуй, стоит с сюжета. Тут разработчики не подкачали, сюжет оказался вполне приятным и располагающим к проведению за иг-



▲ Бой 2 на 2. Напарники и сами справятся, но лучше помочь.

рой достаточно долгого времени с перерывами на сон. Начинаящий командир наемного

подразделения, спонсируемого одной из четырех крупных организаций наемников, получает в свое распоряжение пятерку легких роботов и отправляется искать денежное счастье и успех у нанимателей. Как всегда, новичкам предлагают только простейшие задания с минимальной оплатой, но с каждой победой, с каждым положительным отзывом в сети MercNet наниматели повышают сложность заданий и причитающийся наемникам куш.

◀ Кланеры вызвали нас на битву. У них на 2 робота больше, но мы все равно победим!



Сами миссии предполагают перемещение подразделения с планеты на планету, а значит особого однообразия обстановки не предвидится. Планет всего 10 штук, включая систему Solaris VII, где проводятся своеобразные гладиаторские бои боевых роботов. В каждом из миров подразделение ожидает несколько заданий, выполнение которых просто жизненно необходимо для поддержания работоспособности войска. Правда, каждое такое перемещение между планетами оплачивается из казны, но ведь не только наемникам нужно кормить семьи, не так ли?

ТОВАРНО-ДЕНЕЖНЫЕ ОТНОШЕНИЯ

Как и положено у наемников, все построено на деньгах и их количестве. Полученные деньги частично идут на поддержание соединения, а излишки можно с превеликим удовольствием потратить на закупки техники и найм персонала в режиме свободного рынка. В начале игры набор, конечно, невелик, но по мере приобретения статуса «благонадежного» клиента на рынке появляются все более совершенные ва-

ДЕЛА КОМАНДИРСКИЕ

Работа командующему находится не только во время боя, но и в промежутке между операциями. Шутка ли, поддерживать в боеспособности подразделение и управлять бойцами. Причем число последних значительно возросло. В некоторых миссиях дается возможность взять с собой 7 человек, то есть два звена. И всех надо «посадить» на роботов, раздать команды, постараться не потерять в бою, ведь каждый пилот является довольно серьезным капиталовложением, а бесполезная трата кредитов неприемлема для наемника.

СВЕЖИЕ БЛЮДА

Помимо стандартного вознаграждения, подразделение может получить в пользование часть захваченной техники. А уж в этой части игры есть чем поживиться. Добрые дяди добавили в игру наряду со стандартным комплектом MechWarrior 4 Vengeance и Black Knight еще 10 роботов, начиная с самых легких и заканчивая штурмовыми. Рассмотрим их по порядку: Flea – легкий разведывательный ро-

бот, который может противостать лишь пехоте и бронетехнике. За быстрый бег получил прозвище «бешеная табуретка». Rima – робот из Кланов. Даже учитывая его небольшой вес, может дать серьезный отпор более тяжелым машинам. Owens – попытка инженеров Внутренней Сферы воспроизвести технику кланов. Легкий «шустряк» с неплохим набором электроники. Hellhound – клановский робот с очень неплохим вооружением для 50 тонн веса. Victor – 80 тонн штурмового металла с набором вооружения, способным унич-

▲ Постановка оружия на робота. До чего же много влезает в Fafnir!



Но не только роботами ограничились нововведения, были добавлены и другие сладости из разряда вооружения и электронных начинок. Не стану перечислять все, упомяну лишь об Advanced Gyro, позволяющем уменьшить «тряску» прицела и повысить точность стрельбы, а также о Rotary

▼ Торговля в разгаре. У всего есть своя стоимость, пилоты и те помечены шестизначными цифрами.



ПОЛЕЗНЫЕ ССЫЛКИ

- <http://www.mektek.net> – Сайт разработчиков «примочек» к играм MechWarrior.
- <http://www.dropshipcommand.com> – Хороший новостной сайт по Вселенной BattleTech и играм.
- <http://www.battletech.ru> – Ресурс по BattleTech и MechWarrior на русском языке.
- <http://www.mw4v1.com> – Известная международная лига по игре MechWarrior 4 и Mercenaries.
- <http://www.mechwarrior.ru> – Ресурс по играм серии MechWarrior.



▲ Неплохая тактическая позиция, внизу кипит бой, а нас никто не замечает.

рианты техники и оборудования. Однако и у торговцев есть свои причуды, в самый нужный момент на складе может не оказаться необходимых компонентов. У меня так произошло с большими лазерами увеличенной дальности... Пришлось пол-игры обходиться стандартными сферическими вариантами. Не лишним оказался и такой момент: на рынке можно не только покупать товар, но и сдавать излишки имеющегося за определенную сумму. Иной раз даже приходилось продавать роботов, дабы хватало денег на закупку более совершенных и доставку их к планете.

бот, который может противостать лишь пехоте и бронетехнике. За быстрый бег получил прозвище «бешеная табуретка». Rima – робот из Кланов. Даже учитывая его небольшой вес, может дать серьезный отпор более тяжелым машинам. Owens – попытка инженеров Внутренней Сферы воспроизвести технику кланов. Легкий «шустряк» с неплохим набором электроники. Hellhound – клановский робот с очень неплохим вооружением для 50 тонн веса. Victor – 80 тонн штурмового металла с набором вооружения, способным унич-

WAY OF MECMS

Первая игра-симулятор вселенной BattleTech – MechWarrior: 31 Century Combat (1989) вышла благодаря компаниям Dynamix и Sierra. Вторую часть MechWarrior 2 (1996) уже создавала компания Activision. Ее же перу принадлежат продолжения: MW2: Ghost Bear Legacy (1996) и MW2: Mercenaries (1996). Кстати, эти «наемники» – прямой прародитель игры, о которой мы сегодня говорим. Третья часть MechWarrior (1999) стала совместным продуктом компаний Microprose и Zipper, как и продолжение – MW3: Pirate's Moon (2000). В 2000 году компания FASA Interactive (подразделение корпорации FASA – создателей вселенной BattleTech) была куплена Microsoft вместе с правами на серию MechWarrior.

В том же 2000 году на свет появилась четвертая часть серии, а в 2001 году – дополнение MW4: Black Knight. И Microsoft, похоже, уже не выпустит из своих рук этот кусок пирога.

Autocannon, симбиозе пушек и пулеметов с умопомрачительным темпом стрельбы и неплохими характеристиками наносимых повреждений. В общем, есть где разбежаться глазам новичка и развернуться талантам профи.

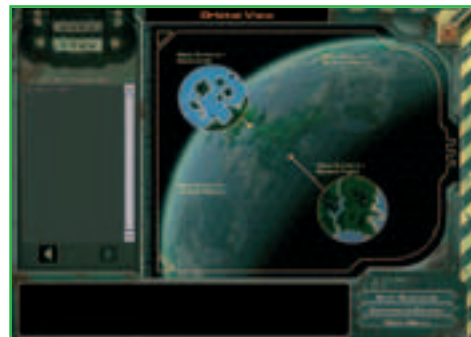
ЧТО ВИДИТ ВОДИТЕЛЬ БОЕВОГО РОБОТА?

В области графики об игре сложилось двойное впечатление. С одной стороны, «картинка» MechWarrior 4: Mercenaries очень похожа на MechWarrior 4 Vengeance и Black Knight, и это не случайно, ведь движок использовался один и тот же. Однако если приглядеться, то можно заметить некоторые косметические изменения, сделавшие игру несколько приятнее. Явно увеличилось количество объектов на единицу площади, повысилась общая детализация, в том числе и самих роботов. Больше всего порадовали разнообразие текстур различных локаций – например, на базе теперь размечены не только дороги, но и места посадки шаттлов, различные важные объекты и прочее. В общем, все стало более колоритным, так что даже довольно «смазанный» в графическом плане движок MW4 смотрится вполне неплохо. Вот разве что заставка меня разочаровала, они, видите ли, сде-



▲ Ну как можно обойтись без пожарной машины на базе!

оформление игры находится на высочайшем уровне. Ненавязчивая музыка по ходу игры, превращающаяся в забойнейшие ритмы сразу с началом боевого столкновения. Музыка, залпы орудий, радио переговоры напарников – все это мгновенно затягивает в атмосферу игры, заставляя сражаться так, будто сам находишься в рубке боевого робота, и от тво-



▲ Экран планеты. Здесь можно выбрать следующее задание для себя и своих бойцов.

ности Elite, но вот по части тактики и поведения в бою уровень «мозгового» развития лучше не стал. А ведь так много говорили о том, что «противники станут умнее, будут применять тактические приемы и



▲ Варианты настройки Sunder'a, показавшие себя наиболее состоятельными в тяжелых боях второй половины игры.

их действий зависит твоя жизнь. Мои аплодисменты.

А ГДЕ ЖЕ МОЗГИ?

Вот тут идет конкретная ложка дегтя, даже половничек. Интеллект противника и напарников не сдвинулся ни на йоту в сторону улучшения. Да, компьютер по-прежнему метко стреляет в центр торса на уровне слож-

т.д. и т.п.». К сожалению, ничего из этого не сбылось...

Но в любом случае, в эту игру можно и нужно играть обязательно. И это касается не только состоявшихся фанатов серии MechWarrior, но и тех, кто хотя бы задумывался о присоединении к славной братии водителей боевых роботов. MechWarrior продолжает жить! ■

РЕЗЮМЕ

ПЛЮСЫ

Отличный сюжет, высокая детализация графики, музыкальное сопровождение, это же MechWarrior.

СТРАНА ИГР

МИНУСЫ

Слабый искусственный интеллект, высокие требования к компьютеру, сложность для новичка, во многом повторение MW4.

У Microsoft получился качественный продукт, хотя и не шедевр. Игра достойна внимания и затрат времени на прохождение. В сетевых играх, вероятно, заменит MechWarrior 4.

7,5

лали ее на движке... Как-то приятнее смотреть мини-фильм с актерами, хорошей графикой и постановкой, но, видно, Microsoft с таким подходом не согласна, а жаль.

ЧТО СЛЫШИТ ВОДИТЕЛЬ БОЕВОГО РОБОТА?

А вот здесь разработчики расстарались по полной программе. Звуковое



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



НА ДИСКЕ

MICROSOFT COMBAT FLIGHT SIMULATOR III

СЕМЬЯ УРОДОВ

■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: simulator ■ ИЗДАТЕЛЬ: Microsoft
 ■ РАЗРАБОТЧИК: Microsoft ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
 ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: запускается на PIII1200, 256 MB, 3D-ускоритель (32MB) ■ ОНЛАЙН: www.microsoft.com



▼ Ахтунг! В воздухе самолет без хвостовой стойки шасси!



Сравнивать, говорят, скверное намерение – особенно, когда речь идет о людях. Да простят мне сие скверное намерение эти самые люди, но я собираюсь не только рассказать о новой части майкрософтовского военно-воздушного опуса, но и посравнить ее немного кое с чем.

АЛЕКСАНДР «ХОЛОД» ЧЕРНЫХ
HOLOD@GAMELAND.RU

Что нам обещали? Мега-пупер-игру, которая заткнет за пояс, как обычно, всех и вся – особенно наш «Ил-2». Забегая вперед и ублажая нетерпеливых, могу с ответственностью сказать: никого никуда заткнуть не удалось. Играть себе в «Ил-2» с удовольствием, он – все еще непревзойденный! Combat Flight сам себя заткнул туда, где солнце не светит. Мракософтовский продукт пришел ко мне на двух компактках, и, как и положено, долго инсталлировался. В процессе обещал мне «привнесенные в игру ролевые элементы» и что-то там еще такое. Компьютер, на который я решил установить эту ересь, вполне себе ничего (см. «требования»). Обычная тачка. И преслову-

тый «Ил-2» на ней просто летает при максимальных графике и реализме. Ого! MCFS, по крайней мере, запустился.

ОТ ВИНТА!

Ээээ... что это? И почему оно такое... пошаговое? И такое страшное-алепаповатое? А, понятно, это мы летим, на Me-262. Ужасный кокпит, просто позорный. Головой можно крутить исключительно в пределах фиксированных позиций. Текстуры – третий класс, вторая четверть. Из земли торчат деревья. Лесных массивов нет, есть деревья в отдельности. Но – много. Выглядят они как в очень плохом 3D-шутере. Кстати, через верхушки деревьев на высоте около шести-семи метров над землей вполне можно лететь – самолет не только не задевает их, но и сохраняет исключительную управляемость! Причем при любых настройках реализма. Нас так просто с курса не собьешь! С высоты в 300 метров земля выглядит как сапожная щетка. В городах, по доброй традиции известной нам фирмы, половина домов

обозначена исключительно текстурами. Вторая половина войной не тронута. Разрушения? Какие там разрушения, вы что, смеетесь? У нас полнокорректная игра, не то что ваши эти... как их там. И вообще – Германию в войну не бомбили, это все выдумки. Ее Гитлер целиком сдал. На запчасти или под восстановление. Разбиваю в сердцах самолет оземь. Взрыв. Ни воронки, ни поваленных вокруг деревьев. Интереса ради за-



▲ А это – тот самый самолет. Найдите хвостовую стойку!

РЕЗЮМЕ

ПЛЮСЫ

Игра медленная, поэтому в нее могут играть финны и прибалты. К достоинствам могу отнести лишь своеобразный набор самолетов.

СТРАНА ИГР

МИНУСЫ

Вся игра – один сплошной недостаток. Даже удивительно, как компания с мировым именем решилась издать ЭТО

Караул. Руками не трогать.

1,5

пустился снова на том же самолете, упал в трех шагах от жилого дома. И что? И – ничего. Дом как стоял, так и стоит. Дом – он есть оплот вечно-го, доброго. И нечего его рушить!

БЫСТРЫЙ ГОНЗАЛЕС

Но главная моя претензия – это ПОЧЕМУ ТАК МЕДЛЕННО? Как в это можно играть? Первый старт я произвел на 4/5 детализации. Игра заработала объективно как пошаговая стратегия. Причем тут я должен упомянуть, что сдуру попытался управлять самолетом без джойстика. И – поплатился. Замедленная реакция клавиатуры дополнилась типично майкрософтовской схемой управления, в которой надо каждое движение штурвала компенсировать вручную, игра делать это автоматически не умеет (например, потянул на себя – и рули высоты ос-



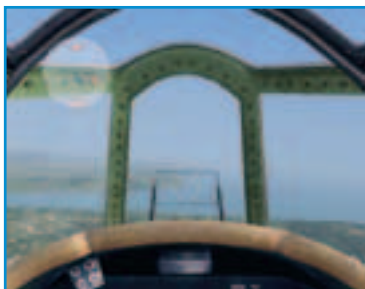
▲ Главное игровое меню.

F2), я наткнулся на короткие рекомендации по управлению моим замечательным B-25. И в разделе «Рекомендации при взлете» обнаружил строки: «Зафиксируйте хвостовое колесо, и не отрывайте хвостовую часть самолета от земли до скорости 100...»

Меня объял ужас. По имеющимся у меня данным, у B-25 вообще никогда не было хвостового колеса – это самолет с НОСОВОЙ центральной стойкой шасси. И по той же причине его хвостовая часть вообще никогда не должна была касаться земли. Выход в меню и изучение внешнего вида самолета B-25 меня успокоили: никакого хвостового колеса у него действительно не было. Просто кто-то в «Майкрософт» сэкономил себе немного рабочего времени – не разбираясь, копи-н-пэйстом закинул стандартное руководство по взлету от какого-то самолета с хвостовой стойкой шасси в хелп к B-25. Уфф, а я-то уже переживать начал.

СЕМЬЯ УРОДОВ

К концу игры я чувствовал себя полностью обессиленным и абсолютно непонимающим. Традиция убивать



▲ Вид из кокпита. Фиксированный. Очень мало деталей.

игры, даже хорошие, в «Майкрософт» живет давно – никогда не прошу им Mechwarrior 4. Но в этот раз они превзошли сами себя. Выдавать какую-то поделку, сляпанную на коленке, за серьезный продукт – это сильно. Так что поберегите свои кошельки, товарищи!

P.S.

«А кто же в это будет играть?» – спросят находящиеся в недоумении читатели. «Есть такие люди», – скромно потупив взор, отвечаю я. Это – фанаты первых двух серий MCFS, которые никогда не видели «Ил-2»... ■

▲ Внешний вид самолета. Слабовато.

тались в фиксированном положении, и пока ты от себя не дашь – самолет так и будет тянуть вверх – справедливо, но жутко неудобно и неиграбельно). Короче, я решил, что с джойстиком будет удобнее и быстрее, и реакции не будут такими замедленными, как через вату. Щазз! С палкой удовольствия ситуация улучшилась незначительно – наладилось управление. И – все. Тормоза остались. Графика тоже осталась – как говорится, желать лучшего.

И тогда я решил, что хрен с ней, с графикой. Смалодушничал, так сказать. И выключил детализацию вообще. Всю. И самолет другой выбрал – B-25.

Выяснилось следующее. Во-первых, модели поведения абсолютно разных самолетов при максимальной (!) реалистичности отличаются настолько микроскопически, что дух захватывает. Во-вторых, игра стала работать немного быстрее – но ровно настолько, чтобы в нее было все равно нельзя играть. В-третьих, выглядеть все вокруг стало просто чудовищно. То есть еще хуже, чем на скриншотах. На этом фоне обещанные ролевые элементы (которые, имхо, вообще не нужны в симуляторе) и прочие динамические линии фронта откровенно сосали петушки...

НОС И ХВОСТ

То, что произошло в-четвертых, меня добило. Тыкаясь по бесчисленным майкрософтовским хелпам (F1-

ПРОГРАММА УЧЕТА игрового времени

Poligon KIT

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

...и море других возможностей!



программа постоянно совершенствуется!

зайди на сайт программы:

WWW.POLIGON.RU/PROGRAM/

Сеть интернет-клубов
"ПОЛИГОН" приглашает:

Управляющих:

1. 25-40 лет;
2. знание ПО, "железа", сетей;
3. опыт управления;
4. прописка М, МО.

Администраторов:

1. 18-25 лет;
2. знание ПО, "железа", сетей;
3. опыт работы не обязателен;
4. прописка или регистрация М, МО.

Ваше будущее в нашей
компании:

- ✓ интересная работа;
- ✓ профессиональный рост;
- ✓ стабильная зарплата + премии;
- ✓ все требования ТК;
- ✓ дружный коллектив.

Тел. 777-0505



НА ДИСКЕ

WRC II EXTREME

СТРАНА ИГР

ЗОЛОТО
ВЫБОР РЕДАКЦИИНЕДЕТСКИЕ
ГОНКИ

ВЕХИ

БОЛЬШОГО ПУТИ

Пилоты и обслуживающий персонал могут хвастаться, что совершают кругосветку. График этапов чемпионата образца 2002 года составлен с целью привлечения туристов-экстремалов.

Монте Карло, 17-20 января
Швеция, 31 января –
3 февраля
Франция, 7-10 марта
Испания, 22-24 марта
Кипр, 18-21 апреля
Аргентина, 16-19 мая
Греция, 13-16 июня
Кения, 11-14 июля
Финляндия, 8-11 августа
Германия, 22-25 августа
Италия, 19-22 сентября
Новая Зеландия,
3-6 октября
Австралия, 31 октября –
3 ноября
Великобритания,
14-17 ноября

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

Ну что такое, в сущности, быть зрителем этапа чемпионата мира по ралли? Люди платят немалые деньги, едут в тридевятию даль, забираются по уши в заболоченный лес и зависают там по бокам проселка под шквальным ветром с дождем битых пару часов, дожидаясь сакрального момента истины, когда мимо с ревом промчится нечто раздолбанное и заляпанное грязью, обдав водопадом мутной жижи вперемешку с гравием. Вот ведь где он, экстремальный спорт. То ли дело созерцать происходящее с виртуального места пилота, удобно устроившись на родном диване, злорадно заливая грязью виртуальных же зрителей! Здесь приставочные воплощения дают сто очков вперед реальному experience –

мало кому из фэнов удастся порулить настоящей раллийной машиной. Тут даже свалившись в пропасть, шею себе не свернешь. Это ли не праздник?

ВНЕЗАПНОЕ СТОЛПОТВОРЕНИЕ

Sony Computer Entertainment Europe вовремя осознала необходимость очутивания фанатов ралли-спорта и приобрела у FIA лицензию на разработку официальных игр по Всемирному чемпионату ралли. Сроком на пять лет. Год назад жанр раллийных гонок чувствовал себя на мощных приставках не так уж уверенно – кроме V-Rally 2 и Sega Rally 2, детищу SCEE и их протеже Evolution Studios никто сколько-нибудь заметной конкуренции составить не смог. Благодаря вниманию авторов к деталям, хорошему движку и впечатляющей графике WRC на PS2, несмотря даже на некоторую аркад-

Ралли-симуляторы испытывают расцвет: высокотехнологичные современные приставки наконец-то позволили во всей красе отразить это направление автоспорта. Несмотря на, прямо скажем, ограниченную привлекательность реальных раллийных гонок по сравнению с теми же «королевскими гонками» F1.

■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2
■ ЖАНР: racing ■ ИЗДАТЕЛЬ: SCEE ■ РАЗРАБОТЧИК: Evolution Studios
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 4
■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: не объявлены
■ ОНЛАЙН: <http://www.scee.com/>



ность физической модели и управления, вырвалась вперед и была объявлена критиками наиболее впечатляющим приставочным ралли-симулом. Правда, сопутствующими громкому титулу выгодами она пользовалась недолго: подоспели Rallisport Challenge (Xbox) от Microsoft и V-Rally 3 (PS2) от Atari, снова чуточку приподнявшие планку жанрового качества, а уж грозящая выкатиться на рынок в ближай-

▼ Перед началом каждого заезда вы имеете возможность увидеть всю трассу в мельчайших подробностях.

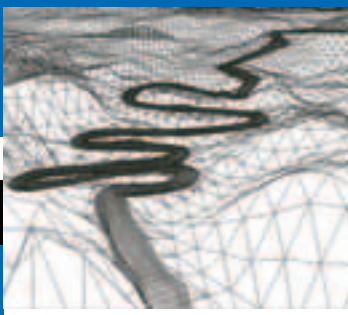


▲ Пусть вид от первого лица из кабины автомобиля наиболее реалистичен, но из-за плохого обзора он практически не позволяет нормально играть.



WRC ХОРОШЕЕТ

WRC II значительно похорошела по сравнению с оригиналом. Модели автомобилей теперь состоят из 20.000 полигонов (против прежних 8000).



Стали более реалистичными повреждения и текстуры. Машину можно просто разорвать на куски, причем оторвавшиеся части кузова откроют четко прорисованные внутренности.

шие дни Colin McRae Rally 3 (PS2) от Codemasters вообще грозит стать для раллийного жанра тем, чем стала Gran Turismo для обычных гонок.

КОМПЛЕКСНЫЙ ПОДХОД

И тут лицензия FIA начинает тихонько переливаться радужными отблесками. В McRae 3 из реальных команд найдется только Ford Rallye Sport Team, лучше всех проработан Ford Focus, раскраска машин лишь в общих чертах повторяет реальную, а живых людей всего двое: сам Макрэй и его штурман Ники Грест. В WRC II Extreme к вашим услугам весь официальный список трасс (14 национальных этапов, 115 отдельных заездов) и команд 2002 года, и прокатиться можно за таких

телей торчать в лесу и обливаться грязью, можно даже не упоминать.

DA REAL THING

Как мы уже сообщали в рубрике «хитовом» превью игры, вариаций сингл-режима представлено шесть штук плюс



мультиплеерные гонки по split-screen на линейных и кольцевых трассах и Alternative Championship, где могут участвовать до четырех игроков, причем программа такого чемпионата утверждается коллегиально. Теперь геймерам необходимо соблюдать настоящие правила FIA WRC, действующие при старте и непосредственно во время гонки, стараться укладываться во временные «окна» для сервисного обслуживания машины – за все несоответствия турнирному регламенту приходится платить штрафы, исчисляющиеся в драгоценных секундах. К счастью, при достаточной сноровке в игре удастся показать сногшибательные результаты, не в последнюю очередь благодаря переписанной с нуля физике поведения автомобиля на трассе (на этот раз использовались данные реальных участников WRC). Автору пока не посчастливилось посидеть за рулем настоя-

щего раллийного автомобиля, и комментариев о соответствии игровой модели «живому» вождению он давать не вправе, но, по словам сотрудничавших с Evolution пилотов WRC, игра максимально точно симулирует все происходящее во время заезда, особенно если вместо Dual Shock подключен добротный руль с педалями. Непосвященным может показаться, что ход машин слишком инерционный (любой резкий поворот – моментальный срыв в юзы, езда как по разлитому маслу или скользкому льду), гонщики же утверждают, что это и есть результат точного моделирования характеристик машин, включая особенности «резины». Так или иначе, прирочившись и выработать свой стиль вождения поможет обучающий режим, исполненный в виде набора видеороликов, где титулованные профи наглядно демонстрируют, как лучше всего объезжать вашего стального коня.

БИТВА ТИТАНОВ

Финальная версия Colin McRae Rally 3 к нам в редакцию пока не добралась, поэтому объявлять WRC II Extreme главным ралли-свершением года сейчас было бы несколько опрометчиво. Если бы феноменального (судя по демкам) третьего «Колина» не было в природе, творение англичан из Evolution, безусловно, стало бы «номер один». Учитывая же текущее положение вещей, обе эти игры вполне могут разделить почетное первое место. Дождемся выступления Codemasters? ■

СЛАДКОЕ СЛОВО CUSTOM

Раллийные custom-варианты известных моделей отличаются от своих серийных соплеменниц примерно так же, как трактор «Кировец» от танка Т-72. С этих машин снято все лишнее, усилена общая выносливость, применены десятки конструктивных решений, позволяющих командам претендовать на раллийные призы. Или хотя бы оставаться на трассе до конца заезда. В ваше распоряжение поступают:

- Citroen Xsara T4 WRC
- Ford Focus RS WRC
- Hyundai Accent WRC2
- Mitsubishi Lancer Evolution WRC
- Peugeot 206 WRC
- Skoda Octavia WRC
- Subaru Impresa WRC



СЮРПРИЗ

SCEE продолжает потчевать журналистов навороченными пресс-пакетами. На этот раз, кроме демоверсии игры и диска с графикой нам презентовали радиоуправляемую машинку с символикой WRC и PlayStation.



▲ Поведение машины на трассе сильно зависит от выбранной резины и состояния дорожного покрытия.

звезд, как Томми Мякинен или Франсуа Белекур, и даже за прошлогоднего чемпиона Ричарда Бернса на его Peugeot 206. Пять десятков гонщиков не только отличаются портретным сходством и улучшенной анимацией лиц, но также общаются аутентичными голосами. Записан звук моторов всех авто, от знаменитой Subaru Impresa до не менее прославленной Mitsubishi Lancer Evo. Каждая наклейка на текстурах 20.000-полигонных машин нарисована ровно в том месте, где она прилеплена на самом деле. 800 километров бездорожья смоделированы с точностью до 10 сантиметров на основе спутниковых съемок, а модернизированный графический движок способен теперь детально прорисовывать в два раза большие дистанции. Насколько это поднимает игру в глазах любии-

РЕЗЮМЕ

ПЛЮСЫ

Более чем солидная модель управления, мощный графический движок, изобилие режимов. Качество видно во всем.

СТРАНА ИГР

МИНУСЫ

Излишне чувствительное управление может на первых порах доставить некоторые трудности. Со временем привыкаешь.

Для полной эмуляции World Rally Championship продвинутым энтузиастам необходимы руль, педали, ведро грязи и вентилятор. Об остальных нюансах отображения ралли-спорта в Evolution уже позаботились.

8,5



НА ДИСКЕ

IRON STORM

МЫ ШЛИ ПОД ГРОХОТ КАНОНАДЫ И СМЕРТИ СМОТРЕЛИ В ЛИЦО...

На этот раз разработчики приготовили такое блюдо, что можно и зубы просто сломать: игра на все сто оправдывает свое «металлическое» название. Но такая уж у нас, у дегустаторов, работа. И так, поднос на столе, вилка в левой руке, нож — в правой; ну-с, приступим.

СТРАНА ИГР

ЗОЛОТО
ВЫБОР РЕДАКЦИИ

- ПЛАТФОРМА: PC
- ЖАНР: action
- ИЗДАТЕЛЬ: Dreamcatcher Interactive
- РАЗРАБОТЧИК: 4x Studio
- КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 16
- ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PIII 600, 256 MB RAM, 3D-ускоритель
- ОНЛАЙН: <http://www.stormgame.com>

А ЧТО У НЕГО ВНУТРИ?

Как часто в детстве мы задавались этим вопросом, доламывая очередную паровоз! А что же внутри у нашей игрушки? Должен признать, что, невзирая на разные мелкие недочеты, мир Iron Storm очень и очень продуман. Взять хотя бы дизайн представленного в игре оружия. Никаких украшений, никаких излишеств — одна лишь голая функциональность и эффективность. В мире, где все подчинено военному сценарию, иначе и быть не могло.

АЛЕКС ГЛАГОЛЕВ
GLAGOL@GAMELAND.RU

Д а-а-а, горячо, ничего не скажешь. Не знаю даже, как и подступиться половчее: деликатес попался с норовом. Так и дымится, так и стреляет! А шкворчит-то как! Ладно, ничего — и не таких супчиков отведывали, и ты ну-ка не денешься.

НЕМНОГО ИСТОРИИ

На первый жевок дела обстоят так. Представьте себе мир, о котором в учебнике истории написали бы примерно следующее. Первая мировая война (начавшаяся, кто не в курсе, в 1914 году) так и не завершилась. Мечта мизантропа воплощена в жизнь. В течение полувека человечество охвачено беспощадной кровопролитной борьбой всех против всех за мировое господство. На передовых — мясорубка, в тылу — лепка котлет. Евразия стонет под игом Русско-Монгольской империи во главе с бароном Угенбергом. По всей планете рыщут толпы энтузиастов, грезящих лишь о том, как бы отвернуть этой империи все, что отворачивается, и заставить Евразию стонать еще громче. На дворе 1964 год. Вместо Yesterday никому не известной группы The Beatles в моде хит покойного Элвиса Kill me tender. Зарождается неформальное молодежное движение хиппи с девизом: Make war not love! Курс акций оружейных компаний подскочил еще на три пункта... Вот так (или почти так) написали бы в учебнике истории о мире Iron Storm. Написали бы, но не напишут. Ибо единственным прибыльным бизнесом в этом мире является производство оружия личного и массового уничтожения. Холодное и огнестрельное, миниатюрное и гигантское, раритетное и ультрасовременное — только вооруженное оружие имеет цену. Учебникам по истории здесь места нет.

КТО Я?

Попробуйте-ка задаться этим вопросом как-нибудь на досуге! Сегодня вы — Серьезный Сэм, завтра — Лара Крофт, через неделю — корова из вселенной Black & White. Вы еще способны внятно определять свой пол, возраст и видовую принадлежность? Впрочем, это так — мысли вслух. Теперь вы Джеймс Андерсон. Вот он вы какой (или «какая», милая читательница), прошу любить и жаловать: то ли лейтенант не вполне определенного рода войск, то ли бандит с большой дороги, то ли все вместе. Оторванный ломоть. Иван-родства-непомнящий. С девятнадцати лет на войне. Ничто человеческое в нем не живо. Машина смерти. Смерть жизни. Заслан на территорию Русско-Мон-

▼ Хорошо тому живется, у кого одна нога: сапогов не надо много, и порты чинина одна!



гольской империи с целью найти и уничтожить секретные лаборатории, где разрабатывается новейшее оружие массового поражения, дабы упомянутая выше империя не перекинула свои границы с Евразии на Африку, Австралию и обе Америки, где и своих баронов Угенбергов на каждом углу, как собак нерезаных. Играть, если кто еще не понял, опять придется за Запад. В выборе нацио-

РЕЗЮМЕ

■ ПЛЮСЫ

Трэш, мясо, бойня и безудержный угар pop-stop! Невероятное звучание! Просто сумасшедший сюжет!

СТРАНА ИГР

■ МИНУСЫ

Трэш, мясо, бойня и безудержный угар pop-stop. Слишком уж невероятное звучание. Просто idiotский сюжет.

Срочно бежать за диском, немедленно устанавливать на винт и играть до наступления у мышки полного и бесповоротного инфаркта.

8,5

ПАРОЧКА СОВЕТОВ

Время от времени Андерсону на пути попадают телеприемники, транслирующие новости на русском и немецком языках (я так и не понял, почему в игре не задействован монгольский). Так вот, эти, с позволения сказать, телевизоры могут работать и в режиме радара, выдавая вам местоположение затаившихся противников. Также хочется предостеречь от использования гранат против собак. Эти верткие твари настолько шустры, что спасают от них только автомат и частые save'ы.

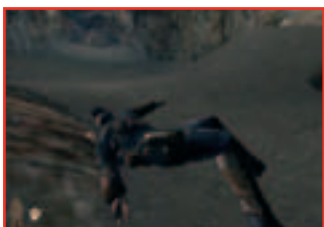


▲ Чтобы главный герой не заблудился, к линии фронта ведут специальные дорожные указатели.

нальности главного героя разработчики в последнее время проявляют просто исключительное единодушие: либо корова, либо Джеймс Андерсон, а о русском монгольце и думать не могли.

ОЗВУЧКА ТЕАТРА ВОЕННЫХ ДЕЙСТВИЙ

Продолжаем дегустировать сегодняшнее блюдо. Переходим к филейной части, то бишь к заднице, и поговорим о звуках. Я так и не определился, куда мне записать звучание: то ли в достоинства, то ли в недостатки. С одной стороны, взрывов, раскатов, звона, хлопкотаний, криков, грохота, воя и рева столько, что сразу понимаешь: здесь уже годков сорок перемирием и не пахло. А если у вас еще имеются приличные карточка и динамики, так и просто нет слов. Погружение стопроцентное. Это я как начинающий эстет-самоучка в первом поколении официально заявляю. С другой стороны, то, что хорошо три минуты, через четыре начинает несколько утомлять, а спустя еще секунд сорок тридцатидвухбитную звуковую карту, так настоятельно рекомендуемую в системных требованиях, хочется сдать в пункт приема вторсырья, и купить на вырученные деньги ватные затычки в уши, лишь бы толь-



ко это пиршество звука никогда больше не нарушало покоя твоего уединенного жилища. Как бы то ни было, а чувство меры – замечательное свойство пока еще малоизученного, но все-таки кое-как функционирующего человеческого организма. Однако разработчикам оно, судя по всему, неведомо... Про графику писать не буду – это добро изливается с монитора, как из рога изобилия; ни пикселей, ни углов не видно даже в самый сильный мелкоскоп. Движения персонажей вполне напоминают человеческие, ну а вертолеты летают и вовсе, аки ангелы.

AI

С сожалением приходится констатировать, что интеллект, как и всегда, оказался довольно искусственным. Встречающиеся на пути Андерсона человеческие особи ведут себя как то неоднозначно, что может расшатать неокрепшую нервную систему геймера, и без того измученного потерей без малого сорока баксов, что надо выложить за коробку с диском. Иногда оные особи безо всякого сопротивления дают себя расстреливать с расстояния пятнадцати сантиметров, с вялым интересом наблюдая за пулями, вылетающими из дула автомата. В других же случаях они непостижимым образом способны учуять ваши шаги метров за семьсот-восемьсот, стоя к вам спиной, и уложить ваше брэнное тело на мокрый бетон одним выстрелом, даже не обернувшись. К сожалению, первое случается гораздо реже и только на начальных уровнях. Но в целом же работа мысли русских монгольцев не может не вызвать уважения. И на том спасибо. ■



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

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". © 2002 Webfoot Technologies, Inc. All rights reserved.



НА ДИСКЕ

BATTLE REALMS: Winter of the Wolf

ПИСЬМО С ФРОНТА

Как прекрасна была жизнь! Как велик был клан Волка! Но и над Эдемом сгущаются тучи. Потемнело небо, налетела буря, и рай превратился в ад. Ненастье принесло с собой рабство и смерть. Имя этой беде – Ивайна. Три десятилетия изнывает гордый народ Волка под гнетом безжалостной волшебницы. Еще целых семь лет до основания клана Дракона – целая вечность до желанного освобождения. А вокруг – только холодный камень и волчья стужа. Winter of the Wolf...



СТРАНА ИГР

ЗОЛОТО
ВЫБОР РЕДАКЦИИ

■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: RTS ■ ИЗДАТЕЛЬ: Crave Interactive/Ubi Soft ■ РАЗРАБОТЧИК: Lijud Interactive ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 8 ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PII 450, 128 MB, 3D-ускоритель ■ ОНЛАЙН: <http://battlerealm.ubi.com/index.php>

КОРОТКО О ГЛАВНОМ

Итак, Winter of the Wolf вышла в свет. Играть предстоит за клан Волков против клана Лотоса, ранее доступных только в мультиплеере. События разворачиваются за семь лет до событий, случившихся в оригинальной игре. Добавлена одна кампания из двенадцати миссий, первые четыре из которых придется выполнять во глубине сланцевых рудников. В арсенале каждого клана появились новые возможности усовершенствования строений и существ. Полный список изменений (касающихся в основном большей сбалансированности игрушки) по объему превысит данную статью. Модели персонажей, графическое решение и игровой процесс в целом составлены без изменений. Ждем Battle Realms 2.

Здравствуйте, любезная моя супруга Наталья Николаевна! Вот уже десять лет как разлучила нас злая судьбина и положила оказаться мне в плену Ивайны. Уж не мнил и больше свидеться, не чаял и весточку передать. И то сказать: завели меня, как и многих моих товарищей, в пещеру, приковали к стене,



▲ Вот оно, средоточие зла.

приласкали плетью да приказали руду рубить. Так вот под плетью да в черном теле думал и помирать буду. Ан нет. Грейбэк – глава нашего клана, – узнав, что Ивайна захватила Череп Белого Волка, поднял восстание. В тот день я проснулся от ужасного шума. Ну и грохотало же, доложу я Вам! Повсюду гремели молоты, слышался звон разбиваемых цепей. Не успел я и глаз продрать, а кандалы с моих ног уже пали. Сон как рукой сняло. Вокруг суетились люди, а



Грейбэк говорил о свободе, о революции... Подняв с земли молот, я пошел за ним. Долог был наш путь по подземельям. То и дело дорогу преграждали каменные завалы, в расщелинах таились громадные серые пауки, по пятам бежали прислужники Ивайны. Но мы твердо продолжали свой путь, освобождая из неволи товарищей, пополнявших нашу – чего греха таить – довольно скудную армию. Четыре страшные битвы выстояли мы, прежде чем поднялись из рудников на свет божий. Помогла нам в том вера в светлое будущее, способность Грейбэка звать к духу волков и усиливать нашу мощь, а также меткий глаз метателя бумерангов по прозвищу Длинноногий. А как вышли, осмотрелись, так только руками поразвели. Батюшки мои,



▲ Все темные делишки происходят за ширмой ночи.



Наталья Николаевна! Это что же Ивайна с нашими землями-то сотворила! Вот ведь попал великий тотем в черные руки! С помощью Черепа Белого Волка наслала она лютый холод на весь наш край. Все погребено под непролазными снегами, реки замерзли, поля опустели. Рис! Рис – наше золото и нашу манну – возде-

РЕЗЮМЕ

■ ПЛЮСЫ

Графика – конкурент Warcraft III, звук – конкурент Drakan: Order of the Flame, игровой процесс – конкурент самой жизни!

СТРАНА ИГР

■ МИНУСЫ

Предназначена для установки на оригинальную английскую версию игры, которую после локализации найти на российском рынке не так-то просто.

Такого удовольствия от игры в RTS, да и просто от *игры*, я не получал уже давно. Со времен выхода Battle Realms.

8,0

лывать практически невозможно. Вот смотрю я вокруг, Наталья моя Николавна, на снежные равнины. Эх... Хотя побито все холодом, завалено сугробами, а все равно лучше родной сторонухи не сыскать. Куда бы ни заносила меня судьба, но ни на равнинах Warcraft, ни в угодьях Stronghold не видал я такого чистого тридцатидвухбитного неба, милых глаз многополигональных деревьев и так по-нашенски, по-крестьянски от-

текстурированной пахотной земли. В трудное время мы живем, Наталья Николавна. В трудное, но замечательное. А как завоюем себе свободу, так и вовсе не жизнь начнется, а о-го-го! Окромя явлений счастья, никакой такой тоски. И хоть провидцы наши толкуют, будто и десяти лет не пройдет, как забудут люди о своих теперешних умениях, даже кое-что из зданий строить разучатся, но я верю, что не забудут они той це-

ны, которую платим мы сейчас за будущую ихнюю беспечность. Что ж, Наталья Николавна, кончается наш короткий привал. И снова в путь, и снова в битву... Разрешите ж напоследок поцеловать Вас пролетарским рабоче-крестьянским поцелуем и распрощаться до скорой встречи. Ваш муж, бывший каменотес, а ныне революционный солдат народно-освободительной армии клана Волка, Алекс Глаголев. ■



▲ Одного взгляда не достаточно, чтобы определить кто перед тобой: WCS, AoM, BR?

НОВОГОДНИЕ СЮР...ПРИЗЫ ОТ CREATIVE!

CREATIVE



ТОЛЬКО С 15 НОЯБРЯ ПО 15 ДЕКАБРЯ

в сети магазинов "Белый Ветер" каждый покупатель любой продукции Creative на сумму от \$50 получает ультрамодную фирменную футболку + номерной купон, дающий право участвовать в розыгрыше десятков супер-призов, в числе которых:

колонки, PC-CAM, MP3 плееры и многое другое



Розыгрыш состоится в конце декабря!

Список победителей будет размещён на сайте:

www.whitewind.ru

Призы можно будет получить в магазине "БЕЛЫЙ ВЕТЕР" на НИКОЛЬСКОЙ, Д.10/2, предъявив часть купона с номером, который будет указан в списке победителей.

СПЕЦИАЛИЗИРОВАННЫЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ МАГАЗИНЫ
 М.Лубянка, ул.Никольская, 10/2
 М.Октябрьское поле, ул.Маршала Бирюзова, 12
 М.Университет, Ленинский пр, 66
 М.Смоленская, Смоленская пл., 13/21
 М.Пролетарская, Волгоградский просп., 10
 М.Академическая, Пр-т 60-летия Октября, 20
 М.Кутузовская, Кутузовский, пр-т, 33А
 М.Войковская, Ленинградское ш., 17
 М.Маяковская, ул. Садовая-Триумфальная, 12
 М.Савеловская, Сущевский Вал, 5

МЕСТО ВСТРЕЧИ КОМПЬЮТЕРОВ И ЛЮДЕЙ

БЕЛЫЙ Ветер®

ЕДИНАЯ КОМПЬЮТЕРНАЯ СЛУЖБА

730 30 30

информация • продажи • сервис



СТРАНА ИГР

СЕРЕБРО
ВЫБОР РЕДАКЦИИ

НА ДИСКЕ

GUILTY GEAR X Advance Edition

ЗАТО ОН ВЛЕЗАЕТ В КАРМАН!

Качественные файтинги на GBA представлены тремя играми: холемым античным ископаемым Super Street Fighter II Turbo Revival, невдохновляющим King of Fighters Ex: Neo Blood и слегка недооцененным GGX Advance Edition, чьи косточки мы сейчас и перемоем.

■ ПЛАТФОРМА: GBA ■ ЖАНР: fighting ■ ИЗДАТЕЛЬ: Sammy
 ■ РАЗРАБОТЧИК: Arc System Works ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 2
 ■ ОНЛАЙН: <http://www.guiltYGearX.com>

ROCK ME HARD, BABY!

Японская команда Team Neo Blood, авторы самой первой части GG, слынут яркими поклонниками тяжелой музыки. Они не только снабдили свой файтинг зубодробительным саундтреком, но и вплели в него отсылки, что называется, «для посвященных». Например, в имени одного из главных героев игры, паладина Кая Киске, отражена дань уважения разработчиков музыкантам группы Helloween Михаэлю Киске и Каю Хансену.



▶ Готические декорации заставляют вспомнить вампирский сериал Darkstalkers.

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

Для начала, не стоит ожидать, что аркадная игра перенесена на GBA во всем своем великолепии. Картинка размером 640 x 480 пикселей сжата до исконно геймбоевских 240 x 460, и подавляющая часть деталей потерялась. Особенно пострадали фоны, распрощавшиеся со всякой анимацией. Ощутимо усохла палитра красок. Персонажи скукожились. Качество оригинальных хэви-металлических заливок, коими так славится сериал, занижено в несколько раз – до состояния пискос и бибикианья GB Color (искаленные мелодии по-прежнему узнаются). Голоса бойцов и комментатора превратились в шипение. Выходит, цирк сгорел? Из прототипа в GGX:AE переключались четырнадцать открытых и два скрытых персонажа с большинством приемов, равно как и все основные режимы игры (Arcade, Vs., Training, многоуровневый Survival, Tag Match, 3 on 3 и даже Color Mode, где можно раскрасить персонажа по своему вкусу). Пусть упростилась графика, пусть фигурки персонажей стали крохотными – главное, геймплей толком не пострадал.



На месте все те же молниеносные атаки, двойные прыжки, те же линейки Tension Meter (заполненные, позволяют провести суперудары) и Guard Gauge (регулируют защиту), по-прежнему действует правило Negative Penalty (при глухой обороне обнуляется шкала «суперов»), как и раньше можно проводить Instant Kill – движение, разом решающее исход раунда. Проверенный баланс между знакомыми героями бережно перенесен на карманную платформу. В результате, играешь именно в Guilty Gear X, а не какой-то другой файтинг. Как и в случае с остальными драка-



▲ Взаимовыручка зажигает! Режим командных боев переключался сюда прямо из KoF!

ми для GBA, серьезным бойцам в обязательном порядке потребуются сразу два картриджа и линк-кабель. Иначе грош цена игре – одиночный режим в GGX подтверждает это как нельзя лучше. Искусственный «интеллект» туп как дрова: чтобы проиграть этому дуболому на Very Hard, придется основательно постараться. Поэтому ищите друга с GBA, скидывайтесь на две игры и устраивайте крупнокалиберный махач! ■

РЕЗЮМЕ

ПЛЮСЫ

Разработчикам удалось сохранить основное: игровой процесс. Все бойцы, удары, комбо, спецприемы – никуда не делись.

В качестве орудия спарринга для двух игроков – здорово. Учитывая состояние файтинга-сцены для GBA, не самое плохое вложение капитала.

СТРАНА ИГР

МИНУСЫ

К сожалению, пришлось пожертвовать оригинальной графикой и звуком – в этой версии они упрощены донельзя.

7,0



**ПО ТУ
СТОРОНУ
ЗАКОНА**



thegateway.co.uk

ПРОСТЫЙ МИР МАНИАКАЛЬНЫЙ МИР КВАРНЫЙ МИР НЕПОХОЖИЙ МИР

PlayStation 2



ZAPPER

■ ПЛАТФОРМА: PC, PlayStation 2, Xbox ■ ЖАНР: action
 ■ ИЗДАТЕЛЬ: Infogrames ■ РАЗРАБОТЧИК: Blitz Games
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1 ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PII 450,
 32 MB RAM, 3D-ускоритель ■ ОНЛАЙН: <http://www.onewicked-cricket.com/>

АНАТОЛИЙ НОРЕНКО
 SPOILER@GAMELAND.RU

Несмотря на всю культовость Frogger 2: Swampy's Revenge, компания Blitz Games по неизвестным причинам расторгла контракт с харизматичной пупырчатой жабой. Безбашенная лягушка явно в чем-то провинилась. Ох уж эти звезды! На главную роль для нового проекта студии был приглашен сверчок. Со скромным именем Zapper. Zapper, братец свежее испеченного кумира миллионов, похищен злодейкой о двух крыльях, и, судя по



▲ Позвонил в колокольчик, открыл дверцу — и попал в секретную локацию.

бился в панк-группу профессиональный скрипач. Whatever. Zapper, конечно же, такого поведения допустить не может, босому и отправляется на разборки. Только вот для начала придется преодолеть шесть различных миров, и заодно собрать по шесть яиц во всех уровнях. Zapper не ищет легких путей. Любопытно, что каждая местность покрыта невидимой сеткой, и передвигаться необходимо исключительно по образующимся квадратам.

Очень важно выбрать правильный маршрут. Интересно, я туда могу перепрыгнуть? <Пробел> Упс... Но еще важнее избегать ловушки и расправляться с противниками. В последнем случае помогают крохотные антенны на голове, способные изрыгать электрические заряды. Отсюда и имечко, кстати, — Zapper. Основные проблемы возникают из-за неудачно реализованного управления. Прежде, чем совершить прыжок, требуется потратить время на то, чтобы повернуться в нужном направлении. И это в мире, в котором все находится в постоянном движении. Ключевое слово — restart.

Вселенная игры приятна для глаз, правда, ничего выдающегося замечено не было. Надеюсь, Blitz Games еще одумаются и вытащат безработную жабу со дна бутылки. Сверчку же вручим «золотую малину» за откровенную халтуру. К сведению, в феврале 2003 выйдут версии Zapper для GameCube и Game Boy Advance. Просто к сведению. ■



▲ Шарик, разбросанный по этапам, увеличивает силу электрического заряда.

всему... Мотивы персонажей окутаны мраком тайны, и все зависит только от вашей фантазии. У меня с этим делом туго, так что предположим, что птичке понадо-

РЕЗЮМЕ

/5,0/

Прыг-скок, прыг-скок. Бац! Бах! Трах! И game over. И так по кругу до тех пор, пока не надоест.

СТРАНА ИГР

АВТОВАРВАРЫ (Bumper Wars)

■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: combat racing ■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: snowball.ru/1C ■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Simon & Schuster Interactive ■ РАЗРАБОТЧИК: Boston Animation
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 16 ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PII 350, 64 MB RAM, 3D-ускоритель ■ ОНЛАЙН: <http://www.snowball.ru/av/> ■ ДАТА ВЫХОДА: осень 2003 года

ВЯЧЕСЛАВ НАЗАРОВ
 MASTER@GAMELAND.RU

Еще вчера я был беззаботным москвичом (не путать с ВАЗ и ГАЗ) и прекрасно понимал — чтобы сесть за руль собственного новенького «Лexusа», мне придется работать ровно четыре тысячи сто три года и ничего не есть. И уж тем более не пить. Однако я ошибался. Благодаря игре «Автоварвары» стало совершенно ясно, что нет ничего сложного в том, чтобы стать хозяином парка роскошных машин, по-



▲ Как и любое московское такси, эта машина в клеточку обладает очень мощной броней.



▲ Самое страшное оружие в игре — это не пулеметы, мины и ракеты, а лобовое столкновение.

сетить на них десятки удивительных мест и все их расколосматить. Чтобы так все и произошло, требуется всего ничего — стать пилотом почтового корабля корпорации «Галактический экспресс» и отправиться с партией костюмов для подводного карнавала на планету Фнарб. Дело в том, что в этом случае вас

обязательно захватят в плен сумасшедшие инопланетяне, которые называют себя Надзирателями. Однако, несмотря на все свое инопланетное безумие, с вашими жалобами они поступят как самые разумные люди — пропустят мимо ушей. После чего вы получите в свое распоряжение симпатичную машинку и отправитесь сражаться напрямую на арены автодромов ради их потехи. Попробуетесь возразить — натолкнетесь на непонимание куда-то в область почек. А то и еще куда-нибудь. Поэтому лучше соглашайтесь — весело будет.

В «Автоварварах» в общей сложности вам придется посетить 15 арен, каждая из которых является маленьким произведением большого безумного искусства. То же самое можно сказать и о 9 машинах



— среди них ни одного уродца цвета «ржавый металл», все они — сверкающие хромом красавцы. При этом управлять ими очень просто: руль, газ, гашетка. И полный вперед! Сражаться до самой смерти, сидя за рулем прекрасного автомобиля! А что еще надо для полного счастья бывшему москвичу, ставшему автоварваром? ■

РЕЗЮМЕ

/7,0/

Можно кататься на машинах. Можно убивать себе подобных. Но самое интересное — делать это одновременно.

СТРАНА ИГР

МИРЫ ЖЮЛЯ ВЕРНА: Тайна Наутилуса

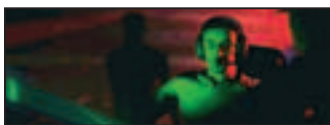
■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: quest ■ ИЗДАТЕЛЬ: Новый диск/Медиа-Сервис 2000 ■ РАЗРАБОТЧИК: T-bot Interactive
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1 ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PII 300, 32MB RAM ■ ОНЛАЙН: <http://julesverne.cryogame.com/>

АНАТОЛИЙ НОРЕНКО
SPOILER@GAMELAND.RU

От «20 000 лье под водой» в игре остались, пожалуй, лишь подводная лодка да славное имя ее капитана. Как ни крути, создатели предлагают нам свою точку зрения на события, описанные в одном из ярчайших произведений французского писателя-фантаста Жюль Верна. Экипаж американской субмарины USS Shark совершенно случайным образом обнаружил легендарный корабль капитана Немо, уже несколько столетий покоящийся на дне оке-



панорамой обзора, впрочем, подобный движок уже давно стал своеобразной визитной карточкой Cryo. Интерьеры субмарины смотрятся довольно неплохо. К слову, дизайн «Тайны Наутилуса» навеивает приятные воспоминания о мирах, созданных дядюшкой Атрисом. Да и вообще, все эти прогулки наедине с самим собой, возня с механизмами, решение всяческих головоломок... Только вот Myst – классика, непревзойденный эталон, на фоне которого виновница сегодняшнего обзора кажется несколько проще.



И зачем только создатели так увлеклись с запрятыванием ключевых предметов? Феномен пиксель-хантинга живет и процветает. По большому счету, только это и удручает. В целом же перед нами занятная приключенческая игра с любопытным сюжетом и нетривиальными задачками. ■

МИСС ОСЕНЬ 2: Океан страстей

■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: lovesim ■ ИЗДАТЕЛЬ: Медиа-Сервис 2000 ■ РАЗРАБОТЧИК: ShowGirlsSoft ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PII 333, 64MB RAM ■ ОНЛАЙН: <http://www.sgsoft.ru/>

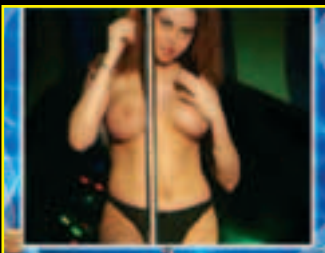
АНАТОЛИЙ НОРЕНКО
SPOILER@GAMELAND.RU

Разработчики из SGSoft вновь предоставляют нам возможность интересно провести время в компании трех очаровательных девиц. На этот раз свои виртуальные двери перед нами распахнул эротический бар «Голодная кошка», в стенах которого и происходит все действие. В принципе, игра лишь немного отличается от «Мисс Лето», которую мы уже обозревали в одном из прошлых номеров нашего журнала. Конечно, произошла смена декораций, да и девушки нас ждут совсем другие, теперь уже осенние. Только вот игровой процесс остался неизменным. На сцене появляется мисс Сентябрь, умело исполняю-

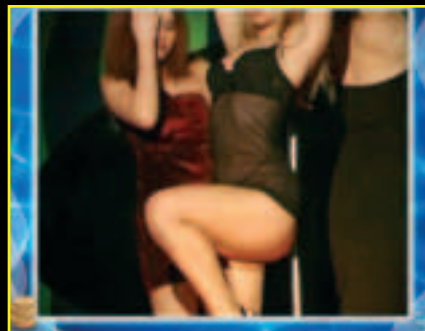


▲ Спасти несколько тонущих леди за раз – задача не из легких.

тельный танец в VIP-апартаментах. Игра определенно стоит свеч. «Мисс Осень» свободно проходит за час, ведь каждой девушке вполне достаточно уделить двад-



щую эротический танец под наши бурные аплодисменты и шелест купюр. После представления мы сможем найти девушку в баре и робко перекинуться с ней парой фраз. Как того и следовало ожидать, с этого момента свидание превращается в мини-игру, напоминающую хорошо знакомого нам «Питона». Мы управляем небольшим катером, который должен собрать в водном пространстве цепочку из нескольких тонущих дам и доставить их к пристани. В случае победы девушка исполнит зажига-



цать минут свободного времени. Правда, комплект видеофрагментов легкой эротики наверняка заставит вас возвращаться в бар вновь и вновь. ■



▲ После помещений, покрытых плесенью и ржавчиной, вас ждут шикарно обставленные комнаты капитана.

ана. Самый любознательный из команды тут же отправился на расследование в надежде раскрыть все тайны «Наутилуса»... И здесь нас ждет совершенно новая история. Игра может похвастаться полной

РЕЗЮМЕ

/6,0/

Квест в традициях Cryo Interactive, одобренный грамотной локализацией. Ни отнять, ни прибавить.

СТРАНА ИГР

РЕЗЮМЕ

/6,0/

По сути, нарезка из зажига-тельных выступлений стрип-тизерш, разбавленная довольно сложной мини-игрой.

СТРАНА ИГР

СКЛЕПИК

НАЗАРОВА

HALCYON SUN

■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: space sim ■ ИЗДАТЕЛЬ: Brightstar Entertainment ■ РАЗРАБОТЧИК: Kuju Entertainment ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1 ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PII 300, 64 MB RAM, 3D-ускоритель ■ ОНЛАЙН: <http://www.brighstargames.com/>

ВЯЧЕСЛАВ НАЗАРОВ
MASTER@GAMELAND.RU

Космические симуляторы любят все — космонавты, летчики, а еще — издатели и разработчики. Причем если последние любят создавать вселенные, населенные космическими кораблями, планетами, а также страшными и несимпатичными инопланетянами, то предпоследние просто обожают их продавать. При этом продавцы совершенно не гнушаются спекулировать космосимуляторами второй свежести. Это только осетрина бывает исключительно первой свежести, а вот игры...

Не удивляйтесь, что подобные аналогии проводятся с Halcyon Sun, который поступил в продажу каких-то несколько месяцев назад. Впрочем, конечно, не каких-то, а весьма осенних. Дело в том, что два года назад эта игра, будучи разбитой на эпизоды, совершенно бесплатно распространялась во всемирной паутине, откуда ее растаскивали по своим винчестерам всемирные пауки. Однако спустя некоторое время в чей-то блестящий ум пришла гениальная идея — объединить все 12 эпизодов Halcyon Sun в единое целое и таким образом создать «новый» космический симулятор.

В центре линейного, как алгебра, сюжета «новой» игры лежит противостояние двух рас: добрых и местами пушистых людей и мерзких, совершенно жестких на ощупь пришельцев. Причем последние явля-

ются абсолютными чудовищами. Например, если бы на месте тургеневского Герасима оказался один из этих инопланетян, то он бы не ограничился утоплением одной несчастной собачки. Он бы утопил сразу несколько десятков Мум... Мумей? Мумов?! Так или иначе, но всю реку бы он точно мумифицировал. И с этими чудовищами в Halcyon Sun предлагается сражаться с помощью уже набившего о-



▲ «Летит ужасный бармаглот и пылкает огнем!» — так и хочется воскликнуть при виде такого монстра. Но не бойтесь — перехитрить его очень просто. Даже слишком просто.

комину набора лазеров, самонаводящихся торпед и прочих приборов, которые мы видели уже бесчисленное количество раз. Впрочем, это же количество раз мы видели все, что содержит в себе игра: и графику, и систему AI, и однообразные миссии. Видели, к сожалению, очень давно. Не успели мы повстречаться разве что с универсальным алгоритмом, которым воспользовались издатели Halcyon Sun и который не уступает алгоритму американских флотских роботов-матросов: «Видишь движущееся — отдай честь! Видишь неподвижное — покрась!» Только звучит он немного иначе. По-космически. Звучит он так: «Видишь хороший проект — позавидуй! Видишь бесплатную игру — забери себе и продай!» ■



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.

© 2002 CRYO. Все права защищены. Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат ЗАО "Новый Диск", тел.: (095) 933-07-26 (многоканальный), e-mail: sale@nd.ru. Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000", тел.: (095) 745-01-14 (многоканальный), e-mail: sales@media2000.ru

СОВРЕМЕННЫЙ МУЛЬТИПЛЕЕР

СТАНИСЛАВ ПОЛОЗЮК А.К.А. ORION

ORION@GAMELAND.RU

MODEM-TO-MODEM

Modem-to-modem – это игра с помощью телефонной линии. За нее не надо ничего платить, просто не забывайте про счета за телефон, чтобы его не отключили. В противном случае будете давиться одиночным режимом. Прежде чем приступить к настройке оборудования и ПО, надобно найти себе единомышленника (т.е. человека

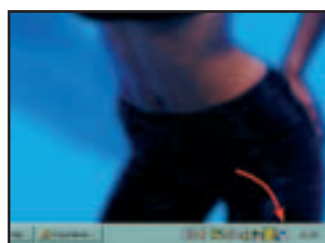
через месяц они «лягут» и придется настраивать все заново). Теперь «98-ой» можно оставить для выхода в Интернет, а «Хрюшей» пользоваться для игры по модему и других нужд. Предполагаю, что не все разделяют мое мнение (споры о самой рульной ОС вечны), поэтому поговорим о настройках для обеих версий «форточек»...

Каждый геймер дозревает до момента, когда игра с опцией save/load вызывает дикую ломку. Лекарство одно – забыть про single player и каждый день принимать свою дозу сетевого наркотика. Как ни странно, но делать это можно тремя способами: по локальной сети (в клубе или внутри дома), через Интернет и с помощью телефонных линий (modem-to-modem). Каждое лекарство имеет свои противопоказания и побочные эффекты. Какие? Давайте разберемся!



Эти цифры должны быть введены у вас...

с диагнозом, аналогичным вашему) и договориться с ним о виртуальной встрече. Теперь созванивайтесь и начинайте настраивать систему. Никакого дополнительного ПО не понадобится. Все делаем стандартными программами. Один нюанс: будет лучше, если у вас одинаковые операционные системы. Я рекомендую сделать следующие: побить жесткий диск на два логических (если уже сделали, то прекрасно) и на один установить **Windows 98**, а на другой – **Windows XP** (не советую пользоваться **Windows ME** или **Windows 2000**, как показывает опыт,



Синий экранчик означает – вы готовы к соединению.

WINDOWS 98

Для начала заходим в «Панель Управления» -> «Сеть». В поле выбора находим «ТСР/IP» -> Контроллер удаленного доступа». Кликаем по нему ровно два раза и читаем «ужасное» сообщение. Нажимаем «ОК». Далее открываем закладку «IP-адрес» (она стоит по умолчанию). Выбираем опцию «Указать IP-адрес явным образом» и вводим следующие цифры: в строке IP-адрес печатаем «124.000.000.1», «Маска подсети» – «225.225.225.0». Ваш друг вторую строчку оставляет без изменений, а в первую вводит «124.000.000.2». Это очень важный момент, поэтому все сделайте правильно (при необходимости – сверьтесь с рисунком).

Примечание: если провайдер выдал вам определенный IP-адрес, то вводим его!

Нажимаем «ОК» и перезагружаем компьютер, чтобы установки вошли в силу. Теперь потребуется еще одна программа («Сервер удаленного доступа»). Заходим в «Мой Компьютер» -> «Удаленный Доступ к Сети». Там находим опцию «Соединения» (для особо зрячих – между менюшками «Избранное» и «Справка»). Там ищем «Сервер удаленного доступа». Если он есть, то можете прыгать от счастья. Ну а если его нет, то вперед в «Панель Управления» -> «Установка и Удаление Программ» -> «Установка Windows» -> «Связь». Там будет пункт «Сервер удаленного доступа». Ставим напротив него галочку, нажимаем два раза «ОК» и указываем путь

к установочному диску **Windows 98**. Опять направляемся в «Мой Компьютер» -> «Удаленный Доступ к Сети» , выбираем «Соединения» -> «Сервер удаленного доступа». Пункт «Разрешить удаленные подключения» и надо выбрать. Нажимаем «Применить» и на панели задач (рядом со временем, см. рисунок) появится синенький экранчик, который означает, что вы готовы к соединению. Напарник в это время должен подключиться к вам, как к обычному Интернету, создав новое соединение («Мой Компьютер» -> «Удаленный Доступ к Сети» -> «Новое Соединение») и введя ваш телефон. Результат – устойчивое соединение друг с другом.

Примечание: если одна ОС используется одновременно для выхода в Интернет и игры по модему, то может статься, что в один прекрасный день вы не сможете получать почту и перестанут открываться странички. Не паникуйте! Просто в «Панель Управления» -> «Сеть» -> «ТСР IP» -> «Контроллер удаленного доступа» установите опцию «Получить IP-адрес автоматически». Всего-то делов!

WINDOWS XP

В **XP** делать все намного проще, а главное – меньше шансов на ошибку: как минимум со второго раза все должно получиться. Первый шаг – создание Удаленного соединения. В «Пуск» -> «Подключения» -> «Отобразить все подключения» жмем «Создание нового подключения» (находится в меню «Сетевые задачи»). Далее нужно определиться, кто станет «сервером», а кто «звоном». Для первого выбираем «Установить прямое подключение к другому компьютеру» (после запуска мастера новых подключений нажмете «Далее» и в следующем окошке выберите последний пункт). Опять «Далее». В следующем окне кликаем напротив опции «Принимать входящие подключения» -> «Далее». В списке устройств (следующий шаг) ставим галочку возле модема и опять «Далее».

Виртуальные подключения ни к чему, посему нужна опция «Запретить виртуальные подключения» (ее и выбираем). Далее предстоит указать пользователей, которым разрешено подключаться к вашему компьютеру. На предоставленный список забейте и жмите «Добавить». В появившемся окне указываем имя пользователя и пароль (не менее 18 символов). Эти данные вы должны сообщить своему другу. Естественно, не первому попавшемуся... Жмем «ОК», выбираем галочкой созданного пользователя и «Далее». Следующее меню – без изменений. В последнем окне ткнем на «Готово». Эстафетная палочка переходит к другу, который тоже создаст новое подключение. Порядок действий следующий: «Подключить к Интернету» -> «Далее» -> «Установить подключение вручную» -> «Далее» -> «Через обычный модем» -> «Далее». Теперь нужно ввести номер телефона «сервера» и данные, любезно предоставленные им. И «Готово»! Лезем в свойства созданного соединения и в закладке «Параметры» убираем галочку с опции «Запрашивать имя, пароль, сертификат и т.д.». При дозвоне система начнет проверять правильность логина и пароля. Это в порядке вещей. Но рано расслабляться! Синхронно с другом входите в свойства созданных соединений и передислоцируетесь в закладку «Сеть». Выделяете пункт «Протокол Интернета (ТСР/IP)» и нажимаете «Свойства». В появившемся окне выбираем опцию «Использовать следующий IP-адрес» и вводим каждый СВОЙ IP (124.000.000.1 и 124.000.000.2 соответственно либо выданный провайдером!). Настал ответственный момент, который покажет зря или нет вы мучили компьютер. Прекращаем все телефонные разговоры в пределах квартиры. «Сервер» сидит спокойно и не дергается, а «звонок» открывает соединение и жмет вызов. После 30-60 секунд, если все сделано правильно, вы окажетесь в сети. Поздравляю! Теперь – к играм.

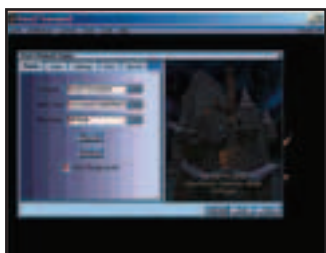


А эти у друга.

ОСОБЕННОСТИ НАСТРОЙКИ ИГР

Если вы решили «гаматься» в **Star Craft** (для наших линий с плохой связью – наилучший выбор), то не нужно ничего создавать. Заходим в игру, там выбираем «Сетевая Игра» -> «Модем» -> «Имя» -> «Создать Игру». Ваш друг – «Сетевая Игра» -> «Модем» -> «Имя» -> «Телефон». Подсказок там куча, поэтому разобраться будет несложно.

С **Quake 3**, **Unreal Tournament** или **Counter-Strike** дело обстоит иначе. Я расскажу о настройках **UT**, так как во всех трех играх они сходны и у нормального геймера трудностей не должны вызвать. После того как между ва-



Настраиваем сетевую игру, и полетели!

ми и напарником установится соединение (см. выше), заходите в игру. Один должен создать игровой сервер, другой – подключиться к нему. Об этом договариваются заранее. Для создания сервера делаем следующие: «Сетевая игра» -> «Начать новую сетевую игру», делаем нужные установки (карты, моды, боты...) и жмем «Старт». Для подключения – «Сетевая Игра» -> «Найти игры сети», закладка «LAN сервер». Там должен красоваться созданный сервер. На нем два раза

мышкой или **Enter**, и вы в игре!

Есть альтернативный вариант подключения: запускаем **UT**, открываем консоль (по умолчанию клавиша «~») и там вводим «connect 124.000.000.1». Поздравляю, это ваш первый настоящий адреналин!

LOCAL-AREA NETWORK

LAN (Local-Area Network) или **ЛВС (Локальная Вычислительная Сеть)** используют как в клубах, так и в домах (при наличии нескольких компьютеров). Она как нельзя лучше подходит для сетевых игр по двум причинам. Во-первых, это высокие скоростные характеристики передачи данных и потому, кстати, все турниры проводятся именно на ЛВС. Во-вторых, небольшая стоимость установки. Так, для соединения в сеть компьютеров внутри дома (от двух до семи) достаточно приобрести дешевенькую сетевую карту за 300 рублей и кабель (коаксиальный или витая пара) по 5 рублей за метр. Можно, конечно, и на оптоволокно «посадить», но для этого и карты подороже нужны (около 1000 рублей и выше). Для дома это будет лишним, потому что на играх прироста скорости вы не заметите. Другое дело – клубы или общезития, где соединены десятки и даже сотни компьютеров. Но и здесь все упирается в их количество: чем больше машин, тем дороже нужны сетевые карты, соединенные, желательно, оптоволокомно.

После того как сеть настроена (делают это специалисты, новичку лучше не лезть), можно начинать установку игр. **ВНИМАНИЕ** – версии игр должны быть одинаковы на всех компьютерах вплоть до установки их с одного **CD**. Теперь с другими игроками (в пределах сети) вы должны договориться, кто будет создавать сервер.

Для **Counter-Strike'a** это делается следующим образом: «Play CS» -> «LAN Games» -> «Create Game». Что бы подключиться к нему – «Play CS» -> «LAN Games» -> «Join Game».

Если вы подключены к локальной сети в жилом доме, то в ней могут создаваться внутренние сервера без выхода в Интернет (подключаются к ним, как и к обычному серверу). На внутренних серверах можно рубиться в любое время и без оплаты трафика и доступа в Интернет. Правда, только с жителями дома (читай, пользователями одной ЛВС), что ограничивает круг бойцов. Если игроков в локалке совсем мало, то лучше договариваться о начале игр в определенное время. Существует и альтернативный способ создания локальных сетей. Я говорю о **Wireless Local-Area Network** (беспроводная локальная сеть). Он появился позже традиционного и стоит дороже. К тому же **WLAN** менее надежен, по-

СОКРАЩЕНИЯ & ТЕРМИНЫ

Перед активной жизнью в Интернете выучите популярные сокращения и термины, используемые при сетевых сражениях. Дабы не смотреть в монитор остановившимся взглядом с вопросом «А что же это значит?!».

AFK (Away from the Keyboard) – Отошел от клавиатуры.

BBIAB (Be Back In A Bit) – буду очень скоро.

BRB (Be Right Back) – буду прямо сейчас.

Camper – особый тип игрока. Доползет до очередного темного угла и ждет, пока мимо не пробежит избитый до полу-смерти почти фраг. Делает из почти фрага фраг.

Frag – фраг, «убийство» соперника в игре. Чем больше, тем лучше!

GL – Good Luck (удачи). Принято говорить перед началом матча.

GG – Good Game (отличная игра). Принято говорить противнику после окончания игры, независимо от результата.

Lag – лаг – мешающая играть задержка между нажатием кнопки и откликом машины при сетевой игре.

Lamer – почти нуль как в играх, так и во всем, что касается компьютеров. Зато умеет круто кричать, что порвет всех «как Тузик грелку».

LOL – Laughing Out Loud или **Lots of Laughs** – помираю от смеха.

LPB – Low Ping Bastard – игрок с низким пингом, использующий преимущество высокоскоростного доступа в Интернет.

Ownz – игрок, рвущий всех в ключья.

ROFL – Rolling on the Floor Laughing – катаюсь по полу от смеха.

Skilzz или skilled – крутой перец. Синоним **Ownz**.

этому данная технология не получила большого распространения в России. Ее используют единичные предприятия и пользователи, нуждающиеся в мобильности.

INTERNET-SERVERS

Игра на интернет-серверах – на пике моды. Причина, на мой взгляд, одна: на них собирается большой контингент

страдающих. Эффективность игрового удовольствия близка к 100%.

Вот, например, **Kali** (есть на диске нашего журнала – прим. ред.). Старейший многопользовательский сервис, включающий множество серверов как для игр, так и для общения. Пользоваться утилитой просто. Устанавливаете **Kali**, бесплатно регистрируетесь, запускаете. Далее компьютер сканируется на наличие сетевых игр и после этого программа готова к эксплуатации. Новичкам советую сначала зайти на какой-нибудь **Chat Server** (в России остался только один – **Peterlink** под номером 195, **Gameland Kali** благополучно скончался) и найти себе единомышленника (можно несколько).

Внимание: гарантированы долгие дебаты на тему «А во что же нам поиграть?!» и «Кто сервер будет создавать?!». Могут помочь только со вторым: у кого пинг меньше, тому и



людей, с которыми интересно провести время. С одним и тем же народом рано или поздно такое занятие надоедает, а адреналин перестает выделяться вообще.

Вопрос только в одном – нахождении хороших игровых серверов – быстрых и населенных нужными людьми. Средствами самой игры последнее сделать не так уж и просто. Метод лечения – известен, умные люди пользуются специальными утилитами (**GameSpy (www.gamespy.com)**, **Kali (www.kali.net)**...), которые собирают вместе всех



А можно сразу приступать к усиленной терапии.

ATTENTION

После переустановки операционки, а иногда и «на ровном месте» может возникнуть неприятный глюк, который мешает быть сервером. При подключении начинается путаница с IP-адресами.

В таком случае нужно выбрать свойства подключения, зайти в закладку «Сеть» и открыть опцию «Протокол Интернета (TCP/IP)». Там укажите «Получить IP-адрес автоматически». Правда, при каждом новом подключении ваш IP будет меняться. Не очень удобно, но это единственный способ исправления данной ошибки.

Продажа с 19 ноября

ЗАВОЕВАНИЕ АМЕРИКИ

Супер ХИТ



СПЕЦВЫПУСК «СТРАНЫ ИГР» ПО ИГРЕ «ЗАВОЕВАНИЕ АМЕРИКИ»!

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»!



Часть тиража будет укомплектована полной лицензионной версией игры.

(game)land



Для начала можно пообщаться с приветливыми иностранцами...

быть сервером. Вот этот счастливчик правой кнопкой мыши кликает на опции «Game Lobbies» и выбираем пункт «Create a Game». Из выскоченного списка он выбирает итог долгих споров (он же – общее решение) и «OK». Далее следует настроить игру: выбрать карту, режим и «OK». Остальные открывают двойным левым кликом мыши опцию «Game Lobbies» и из списка выбирают сервер, в графе «Host» которого красуется знакомый ник. Потом они все должны нажать «Ready» (вторая слева копка, представля-

ющая собой четыре разноцветные стрелки). После этого у вас станет активной такая же кнопка, но называется она «Launch». По ней один раз и вы в игре! Если есть опыт игры в сети, то можно поступить проще. В графе «Kali II Resources» открываем опцию «Internet Games» (под «Game Lobbies») и там ищем игру, в которую хотелось бы сразиться. Кликаем по ней и из списка выбираем понравившейся сервер. Все, вы в игре. И с этого момента начинается действовать капельница, заправленная адреналином...

OVERALL RESULTS

Советовать одно из трех «лекарств», игнорируя другие два, я не берусь. Сетевой геймер развивается постепенно: сначала с другом поигрываете через модем, потом плавно переезжаете в ближайшее интернет-кафе. Ну а тут и всего ничего до выделенного канала. Объясню логику: у режима modem-to-modem плюс в низкой стоимости, но в противо-

вес – низкая скорость передачи данных, возможность участия только двух игроков и требование заранее определиться со времени начала матча. LAN держит строго пропорцию в отношении «цена – выделяемый адреналин». Здесь необязательно договариваться о встрече (в клубах всегда много народа) и связь классная. Но если проводить в клубе по 3-4 часа каждый день, то кошелек будет худеть скоростью. И наконец – игра в Интернете. Дело дорогостоящее, так как модема для этого не хватит. Нужна выделенка. Зато адреналина будет по самое «не хочу»!

Я не зря расположил варианты сетевых игр именно в таком порядке. Ведь если начать сразу с игры через Интернет, то в клуб вас потом не затолкаешь ни под каким предлогом. Про modem-to-modem можно вообще не вспоминать. Посему делайте все постепенно. От «Страны Игр» – удачи и больше фрагов в сетевых баталиях! ■

ЗНАНИЕ – СИЛА!

WREN WREN@GAMELAND.RU

Помимо классических сетевых игровых журналов, повторяющих обычно структуру своих печатных собратьев, есть и настоящие кладези информации, использующие возможности PC правильно. Ведь база данных – идеальный способ хранения информации, а чем сложнее и продуманнее ее структура – тем больше возможностей она предоставляет пользователям. Большинство серьезных игровых сайтов и так используют модель, где связывающим кирпичиком является игра. Таким образом, читая ее обзор, можно всегда получить информацию о разработчике/издатель/дате релиза, а также глянуть на список других материалов сайта, посвященных этой игре. Аналогично система поиска завязана не на банальное сравнение введенной строки с текстом всех стра-

ниц, а нахождение игры по названию. Зато если игра обнаружена, то можете считать, что вся информация о ней у вас в кармане. Если она на сайте вообще есть, разумеется. По такой схеме работают и IGN (<http://games.ign.com>) с GameSpot (<http://www.videogames.com>), и наш

Gameland Online (<http://www.gameland.ru>), поиск по названию игры находится в разделе «Игры»). Проблема заключается в том, что «большинство сайтов» – еще не означает «все сайты». А ведь на том же IGN можно запросто не найти обзор нужной игры, да и движок сайта несколько раз со-

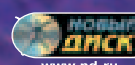


МИКРО

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.



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.



шенствовался, так что для старых игр (хотя бы времен PlayStation) уже не получится легко найти относящиеся к ним новости. Еще одна проблема заключается в том, что популярные сайты стартовали уже во времена 32-битных платформ, и обзоров более старых игр (да хотя бы какой-нибудь информации!) там нет. Но проблемы все решаются просто – с помощью каталогов информации и – что намного важнее – ссылок на информацию об играх. Здесь точно так же основным кирпичиком базы данных является игра, и искать надо по ее названию, но возможностей у пользователя намного больше – хотя бы в плане удобного поиска и сортировки игр. К примеру, хотите увидеть список всех игр, разработанных From Software? Легко. Ищете Armored Core 2, тыкаете в название компании, смотрите краткую информацию о ней (вдруг захочется отправить бумажное письмо с благодарностями?), а также искомый список. И все это просто, удобно, быстро! Что касается старых платформ, а также дат релизов для других (читай: не США) регионов, то есть два сайта с разным подходом к этим проблемам. Проект Gamers.com (<http://www.gamers.com>) собирает информацию обо всех играх для всех платформ (в том числе карточных, ролевых, флэш-играх и т.п.), но дату выхода ставит либо для американского релиза, либо для японского (если иг-

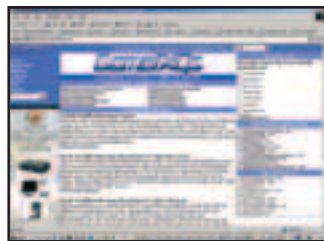


ра вышла только там). О европейских играх сайт часто и не подозревает. Напротив, ToTheGame (<http://www.tothegame.com>) отдельно хранит информацию о каждом из трех регионов, но занимается лишь четырьмя платформами: PC, PS2, Xbox и GC... Как видите, отсутствует даже GBA!

Но все же главное – наличие у сайтов-каталогов ссылок на обзоры и другие материалы на чужих сайтах. То есть ищите вы ту же Armored Core 2, а вам выдают ссылки на штук десять обзоров, столько же прелюшек, страниц со скриншотами, новостями и так далее. Наверняка там встретятся названия сайтов, о которых вы даже не слышали! Впрочем, тут есть одна маленькая проблема: Gamers.com где-то год назад перестал добавлять ссылки на чужие ревью (либо же это делается нерегулярно и местами). Также не стоит удивляться тому, что какие-то из обзоров не открываются – сайты имеют свойство умирать. Зато, скажем, GameSpot, сменивший за несколько лет кучу дизайнов и движков, понимает "неправильные" ссылки с Gamers.com на свои старые-престарые страницы. Респект! Да и Gamers.com, слегка испортив внешний вид тяжеловесными флэш-роликками с рекламой, все равно держит марку, стабильно обновляя и уточняя базу данных по играм.

Перейдем к практическим примерам. Представьте себе задачу найти список всех игр серии Megaman с указанием платформ и даты релиза (понятно, что разработчик/издатель – Capcom). Для этого ToTheGame нам будет почти бесполезен, зато Gamers.com вывалит несколько страниц ссылок для всех систем, начиная с NES. Этой информации уже можно доверять на 99%, но для пущей достоверности рекомендую заглянуть на GameFAQs (<http://www.gamefaqs.com>), где не пропускают ни одного (даже сугубо японского) релиза. База данных GameFAQs поделится с вами прохождениями игр и кодами, собственными (и только!) ревьюшками, а также... ссылками на подборки скриншотов (!) с сайта VideoGame Museum. Даты релизов указываются отдельно не только для трех основных регионов, но и разных версий (обычной и Limited Edition, например) – все зависит от того, что за злоключения претерпела игра перед попаданием на полки магазинов. Полученной информации уже должно хватить с лихвой. Можно, конечно, еще воспользоваться обычными поисковиками (к слову, я предпочитаю <http://www.alltheweb.com>), но в лучшем случае вы найдете фанатские сайты. Если интересует свежая игра (скажем, Xenosaga), то проще всего использовать поиск на ToTheGame, а затем пройти по всем тамшним ссылкам.

Казалось бы, чего еще нужно геймеру или обозревателю игр? Больше информации, разумеется. Главный герой нынешней статьи – амбициозный проект Moby Games (<http://www.mobygames.com>) – пытается занять свою нишу именно за счет того, что строго концентрируется на задаче построения гигантской базы данных об играх. Основное отличие от конкурентов заключается в том, что ее модель предусматривает отдельные таблицы для системных требований



(к играм для PC) и разработчиков (конкретных людей!).

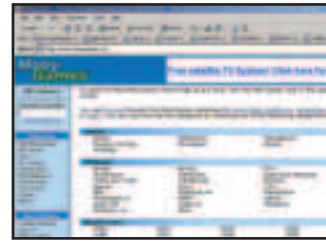
Ценность первого геймерам-приставочникам (для которых есть одно требование – платформа) может быть непонятна, но это позволяет формировать запросы вроде "все игры, поддерживающие Glide для DOS". Да-да, все компоненты для системных требований (поддержка звука, джойстиков и многое-многое другое) хранятся отдельно и грамотно сортируются. Разумеется, можно уточнять жанр (поддерживаются смешанные!), дату релиза и так далее. Можно искать, к примеру, «футуристические Action+Adventure+RPG, вышедшие на PS One в 2000-2001 годах». Интересно, что первые два года проект работал исключительно с PC-играми (на приставки банально не хватало времени), сейчас же современные консоли ос-

вещаются не менее оперативно, стабильно пополняется и информация о старых играх.

Зачем нужна подробная информация о разработчиках? Скажем, понравилась вам какая-то игра, а вы хотите узнать, что же еще сделала та же команда. Понятия "команда" здесь, правда, нет, но зато можно кликнуть на фамилию, например,



продюсера и посмотреть его дискографию. Для пущего эффекта сайт автоматически генерирует что-то вроде биографии каждого (когда впервые отметился в индустрии, для каких компаний работал и т.п.). Даже без всех возможностей поиска и сортировки банальный список ключевых разработчиков (10-20 человек) – уже штука очень ценная. Скажем, мне было интересно узнать о том, что продюсер Halo успел отметить в таких проектах, как Myth



и Diablo 2, а главный дизайнер когда-то работал в компании со смешным названием The Developers of Incredible Power.

Как и многие сайты, Moby Games позволяет посетителям самостоятельно оценивать игры, а также постить небольшие ревьюшки. Местная база кодов пока, конечно, отстает от GameFAQs, но за счет той же ориентированности на сознательных юзеров постоянно пополняется. Основная база данных игр (по крайней мере, для старых консолей), кстати, тоже есть результат работы посетителей, но это нисколько не вредит ее достоверности. Наконец, здесь также хранятся ссылки на тему «купить эту игру на Amazon.com», к сожалению, практически бесполезные для российских геймеров. Зато на все остальные взглянуть рекомендую! ■

Не рекомендуется к просмотру
людям с неустойчивой психикой,
беременным женщинам, детям...



Сводка криминальных происшествий

14 марта

В подвале одного из домов обнаружены сильно обезображенные тела четырех человек. Жертвами оказались нигде не работающие лица без определенного места жительства. Версия о бандитской разборке не подтвердилась.

17 марта

В городском парке обнаружены трупы двух молодых девушек. Опознание жертв затруднено. Прокуратура не дает никаких комментариев.

19 марта

Найдено еще три тела в различных частях города. Следствием выдвинута версия о маньяке.

26 марта

За неделю еще одиннадцать трупов. ФСБ направляет агентов для взаимодействия со следственной группой.

4 апреля 2019 года.

Общее количество жертв неуловимого убийцы в городе Чернозерске достигло семидесяти восьми. Население в панике покидает город.

Расследование зашло в тупик.

ЧЕРНЫЙ ОАЗИС

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



Бука
BUKA ENTERTAINMENT
www.buka.ru

PROJECT NOMADS

КАЖДЫЙ СХОДИТ С УМА ПО-СВОЕМУ

Project Nomads – игра крайне необычная и, более того, щедрая на различные сюрпризы. Каждый может проводить свои эксперименты с игровой механикой, и, стоит отметить, результаты порой бывают самыми неожиданными. Конечно же, существует ряд универсальных стратегий, о которых и пойдет речь ниже.

Онлайн:

<http://www.project-nomads.de/>

КТО НА НОВЕНЬКОГО?

Многих терзает такой вопрос: имеются ли какие-нибудь отличия в прохождении игры за разных персонажей? Сразу оговорюсь, что сюжетная линия для всех троих искателей неприятностей одина, но вот что касается игрового процесса...

Во-первых, сразу бросаются в глаза различия в дизайне построек. Во-вторых, ощущается разница в защищенности и в расходуемой юнитами энергии. Собственно, именно эти моменты и принуждают придерживаться определенного стиля игры за каждого из героев. Как пример, с одной стороны у нас Сьюзи с крошечными турелями, которые скромно расходуют энергию, а с другой – Голиаф с мощными пушками, не стесняющимися в две глотки пожирать ресурсы.

Также с выбором персонажа определяется и сложность игры. Здесь обычно возникают разногласия, но, на мой взгляд, со здоровьем никаких особых проблем у вас возникнуть не должно, а вот с красоткой придется помучаться. Ни в коем случае не поддавайтесь ее обаянию, если не уверены в своих силах! Джон – самый сбалансированный из всей троицы, и за него имеет смысл начать игру в первый раз.

Голиаф – действительно, лучший выбор для новичков. Посудите сами, его турель, достигнув второго уровня, запросто сшибает почти всю авиатехнику. Причем эта же пушка в своем третьем воплощении считается лучшим оружием во всей игре. То же самое, кстати,



▲ ... или все же одна турель второго?

касается и самолетов, которые производятся в ангаре Голиафа. Пара-тройка метких выстрелов, и почти любая вражеская постройка больше никогда не будет украшать местный ландшафт. У Сьюзи же турель совсем беспомощная, и если только вы не ищите легких путей... Хотя самолеты героини отличаются возможностью осуществ-



чаться проходить игру заново. Но поверьте, вы точно вернетесь в Aeges, если возникнет желание почувствовать еще незнакомый аромат Project Nomads.

ПРОПИСНЫЕ ИСТИНЫ

Тщательное исследование локаций играет немаловажную роль при прохождении игры. Особенно в тех случаях, когда все беспокойства кажутся вам излишними. Заглядывайте за все углы, не стесняйтесь разбивать ящики, и вы значительно упростите себе задачу. А каким еще образом можно обзавестись лишним местом для артефакта на поясе? Турели и генераторы также, грубо говоря, разбросаны по округе.

Сами артефакты бывают двух цветов – синенькие и красные. Основную ценность представляют собой первые, так как, используя именно их, можно возводить постройки неограниченное число раз. Все красные экземпляры, как вы уже догадались, – одноразовые. Кроме того, некоторые артефакты можно совмещать, и, по-простому говоря, апгрейдить нужные юниты. Для сей нехитрой процедуры вам потребуется пресс, найти который можно на Сером Рынке. На экране инвентаря справа от

▲ Две пушки первого уровня...

лать мощные залпы на дальние дистанции, однако все дело портится тем, что авиатехника красоты крайне неповоротлива.

Пушки Джона также вряд ли можно назвать мощными, но зато у них приличный радиус действия. Одним словом, Джон – золотая середина.

Как уже упоминалось, кампания в игре линейна, и, однажды познакомившись со всеми сюжетными перипетиями, вам вряд ли захо-

НА ПОВОДУ У ЖАДНОСТИ

Небольшой секрет для тех, кому вечно не хватает места на поясе для артефактов. Отыщите в директории игры в папке `project nomads\run\save` файл `slot#.n` со своей сохраненной игрой и откройте его в любом текстовом редакторе, например, в Notepad. Найдите строку `«.setmaxartefacts»`, измените ее на `«.setmaxartefacts 8»`, после чего сохраните изменения. Загрузите



сохраненную игру, но только не угивляйтесь, откуда у вас появились восемь слотов на поясе.

Веломенеджер КОМАНДА 2



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.



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". © 2002 FOCUS Home Interactive et CYANIDE. Toute copie non conforme a la loi est interdite. Tout contrevenant s'expose a des poursuites civiles et penales. INTERDANT A LA LOCATION.

артефакта красуется циферка, отображающая его текущий уровень. Если совместить два одинаковых юнита, вы получите их обновленный вариант. Кто-то может возразить: дескать, две пушки по любому выгоднее одной. Но одновременно управлять двумя вы же не сможете, а турель второго уровня выгодно отличается автоматической наводкой и к тому же увеличенной мощностью.

Однако и тут таится небольшая неприятность: если вы совместите красный артефакт с синим, то на выходе в любом случае получите одноразовую игрушку. Так что будьте крайне осторожны при смешивании. Лишние артефакты можно хранить в сейфе, причем в нем помещается не более пяти экземпляров. Первое свое хранилище вы встретите на Сером Рынке. Впоследствии вы сможете установить сейф прямо на своем острове и иметь необходимый комплект артефактов всегда под рукой.

Кстати, среди красных артефактов вам попадет огромная турель, с помощью которой можно сбивать бомбардировщики. Вот как раз ее имеет смысл всячески охранять до победного конца, так что ни в ко-



▲ По бомбардировщику следует палить из специальной пушки. Так на нем не появится ни одной царапинки.

меня сражаться на остров, который якобы был оккупирован недобрыми Стражами. Как только я приближался к зависшей в воздухе глыбе и открывал огонь, мне также дружно отвечали, и на этом игра заканчивалась. Я битых два часа придумывал все новые и новые уловки, и, что неудивительно, все тщетно. Оказалось, что парень на острове с ангаром не имел никакого отношения к Стражам, и по нему вовсе не следовало открывать огонь. Я был готов просто убить Строителя, так дерзко меня дезинформировавшего.

В ТЕСНОТЕ, ДА НЕ В ОБИДЕ

В остальном же игра в плане загадок никаких сложностей не представляет, и всегда предельно ясно, что нужно делать, и уж тем более, куда следует лететь. Особенно если учесть тот факт, что остров самостоятельно передвигается между заданными локациями. От вас требуется лишь отдавать приказы. Все дело остается лишь за тактической частью, которая заключается в грамотном обустройстве острова.

Первые миссии игры носят ознакомительный характер, и их можно сравнить с эдаким простеньким

▼ Мощнее пушки Голиафа не найти во всей игре.



tutorial. Все, что следует вынести из них для себя, — сердцем любой летающей глыбы является маяк. Только позвольте противникам его разрушить, как сразу готовьтесь ворошить свои сохраненные игры. Другой неотъемлемой частью любого острова является часовая башня, которая необходима для того, чтобы передвигаться в пространстве. Ее значимость крайне велика, так как без этого юнита вы просто-напросто не сможете сдвинуться с места. Подумаешь! Все равно вокруг вас бескрайние океаны из облаков. Поставить ее следует прямо в центре острова, так как никакой роли в обороне она все равно не играет.

Турели как раз следует ставить по периметру, по возможности на возвышениях с хорошим углом обзора. Как только появятся две одинаковые пушки, не поленитесь их разрушить и заглянуть затем с артефактами на Серый Рынок. Здесь и начинается самое интересное.

Турель второго уровня поставьте в носовой части своего «корабля», а простенькую пушку определите либо рядышком, либо вообще в противоположном конце. Как пример, вы однозначно упростите себе задачу при прохождении пиратской долины. Засядьте за первоуровневую турель и следите за движениями автоматической модификации, которая будет вылавливать из мрака очертания вражеских объектов. Вам останется лишь подбавлять противникам жару время от времени. Шустро пе-

рключаться между юнитами можно с помощью клавиши [Tab]. Никогда не спускайте глаз с генератора, так как без него все незамедлительно накрыется медным тазом. А откуда, подскажите, еще брать энергию для починки юнитов? Когда будет возможность проапгрейдить генератор — не отказывайтесь. Энергия станет накапливаться в два раза быстрее, и к тому же освободится лишнее пространство, которое всегда пригодится для любого юнита. В некоторых местах придется бродить на своих двоих. Ваше главное оружие — Battle Spell. Магические заклинания используются с помощью клавиши [Ctrl], однако не стоит забывать, что заряды имеют свойство со временем заканчиваться. Жизненные сгустки энергии также разбросаны вокруг, и их необходимо по возможности собирать для того, чтобы подлечивать свои раны. Воздушные баталии с использованием авиатехники представляют наибольший интерес, так как приходится навещать чужеземные острова и одновременно следить за благосо-



▲ Странный комок посередине экрана — использующий реактивный ранец Джон. Выглядит забавно, но проку мало.

стоянием своей воздушной цитадели. Для производства самолетов вам потребуется обычный ангар. Помимо этого, порой открывается уникальная, но почти всегда бесполезная возможность — способность летать на реактивном ранце. Вся троица, оказывается, питает страсть к подобным развлечениям. Взмывать воздух, проноситься над оторванными кусками земли — это ли не счастье?

НА ПАМЯТЬ

Если особенно жестко не рваться к финалу и растягивать удовольствие, всю игру можно пройти в среднем за неделю. Она, поверьте, того стоит. И еще запомните одну важную вещь: никогда не сохраняйтесь во время сражений! Вы можете очень неудачно попасть как раз к тому моменту, когда ваш маяк окажется близок к разрушению. Посему сохраняться следует только в мирных местах либо же во время передышек. ■



▲ Второуровневая турель и генератор. Handle with care.

ем случае не теряйте бдительность и надлежащим образом реагируйте на любые клубы дыма. В любом случае, вы не сможете пройти без нее уровень Athanor. Как раз беспечному мне угораздило столкнуться с этой проблемой, вследствие чего пришлось начинать весь и без того сложный этап заново. Другой курьез произошел, когда Строитель на Сером Рынке послал



КОСМИЧЕСКИЕ РЕЙНДЖЕРЫ



- тактическая ролевая игра в космосе
- десятки видов кораблей, множество вариантов модернизации
- захватывающий сюжет с множеством разнообразных заданий
- около 50 звездных систем, до 7 планет в каждой
- 6 звездных рас
- полная свобода действий
- массовые баталии

ГЭГ2. НАЗАД В БУДУЩЕЕ

Онлайн:

<http://www.sgsoft.ru/>

ЗАВОД

В комнате сторожа возьмите с кухонного стола зажигалку и банку кильки. Вытащите нож из стены неподалеку. Подберите пустую бутылку из-под воды и знаковую пробку (#1). Обратите внимание на кастрюлю, стоящую на плите, и выпустите из нее попугая. Пернатый в благодарность станет вашим спутником. Опустите в кастрюлю бутылку, и, таким образом, вы отклеите этикетку. Прочитайте рекламный текст.

Пройдите в цех завода. Подберите кувалду, найдите знаковую пробку (#2), спуститесь в подвал и отыщите там лопату. Осмотрите стоящую в цеху цистерну – появится лицо Митцы, и испуганный попугай тут же снесет страусиное яйцо. Неподалеку от точильного станка валяется коробка от сотового телефона. Вскройте ее ножом и вытащите зарядное устройство. Также заточите черенок от лопаты, и у вас получится кол, идеальное оружие для расправы со скорпионами. Кроме того, в цеху около станка вы сможете найти розетку без провода.

Дверь на склад заперта, так что используйте кувалду, чтобы открыть ее. Подберите химикаты и знаковую пробку (#3). Вернитесь в комнату сторожа и загляните в террариум, предварительно вооружившись заготовленным колом. Вам предстоит сыграть в несложную мини-игру «Скорпионы». Со дна террариума подберите ключ от комнаты секретарши. Пойманного скорпиона засуньте в тиски и соберите яд в пустую бутылку. Страусиное яйцо сварите в кастрюле. Следуйте в цех, а затем поднимитесь по лестнице в комнату секретарши. Найдите ножницы. Со стола



на вас смотрят тубик с клеем, сотовый телефон и квитанция из онлайн-магазина с печатью и подписью. На блюдечке красуется персик, который также следует прибрать к рукам. Заметьте, что у квитанции оторван кусочек, на ко-

тором должен быть указан адрес сайта в Интернете. Также обратите внимание, что в шкафу пылится пульт от модели корабля. Используйте найденное в коробке устройство, чтобы зарядить сотовый телефон. После этого отрежьте ножницами шнур и соберите удлинитель, который необходим для того, чтобы включить компьютер секретарши.

Вернитесь в комнату сторожа. Искромсайте ножницами висющую на стене шубу и сделайте себе бороду и усы. Не забывайте, что у вас есть клей, так что вы теперь подготовлены к перевоплощению.

КЛУБ

Держите путь на улицу, а затем следуйте в клуб. Кот, пристроившийся у корзины с цветами, держит в лапах ключ от кабинета директора, так что задобрите пушистого банкой кильки. На улице обратите внимание на рекламный



плакат, на котором указан адрес сайта (www.entovam.ggg).

ЗАВОД

Проникните в кабинет директора и среди журналов на столике отыщите диск с игрой «Арканоид». Включите ноутбук и зайдите на сайт www.entovam.ggg. Закажите SIM-карту для своего телефона. Обыщите стоящий в кабинете директора шкаф, в результате чего вы должны разжиться моделью корабля, корочкой пропуска и волшебными очками. С помощью последнего аксессуара вы сможете несколько иначе смотреть на Галю, молодую Азу и Клеопатру. Ножом вырежьте плакат, висящий над столом директора, и вы увидите спрятавшийся в стене сейф. Не мучайтесь с кодовым замком – у вас есть кувалда. Из тайника возьмите все предметы: золотое кольцо, серьги с бриллиантами и пистолет. В комнате секретарши к этому времени вас будет ждать курьер. Молоденькая девушка отдаст вам SIM-карту и в качестве бонуса предста-



нет перед вами обнаженной. После стриптиза отыщите в помещении ее бюстгальтер. Вставьте диск в компьютер секретарши и запустите «Арканоид». Вас ожидает довольно сложная мини-игра, состоящая из четырех уровней. За прохождение каждого этапа вы будете вознаграждены небольшой сценой эротического характера. В итоге вы получите записку с телефонным номером стриптизерши. Используйте SIM-карту и включите телефон. Позвоните Клеопатре по номеру, который вы только что узнали, и договоритесь о встрече в клубе.

КЛУБ

Поговорите с девушкой. Подарите ей золотое кольцо и серьги с бриллиантами. Также отдайте ей персик и, когда она его скушает, заберите косточку. В шкафчике возьмите милицейскую форму и держите путь на улицу.

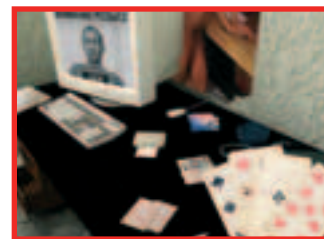
ОТДЕЛЕНИЕ МИЛИЦИИ

Зайдите в отделение милиции и

ните на склад вещественных доказательств и найдите видеокассету из банка (на самой верхней полке), хрустальный череп и карты «Таро». Вернитесь в клуб.

КЛУБ

Отдайте злобному пуфику лифчик, и когда зубастый успокоится, от-



кройте нижний ящик комода. Возьмите красный лак для ногтей и фотоаппарат. Выкрутите лампочку из трюмо, а также прихватите необычный детонатор для бомбы. Не забудьте отыскать последнюю знаковую пробку (#5). Посмотрите в замочную скважину двери, ведущей на сцену, и вы увидите стриптиз. Вставьте кассету в видеомагнитофон, а затем посмотрите в зеркало. Держите путь в отделение милиции.

ОТДЕЛЕНИЕ МИЛИЦИИ

В фотолaborатории закрасьте лампочку красным лаком и вкрутите ее в патрон. Напечатайте



обиграйте дежурного в карты. Если вы уличите его в обмане, тут же нажмите «Пробел». Проиграв, милиционер отправится за пивом. Возьмите со стола ключи и дело об ограблении, а также прихватите знаковую пробку (#4). Проник-

свою фотографию и приклейте ее к корочке пропуска. Используйте вареное яйцо для того, чтобы перекатать подпись и печать с квитанции. Пропуск готов.

Окончание следует...

ВРАГ НЕИЗВЕСТЕН



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.



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".

[PC]: AGE OF MYTHOLOGY

Во время игры нажмите клавишу **ENTER**, а затем введите нужный код, соблюдая строчные и заглавные буквы:

THRILL OF VICTORY – выиграть сценарий

JUNK FOOD NIGHT – получить 1000 ед. еды

ATM OF EREBUS – получить 1000 ед. золота

TROJAN HORSE FOR SALE – получить 1000 ед. древесины

L33T SUPA H4X0R – ускоренное производство

LAY OF THE LAND – открыть всю карту

UNCERTAINTY AND DOUBT – скрыть карту

SET ASCENDANT – показать всех животных на карте



CONSIDER THE INTERNET – замедлить все юниты

GOATUNHEIM – превратить всех противников в козлов

CHANNEL SURFING – юниты могут передвигаться по воде

WRATH OF THE GODS – устроить различные стихийные бедствия

IN DARKEST NIGHT – ночное время суток

Коды, действие которых неизвестно: **MR. MONDAY; LETS GO! NOW!; ENGINEERED GRAIN**

[PC]: PRISONER OF WAR

В специальном меню введите нижеприведенные коды для активации необходимых читов:

ger1eng5 – получить доступ ко всем уровням

defaultm – закрыть доступ ко всем уровням

coretimes – сообщения об основных происходящих событиях

Boston – вид от первого лица

Foxy – вид сверху

Dino – неограниченное количество денег

Muffin – изменить размер охранников

Quincy – изменить уровень внимания охранников

Fatty – неуязвимость

Dt – посмотреть дату создания игры

Togsavcan – включить возможность сохраняться во время игры

Коды, действие которых неизвестно: **Showtime; Joe; Kaz; Jasmine**

[PC]: FIFA FOOTBALL 2003

Найдите в директории игры файл **ssocser.ini** и откройте его в любом текстовом редакторе, например, в Notepad. Добавьте нижеприведенные строки, чтобы задействовать необходимые читы:

AGGRESSIVE_TACKLE_CHEAT=1 – агрессивное поведение футболистов

ABSOLUTELY_PERFECT_GOALIES=1 – идеальный вратарь

PRACTICE_MODE=1 – режим тренировки

WINDOWED=1 – игра запускается в окне

[PC]: THE SIMS: UNLEASHED

Во время игры нажмите **CTRL** + **ENTER** + **[E]**, и тогда в верхнем левом углу появится окошко, в котором и следует вводить коды. Примечание: введите **[!]** (восклицательный знак), чтобы повторить предыдущий код, и поставьте **[.]** (точку с запятой) между кодами, чтобы получить одновременный эффект сразу от нескольких читов.

rosebud – получить 1000 симолинов

map_edit on – включить редактор карты

map_edit off – отключить редактор карты

sim_speed <-1000-1000> – установить скорость игры

hist_add – изменить историю данной семьи

edit_char – режим создания персонажа

music – вкл./откл. музыку

sound – вкл./откл. звук

crash – подвесить игру

cht <имя файла> – создать файл * .cht со списком читов



quit – выйти из игры

visitor_control – контроль за посетителями

cam_mode – переключить режим камеры

[PC]: JAMES BOND 007: NIGHTFIRE (демо-версия)

Отыщите в директории игры в папке **\ea games\nightfire demo\bond** файл **autoexec.cfg** и откройте его в любом текстовом редакторе. Добавьте строки

sv_cheats 1

console 1

и сохраните внесенные изменения. Начните новую игру и нажмите **[~]** (тильда), чтобы вызвать консоль. После этого вводите коды:

god – режим Бога

noclip – режим прохождения сквозь стены

notarget – враги вас не видят

fly – получить способность летать

map <название> – загрузить указанный уровень

Названия уровней: **m3_japan01; m3_japan02; m3_japan03; m3_japan04**

[PS2]: RED FACTION 2

Все коды необходимо вводить на специальном экране в меню опций.

Получить доступ ко всем читам:

[Up] [Down] [Left] [Right] [X] [Triangle]

Получить доступ ко всем стандартным опциям игры:

[Up] [Down] [Left] [Right] [X] [Triangle]

Получить доступ ко всем уровням:

[Up] [Down] [Left] [Right] [X] [Triangle]

Увеличить запас здоровья:

[X] [X] [Up] [Down] [Left] [Right]

Неограниченный боезапас:

[Up] [Down] [Left] [Right] [X] [Triangle]

Особо кровавый режим:

[X] [X] [X] [X] [Up] [Down] [Left] [Right]

Режиссерская версия:

[Up] [Down] [Left] [Right] [X] [Triangle]

Живые мертвецы:

[X] [X] [X] [X] [X] [X] [X] [X]



[PS2]: BLOODRAYNE

Все коды необходимо вводить в специальном чит-меню.

Режим бога: **TRIASSASSINDONTDIE**

Восполнить здоровье: **LAMEYANKEE-DONTFEED**

Жажда крови: **ANGRYXXXINSANE-HOOKER**

Доступ ко всем уровням: **ONTHELEVEL**

Удерживая **[Triangle]**, нажмите **[X]** в главном меню, чтобы вызвать экран, на котором можно выбирать уровни.

Секретный уровень в Луизиане: **BRIM-STONEINTHEBAYOU**

Заморозить врагов: **DONT-FARTONOSCAR**

Особо кровавый режим: **INSANEGIB-SMODEGOOD**

Секретные сообщения от разработчиков: **TERMINALREALITYRULES; ALBATROSS; IAMNAKED; IAMANGRY; NAKEDHOOKER; SATANRULES; TERMINALREALITYISCOOL; TERMINALREALITYISLAME; UVULA; XXX**

[PS2]: GRAND THEFT AUTO: VICE CITY

Все коды необходимо вводить во время игры:

Получить оружие (категория 1):

[R1] [R2] [L1] [R2] [Left] [Right] [Up] [Down] [Triangle]

Получить оружие (категория 2):

[R1] [R2] [L1] [R2] [Left] [Right] [Up] [Down] [Triangle]

Получить оружие (категория 3):

[R1] [R2] [L1] [R2] [Left] [Right] [Up] [Down] [Triangle]

Восполнить здоровье:

[R1] [R2] [L1] [Triangle] [Left] [Right] [Up] [Down] [Triangle]

Получить броню:

[R1] [R2] [L1] [X] [Left] [Right] [Up] [Down] [Triangle]

Повысить уровень Wanted:

[R1] [R1] [Triangle] [R2] [Left] [Left] [Left] [Left]

Понизить уровень Wanted:

[R1] [R1] [Triangle] [R2] [Right] [Right] [Right] [Right]



Изменить размер колес:

[R1] [X] [Triangle] [Right] [R2] [Triangle] [Up] [Down] [Triangle]

Устойчивость авто на поворотах:

[Triangle] [R1] [R1] [Left] [R1] [L1] [R2] [L1]

Пешеходы атакуют вас:

[Down] [Up] [Left] [Right] [X] [R2] [R1] [L2] [L2]

Оружие у пешеходов:

[R2] [R1] [X] [Triangle] [X] [Triangle] [Up] [Down]

Пешеходы из клипа Thriller Майкла Джексона:

[Triangle] [L1] [Triangle] [R2] [Triangle] [L1] [L1]

Альтернативный костюм:

[Right] [Right] [Left] [Right] [L1] [L2] [Left] [Down] [Down]

Девушки в бикини с пушками:

[Right] [L1] [Triangle] [L2] [Left] [X] [R1] [L1] [L1] [X]

EASTER EGGS

А ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ?..

[PC]: TONY HAWK'S PRO SKATER 3

1. Что общего у Инди и Лары?

Крайне интересного результата можно добиться, если с вдохновением поработать над внешним видом своего персонажа. Выберите мужской пол, а затем пробегитесь по всем параметрам



и укажите значения 73 inches, 165 lbs, Light Skin 4, Clean Shaven. Надо бы теперь определиться с одеждой. В качестве шляпы подойдет Sarone (C: 0, S: 30, B: 50). Выбрать же рубашку также не составит труда — Long sleeve, Collar (C: 15, S: 50, B: 50). Не стоит забывать о всегда полезном рюкзаке, посему присмотрите Backpack (C: 170, S: 56, B: 100). Дело теперь осталось за малым. В качестве штанов вам подойдет Cargos, Baggy (C: 0, S: 50, B: 50), а на ноги следует одеть Work Boots (C: 35, S: 50, B: 20). Теперь шустро к зеркалу! Кого вы видите? Ага, все верно, кумира миллионов, археолога Индиану Джонса!

Продедаем еще один опыт, только на сей раз выберем женский пол. Поработайте над образом новой героини и укажите значения 69 inches, 145 lbs и Light Skin 5. Какую бы прическу ей выбрать? Light Brown Pony Tail, не стоит даже сомневаться. Не кажется ли вам, что девушку следует принарядить в обтягивающий топик? Смело выберите Tank Top (C: 145, S: 40, B: 90). Очень даже ничего, на мой взгляд. Повесим ей на спину заодно рюкзачок Brown Backpack. Теперь пришла пора определиться с шортиками и обувью...

Shorts (C: 35, S: 100, B: 100) и Work Boots (C: 35, S: 50, B: 20), другого выбора просто быть не может. Угадайте, кто теперь у нас получился. Никаких подказок, хватит!

Описание нескольких скрытых возможностей из PC-версии Tony Hawk's Pro Skater 3 прислал наш постоянный читатель И. Кудименко (concept@gb6.ru). Привожу выдержки из его письма.

2. Уличный плейлист

Как все мы знаем, игра отличается очень грамотно подобранным музы-

кальным сопровождением. В саундтрек вошли композиции таких исполнителей, как Motorhead, Redman и Method Man, KRS-One, The Ramones, Xzibit и ряда прочих. Все файлы лежат в директории игры в папке \Activision\THPS3\Data\music, и их можно проиграть с помощью WinAmp.

3. Финальные мувик

Если вам лень проходить игру за каждого из персонажей, но вы очень хоти-



те посмотреть на финальные видеоролики, то загляните в директорию игры в папку \Activision\THPS3\Data\movies. Учтите, что вам потребуется установленный DivX Codec.

4. Веселые картинки

В директории игры в папке \Activision\THPS3\Data\images можно также отыскать несколько забавных картинок от создателей игры. Не постесняйтесь также заглянуть в поддиректорию Miscellaneous.

5. Волшебный бомж Олли

В папке \Activision\THPS3\Data\Streams\La-Drink-files находятся фразы культового персонажа Ollie the Magic Bum.

6. Раскрась сам!

В папке \Activision\THPS3\Data\Textures\Boards дожидаются своего часа текстуры скейтбордов, над которыми можно поиздеваться в любом графическом редакторе.

[PC]: NHL 2003

1. Бонусные персонажи

Создайте своего собственного хоккеиста и дайте ему одно из нижеследующих имен: Adam Hall; Alfie Michaud; Barry Richter; Ben Simon; Blake Bellefeuille; Brad Moran; Brian Sutherby; Chris Ferraro; Corey Hirsch; Dave Morisset; David Nemirovsky; Derek Mackenzie; Eric Fichaud; Evgeny Konstantinov; Greg Crozier; Greg Pankewicz; Guy

Hebert; Ivan Huml; Jakub Cutta; Jason LaBarbera; Jason Zent; Johan Whitehall; Kay Whitmore; Larry Murphy; Mark Fitzpatrick; Marquis Mathieu; Martin Brochu; Matt Herr; Matt Higgins; Michel Larocque; Raffi Torres; Rene Corbet; Rich Parent; Rick Tabaracci; Sascha Goc; Scott Fankhouser; Ty Jones; Xavier Delisle

[PS2]: TONY HAWK'S PRO SKATER 4

1. Лунная физика

Войдите в меню опций, выберите раздел Cheats и введите superfly.



2. Поход за покупками

В магазине можно приобрести различные бонусы, и на них, поверьте, можно просто разориться:



Скрытые персонажи: играть за Daisy — \$9.000; играть за Eddie — \$9.000; играть за Jango Fett — \$9.000; играть за Mike Vallely — \$9.000. Скрытые уровни: уровень Carnival — \$15.000; уровень Chicago — \$15.000.

Скрытые режимы: режим Big Head — \$1.000; режим Cool Specials — \$1.000; режим Disco — \$1.000; режим Flame — \$1.000; режим Gorilla — \$1.000; режим Hoverboard — \$1.000; режим Invisible — \$1.000; режим Kid — \$1.000; режим Sim — \$1.000; режим Slow motion — \$1.000; режим Super Blood — \$1.000.

Секретная одежда: клоунский парик



— \$250; голова клоуна — \$300; штаны клоуна — \$250; ботинки клоуна — \$150; волосы Eraser — \$250; трусы с сердечками — \$150; голова Kenny — \$400; кильт — \$150; очки — \$100; металлическая голова — \$300; голова офицера Дика — \$400; рубашка офицера Дика — \$250; куртка бомжа Олли — \$250; голова Олли — \$400; штаны Олли — \$250; бумажный пакет — \$300; трусы со смайликами — \$150; несколько секретных видеороликов — по \$800 каждый.

3. Создай себе кумира в очередной раз!

Создатели THPS4 решили увековечить



себя любимых в игре точно таким же образом, как и в третьей части серии. Чтобы сыграть за одного из разработчиков, введите в качестве имени своего скейлера: #\$\$%!; Aaron Skillman; Adam Lippman; Andrew Skates; Andy Marchal; Angus; Atiba Jefferson; Ben Scott Pye; Big Tex; Brian Jennings; Captain Liberty; Chauva Steel; Chris Peacock; ConMan; Danaconda; Dave Stohl; DDT; DeadEndRoad; Fakes The Clown; Fritz; Gary Jesdanun; grjost; Henry Ji; Jason Uyeda; Jim Jagger; Joe Favazza; John Rosser; Jow; Kenzo; Kevin Mulhall; Kraken; Lindsey Hayes; Lisa G Davies; Little Man; Marilena Rixfor; Mat Hoffman; Matt Mopherson; Maya's Daddy; Meek West; Mike Day; Mike Lashever; Mike Ward; Mr. Brad; Nolan Nelson; Parking Guy; Peasus; Pete Day; Pooper; Rick Thorne; Sik; Stacey D; Stacey Ytuarte; Stealing Is Bad; Team Chicken; Ted Barber; Todd Wahoske; Top Bloke; Wardcore; Zac Zig Drake

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.

И Н Т Е Р Н Е Т

(095) 928-6089, (095) 928-0360, (095) 928-3574



PC



EverQuest: The Planes of Power

\$ 55.95



Medal of Honor: Allied Assault: Spearhead Expansion Pack

\$ 56.99

\$ 59.99

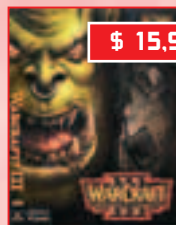


Sid Meier's Civilization III: Play the World

\$ 199.99



Jstck/ ACT LABS Force RS



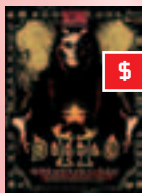
WarCraft III: Reign of Chaos

\$ 15.99



Asheron's Call 2

\$ 79.99



Diablo II Expansion Set: Lord of Destruction

\$ 18.99



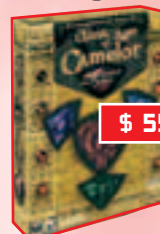
Syberia

\$ 59.99



\$ 89.99

The Sims Online



Dark Age of Camelot: Shrouded Isles

\$ 55.99



Need for Speed: Hot Pursuit 2

\$ 21.99



Unreal Tournament 2003

\$ 89.95



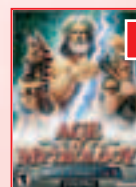
Neverwinter Nights

\$ 79.99



Airport 2002 Volume 1 Add-on к Microsoft Flight Simulator 2002

\$ 64.99



\$ 72.99

Age of Mythology



Jstck/ Thrustmaster HOTAS Cougar

\$ 360



EverQuest: Gold (Collector's Edition)

\$ 109.99



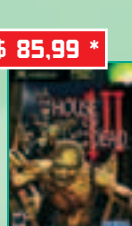
СКОРО
НОВЫЙ ГОД!

e-S
http://www.



\$ 89.95*

Shenmue II



\$ 85.99 *

The House of the Dead 3



\$ 83.99 *

Harry Potter & The Chamber of Secrets



\$ 314.99\$ / \$ 349.99*

XBOX™



DVD Movie Playback Kit

\$ 55.95



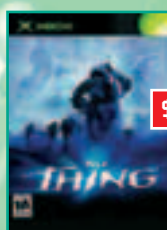
\$ 83.99*

Sega GT2002



\$ 124.99

Беспроводный джойстик 2.4GHz Logitech Cordless Controller



\$ 83.99*

The Thing



\$ 39.99

Memory Card 251



\$ 83.95*

Super Mario Sunshine



\$ 87.95/\$ 83.99*

Halo: Combat Evolved



\$ 83.99*

Blinx: The Time Sweeper



\$ 83.95*

Star Wars: The Clone Wars



\$ 83.95 *

Resident Evil 4 (Zero)



NINTENDO
GAMECUBE

*-цены для американских версий



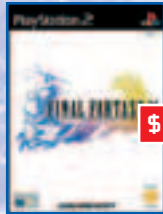
\$ 89.99

MechWarrior 4: Mercenaries



\$ 49.99

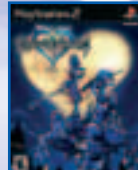
Quake III: Gold Edition



Final Fantasy X

\$ 59.95/\$ 79.99*

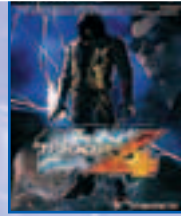
Chameleons for PlayStation 2 (цветные наклейки)



\$ 59.99/\$ 81.99*

Kingdom Hearts

\$ 59.95/\$ 79.99*



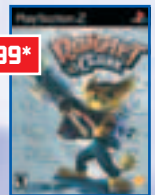
Tekken 4

\$ 105.99

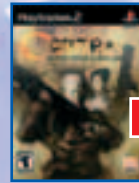


Беспроводной джойстик 2.4GHz Logitech Cordless Controller

\$ 55.99/\$ 83.99*

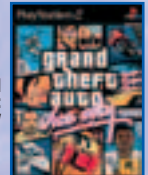


Ratchet & Clank



Contra: Shattered Soldier

\$ 79.99*



Grand Theft Auto: Vice City

\$ 59.99/\$ 79.99*



Onimusha 2: Samurai's Destiny

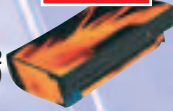
\$ 59.99/\$ 79.95*



The Lord of the Rings: The Two Towers

\$ 59.99/\$ 83.99*

\$ 15.99



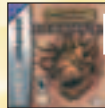
\$ 79.99

Network Adapter

shop
w.e-shop.ru

**ЗАКАЖИТЕ ПОДАРОК
УЖЕ СЕГОДНЯ!**

Dungeons & Dragons: Eye of the Beholder



\$ 53.99

The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring



\$ 65.99

GAME BOY ADVANCE



\$ 95.99

\$ 33.95

(Blizzard) Diablo II Baseball Cap



\$ 90.99

Grand Theft Auto: Vice City - Soundtrack Box Set

\$ 29.99



Onimusha 2: Samurai's Destiny: Yagyu Jubei Figure

\$ 25.99

(GL) Футболка "Procedure Drinks" с логотипом "Хакер", темно-синяя



\$ 13.99



Metroid Prime

\$ 83.95 *



Адаптер/ Broadband Adapter

\$ 79.99

\$ 83.95*



Phantasy Star Online Episode I and II



\$ 75.99

Metal Gear 2: Snake Zippo(R) Lighter Case Set



Final Fantasy X: Tidus Silver Watch

\$ 99.99



(ORIGIN) Ultima Online: Lord Blackthorn Figure

\$ 25.99



(Bungie) Halo: The Fall of Reach

TEST_LAB (TEST_LAB@GAMELAND.RU)

ЗАПИСЫВАЕМ DVD!

Компания Archos представила новый внешний привод DEx DVD-RW2, позволяющий записывать диски в формате DVD-R/RW, CD-R/RW и DVD-RAM. Подключение к PC происходит через интерфейс USB 2.0, что обеспечивает скорость передачи до 480 MB/s. Носи-



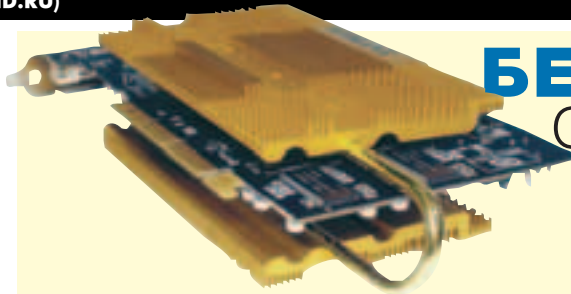
тели же записываются со следующими скоростями: DVD-RAM и DVD-R – 2x, DVD-RW – 1x, CD-R – 12x, CD-RW – 8x. Максимальная скорость чтения для DVD составляет 10x, а для CD – 32x. Да с таким приводом можно «нарезать» на диски не только содержимое своего винчестера, но и всех компьютеров в округе :). Но просят за столь привлекательный резак немало – около \$460.

200 GB за бортом

Все больше и больше устройств стремятся вырваться из тесного и жаркого системного блока. На сей раз это получилось у нового винчестера от Western Digital. Казалось бы, ничего удивительного, однако объем этого внешнего устройства поражает воображение – целых



200GB! Согласитесь, неплохая новинка, особенно для тех, кто увлекается цифровым видео. Скорость вращения шпинделя у новинки составляет 7200 об/мин, среднее время доступа – 8.9 мс, объем буфера – 2 MB, а подключение к компьютеру происходит через интерфейс FireWire. Стоит же этот гигабайтовый монстр порядка \$400.



БЕСШУМНОЕ ОХЛАЖДЕНИЕ



Современные компьютеры зачастую бывают очень шумными. За большую скорость и стабильную работу ПК пользователь иногда вынужден расплачиваться надоедливым гулом вентиляторов. Так вот, чтобы сберечь нервы и уши пользователей, компания Zalman предлагает новую безвентиляторную систему охлаждения ZM80A-HP. Не так давно эта компания уже пред-

лагала подобное решение, но прошлая модель устанавливалась не на каждую материнскую плату (все зависело от расположения конденсаторов). Теперь же подобные проблемы удалось решить, так что никаких затруднений с установкой быть не должно. Весит ZM80A-HP 400 грамм, а площадь составляет 1300 см². Похоже, кулеры скоро отправятся на свалку IT-истории.

ШПИОНСКАЯ КАМЕРА



Компания Creative выпустила настоящего рекордсмена в плане миниатюрности среди цифровых камер. Название новинки – CardCam Value. Ее толщина составляет всего 13 мм, а вес 50 гр. Несмотря на столь скромный размер, камера умеет снимать видео, фото, а также использоваться в качестве web-камеры, подключаясь к компьютеру через USB. Вот ее краткие характеристики:

- CMOS сенсор;
- Разрешение снимков – 320 x 240 или 640 x 480;
- Разрешение видео – 320 x 240;
- Встроенная память – 2 Mb (99 снимков (320x240) или 22 снимка (640x480));
- Оптический видеискатель.

Питается новинка от двух батареек форм-фактора AAA. В комплекте поставляется USB кабель, драйвера и разнообразное ПО (Creative PC-Cam Center, Creative Webcam Monitor, Ulead Photo Express и Microsoft Netmeeting).

НОВЫЕ КРИСТАЛЛЫ ОТ



Среди ЖК-мониторов от LG пополнение. Компания выпустила новую 18,1-дюймовую модель – FLATRON LCD L1810T. Новинка поддерживает аналоговый и цифровой интерфейс (DVI), а также функцию «картинка в картинке», что должно обрадовать любителей параллельно с работой смотреть телевизионные программы. FLATRON LCD L1810T имеет следующие характеристики:

- Разрешение – до 1280x1024;
- Видимая область – 359,04x287,23 мм;
- Угол обзора – 160°;
- Время отклика – 40 мс;
- Контрастность – 350:1;
- Размер точки – 0,28 x 0,28 мм;
- Размеры – 405,9x222,4x430,6 мм;
- Вес – 7,8 кг.

К сожалению, данных о стоимости новинок пока нет, но компания LG всегда славилась своими демократичными ценами, так что заоблачной она, скорее всего, не будет.



РОССИЙСКИЙ КПК

Компания Rover Computers объявила о выпуске карманного компьютера RoverPC P5. Вот его характеристики:
 Операционная система – Microsoft PocketPC 2002;
 Процессор – 206 MHz Intel StrongArm;
 Память – 32 Mb Flash ROM, 64 Mb RAM;
 Экран – 240x320, 65536 цветов;
 Слоты расширения – Compact Flash I/II, SD/MMC
 Интерфейсы – USB, IrDA;
 Батарея – Advanced Li-Ion 1050 мА*ч;
 Размеры – 125x77,6x16,3 мм;
 Вес – 150 гр.

Как видите, характеристики вполне соответствуют современным мировым стандартам. Основное же отличие RoverPC P5 от других КПК – русификация на уровне ядра операционной системы, что позволяет увеличить производительность, устойчивость системы и время работы от батареи. Причем выбрать английский интерфейс тоже не составит никакого труда. Стоить же этот карманный компьютер будет около \$400.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ САБВУФЕР

Недовольны своими колонками? Не хватает басов? Тогда вам стоит присмотреться к новинке от компании Klipsch Audio Technologies – отдельному сабвуферу ProMedia SWS. На нем установлен 8-дюймовый динамик, встроенный усилитель (100 Вт) и регулятор громкости. Этот сабвуфер можно подключить как к обычным колонкам (для этого сзади имеются необходимые разъемы RCA), так и использовать его совместно с другим сабвуфером. Цена на устройство колеблется на уровне \$150, что может порадовать любителей мощного и качественного звука.



ФЛЭШЕВЫЙ АУДИОПЛЕЙЕР



Компания Panasonic выпустила плеер на флэш-картах SD. Называется новинка SV-SD50, а работает с форматами AAC (Advanced Audio Coding), WMA (Windows Media Audio) и MP3 (MPEG-1/MPEG-2 Audio Layer3). Диапазон воспроизведения находится от 20 Hz до 20 KHz, выходная мощность – 3,5 MW. Также имеется функция усиления низких частот. С компьютером плеер соединяется через USB-интерфейс. Однако наибольшее впечатление производят его габариты – всего 47,2x22,1x68,5 мм при весе в 41,4 грамм – и время работы от одной батарейки (около 31 часа).

MICROLAB SPEAKER.RU



M-560I/2.1



Мультимедийная система M-550I/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-200I/4.1

Стереосистема HiFi M-200I/4.1 – это современная аудиосистема, которая способна воспроизводить звук в формате 4.1. Благодаря этому вы сможете наслаждаться звуком, который не только звучит, но и ощущается. Система имеет четыре динамика, которые обеспечивают объемное звучание. Кроме того, в комплекте идет сабвуфер, который усиливает низкие частоты. Система проста в использовании и имеет компактный дизайн. Она подойдет для любого интерьера.

- 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



ЭМУЛЯТОР DREAMCAST: ЕСТЬ ПРОГРЕСС!

Начиная с октября, проект Icarus (<http://icarus.boob.co.uk>), о котором мы уже писали, сделал серьезный рывок вперед. Переписанный новым программистом графический движок позволил отображать полигоны правильно! На сайте появилось множество скриншотов из самых разных игр, что дало повод думать, что все эти игры работают.

Но надо не только смотреть на картинки, но и читать подписи к ним. Автор честно предупреждает, что запускается (7 FPS) все равно только одна иг-



Пока Dead or Alive 2 владельцам PC доступен только на картинках.

ра – Namco Museum (на деле – эмулятор NES с несколькими играми к нему), остальные работают как и раньше – только в отладчике. То есть речь не идет даже о медленной работе – авторы эмулятора вручную пропускают куски кода, которые пока не работают, отлаживают то, что уже реализовано, сохраняют содержимое видеопамати и получают при этом иногда очень симпатичные результаты. Что касается скорости рендеринга полигональной графики, то новой информации на эту тему пока нет (ранее это было 1-2 FPS). Впрочем, главное – то, что прогресс налицо. Еще годик-два подождем и получим что-то человеческое... ■

RED ZONE

- ПЛАТФОРМА: Mega Drive
- РАЗРАБОТЧИК: Zyrinx
- ИЗДАТЕЛЬ: Time Warner Interactive
- ДАТА ВЫХОДА: 1994
- ЭМУЛЯТОР: Gens

Наверное, это был самый продвинутый в техническом плане проект для 16-биток. Полигональная (не будем вдаваться в детали) графика позволила сделать действительно трехмерный вид сверху (а это вертолетная игра а la Urban Strike) с возможностью вращать (!) местность, как душа пожелает. Имеются даже видеовставки... правда, красно-черные.

Игровой процесс, повествующий о нелегком деле борьбы США с российской военщиной, также более чем оригинален. Вам ставится конкретная задача – остановить запуск ядерных ракет, так что и летать вам придется в одном регионе, высаживаясь кое-где для того, чтобы побродить пешком по подземным базам.



Играть в Red Zone можно хотя бы ради стильного дизайна.

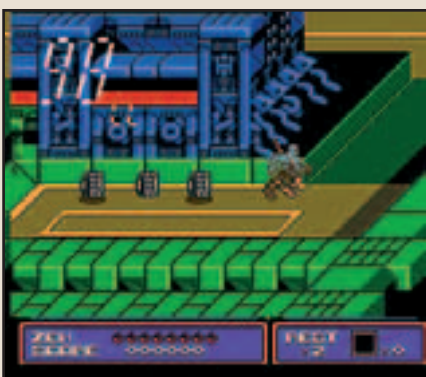
Придется и освобождать заложников, а потом сопровождать их до безопасного места, и сбивать боевые самолеты (строго реалистично!), и возить туда-сюда шпионов-хакеров. Добавьте к этому модный дизайн с преобладанием красного и хаки, интересную модель повреждений (попробуйте полетать с неработающим радаром и сломанными ракетными пилонами!) и получите отличную альтернативу попсовому сериалу Strike. ■

Zen: Intergalactic Ninja

- ПЛАТФОРМА: NES, Game Boy
- РАЗРАБОТЧИК: Konami
- ИЗДАТЕЛЬ: Konami
- ДАТА ВЫХОДА: 1993
- ЭМУЛЯТОР: Nester, JNes

Эта грустная игра посвящена отнюдь не разборкам воина тени с демонами. Гораздо больше его волнует защита немногих уцелевших островков живой природы от злобных врагов, желающих окончательно добить загаженную планету.

Наче нельзя никак интерпретировать то, что умирающий под кислотным дождем лес уже не похож на земной.



Поставили бомбы – и в темпе убегаем.

Впрочем, проблемы решаются просто – уничтожается фабрика с вредным производством, тушится пожар на чем-то не менее опасном, убивается пара любителей тотального дестроя... и – вуяля – осталось убить последнего босса, швыряющего астероиды на Землю, и игра будет пройдена. Особый штрих заключается в том, что в финале у планеты есть своя линейка HP – процент разбомбленной поверхности, причем спасти всех жителей у вас никак не получится. Зато потом можно будет спокойно отдохнуть на уцелевшей зеленой травке, отложив в сторону верный меч... ■

ULTRA
100.5FM

Лицензия РВ№ 4794 выдана 27 ноября 2000 года МПТР



TM RADIO ULTRA

ФУРИКУРИЧЕСКАЯ КУРИМЕТРИЯ: ИСТОРИЯ БОЛЕЗНИ

Онлайн-версия: <http://www.banzai.otaku.ru>



Банзай!
ЯПОНСКАЯ ПОП-КУЛЬТУРА ГЛАЗАМИ ЭНТУЗИАСТОВ!



FLCL

НАША ОЦЕНКА: ★★★★★

OVA-СЕРИАЛ, РЕЖИССЕР Кадзуя Цурумаки, 2000-2001

Выпуск подготовили
ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ,
МАРИЯ СОТНИКОВА,
ЕВА СОУЛУ

Да нафиг, отфурить нежного ребенка может каждый!

У них идеи, а у меня теперь мысли из-за них, у них авторское кино, а у меня на почве информационного стресса - фуриконическая куриметрия, вот пусть и отпиливают себе рога, раз такие идейные, благо рога из отцов сериала, они лезли в течение всех шести серий, по-

рождая из своей трепещущей механической плоти удивительно радостные смертоубийства. Непонятно? Нормааааально!..

Я не Вася...

Меня запинали дежавюшками, меня загнали кивками на несмотренные еще аниме, мне вежливо намекнули, что я ничего не понимаю... ах, пони-

маете? Тогда, пожалуйста, сообщите создателям сериала, о чем он, вам будут крайне признательны и вручат на память направление на обследование к врачу. У нас как раз есть на примете хорошенькая инопланетянка в костюме медсестры...

Меня сняли за мои же деньги. «Утром игры, днем игры, вечером игры», мяу, утром деньги - вечером феньки и ценные компоненты. В меня сыграли,

потому что это, кажется, все же меня сбили мотоциклом вдоль всей улицы, меня вгитарили музыкальным инструментом по тому, чем я не думаю... правда, искусственное дыхание методом mouse-to-mouse тоже в меня пошло... Тьфу... Доктор... то есть, доктор-сан, теперь мы собираем партию. У нас уже есть много ненормальных вполне, мы прорвемся, доктор-сан?

Нет, я не Вася...

Против нас владельцы фабрик-газет-пароходов, у них опадают брови, у них завод Medical Mechanica и девушка-с-розовыми-волосами... То есть девушка на нашей стороне, я так думаю. Btw, вы ее не видели?

Все абсолютно считают, что со мной это началось из-за того, что я не разделил. Надо было или картинку рассмотреть, или субтитры читать. Говорят, что тех, кто об этом еще и задумывался, давно эвакуировали в срочном порядке с экрана, поэтому теперь там дырки, и нет ничего понятного... Что там непонятного - серые будни японской анимации, перефигурировали — и дальше работать.



ХОЧЕТСЯ СЧАСТЬЕМ ПОДЕЛИТЬСЯ, РАССКАЗАТЬ, ПОКАЗАТЬ... РАДОСТНА ОЧЕНЬ ЭТА АТМОСФЕРА ШКОЛЬНОГО УТРЕННИКА ПОД БОЙ ПО ГОЛОВЕ!

Очень хочется счастьем поделиться. Там красиво и быстро все, я не сразу понял, я был маленький и искал сюжет. Мне в четвертом эпизоде показалось, что нашел, но потом я вырос и узнал, что это я просто по привычке. Нам в бейсболе не до сюжета. Доктор-сан сказал, что это

наблюдается у всех подростков, когда их организм ослаблен ростом рога. Они не хотят понимать. Они когда понимают, они думают, что и другие тоже понимают, и значит, все одинаковые совершенно, а когда они не понимают, то понимают, что это очень интересно и что никто тоже не понимает, а потому можно спросить.

А, не скаааажете!! Так мы ж додумаем! А если к нам придет режиссер-сан и скажет, что он додумывал как-то очень иначе, то мы его битой по рогам, по рогам! Мне абсолютно пофурям, я это додумал или вы это довыдумали. Моя мили.. мои роботы меня берегут, шевелятся, такие зеркальные, надо лбом, и шепчутся о перекрестках кино авторского и кино массового. И о том, что чтобы теперь что-то продежавить, надо что-то создать еще. Что струсилось с японской анимацией? «Она ранена? - Да, наверное, уже даже труп».

ВНИМАНИЕ, КОНКУРС!!

«Страна Игр» и интернет-магазин «Ау, DVD» (<http://www.au-dvd.ru>) хотят пристроить в хорошие руки первый DVD FLCL. 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 31 декабря!

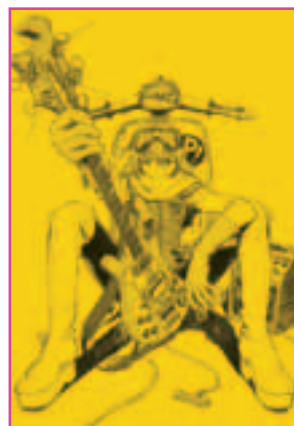
Вопрос:

С какой работой студия Gainax выбилась «в люди»?

1. Neon Genesis Evangelion
2. Nadia: The Secret of Blue Water
3. Royal Space Force: Wings of Honneamise

Наш адрес: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр»

E-mail: banzai@gameland.ru



ПЕРВЫЙ ПОБЕДИТЕЛЬ!

DVD с фильмом Ghost in the Shell получает Андрей Григорьев. Правильный ответ: «майор» – это прозвище М. Кусанаги.



АНИМЕ-БОНУС!

На диске к этому номеру «СИ» вы найдете музыкальный видеоклип и галерею картинок из FLCL, вступительные ролики сериалов «Х» и Project ARMS, новый 3D-ролик Ghost in the Shell: Stand Alone Complex и MP3-файлы с композициями группы The Pillows.



Хочется счастьем поделиться, рассказать, показать... Радостна очень эта атмосфера школьного утренняя под бой по голове! Замечательно еще то, что творческая часть человеческих дядей, которые это родили, называется Studio Gainax, и в среде японцев это значит «Огромный Х». Так что смело можно продекларировать, что с выходом Фурей (курей, фурикурей, FLCL) в мировой культуре окончательно стряся большой Х. Все круто захотели стать взрослыми и глядеть в авторское кино

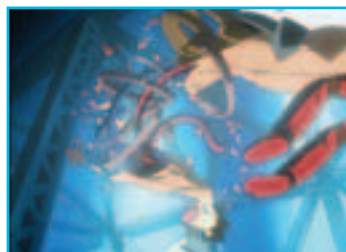
...не перебивайте меня, я не Вася, просто у меня мысль...

И авторы авторского кина использовали «фуредные и куриминальные» воз-



желания масс, чтобы смачно профинансировать внутрисемейные приколы профессиональных отаку. Им, гениям, весело, а нам, массам, гордо. Дали нам наше любимое непонятное кино. Только теперь гениям надо сгенерить много всего общественно-понятного, чтобы было потом на чьих судорогах валять нетленку. А массам пока по мордасам.

Так что, доктор-сан, у мя все срочно. Мысль. Ушла. Исфурилась. Мне боязно за наше светлое будущее. Мне явно пора прекращать водиться с «женщинами старше себя», странствующими домохозяйками и всей этой роботней. А то меня тоже куда-нибудь «разнесет в очередной раз». Не знаю, не знаю, отчего-то хочется верить,



что это шиза, потому что если она - не я, а я - не она, то зачем оно мне все надо? Значит, я, да, я? Ух ты!!!

Доктор, доктор-сан, что это движется к нам с такой офуригетельной скоростью? Доктор-саааан!!! Я не отобью его, доктор!

Фури-кури!
фури-ку...
фури..мяу...

А ТЕПЕРЬ ПО-РУССКИ!

FLCL - гомерически смешной шести-серийный цикл от студии Gainax (авторы Evangelion), паразитирующий на штампах аниме: гигантских роботах, девочках-волшебницах, апокалиптических сценах и общей научно-фантастической закуске. Сюжет этого балагана извивается что твой уж на сковородке, временами уходя в такой сюр, что впору задуматься об адекватности создателей окружающей действительности. 12-летний Наота живет в современном японском городке Мабасе. Город как город, только на горе над ним стоит завод в форме утюга и время от времени накрывает окрестности облаками белого пара. В один прекрасный денек нашего Наоту сшибает мотороллером тотально сумасшедшая панковская девица по имени Харуко Харухара. Сбивает, втирается в доверие и селится к нему в комнату, попутно охмурив папашу и найдя общий язык с котом. После чего из вскочившей на наотиную голову шишки выплывает натуральный робот и бросается сражаться... с



► СПУСТЯ ШЕСТЬ ЛЕТ после завершения знаменитый сериал Dragonball Z появится в Японии на DVD в виде двух монструозных 26-дисковых коробок, каждая из которых будет стоить 100.000 иен (около \$830). Первый набор (147 серий, спецвыпуски), укомплектованный фигуркой кого-то из героев, увидит свет 19 марта, второй (серии со 147 по 291) попадет в магазины 18 сентября. Мы всегда знали, что японцы через одного - психи, но они исправно продолжают нас удивлять!

► COLUMBIA/TRISTAR PICTURES в январе выпускает в американский кинопрокат полнометражный Cowboy Bebop: The Movie (японское название Cowboy Bebop: Knockin' on the Heaven's Door). Двухчасовой фильм, снятый на основе одного из самых значимых сериалов в истории японской анимации, будет доступен в дублированном и субтитрованном вариантах. В 2003 году последует



выпуск на DVD, и наверняка российский дистрибутор Columbia, концерн «Видеосервис», не пройдет мимо этого релиза.

► «УНЕСЕННЫЕ ПРИЗРАКАМИ» Хаяо Миядзакэ могут попасть в число картин-соискателей премии «Оскар» 2003 года. Окончательный список номинантов будет объявлен 11 февраля, церемония награждения намечена на 23 марта.

► ADV FILMS, отпраздновавшая недавно 10-летний юбилей, объявила о начале работ по запуску Anime Network - первого в Соединенных Штатах 24-часового кабельного телеканала, программная сетка которого будет целиком состоять из аниме. Американский показ нашумевшего сериала Rahxephon пройдет именно на этом канале, до выхода фильма на DVD в 1-ом регионе.



МИНИ-ОБЗОРЫ DVD



PROJECT ARMS VOL. 1

Режиссер Юки Иваи, 2001

★★★★☆

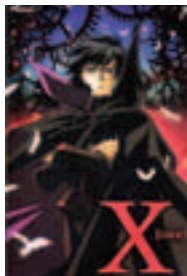


Как бы вы повели себя на месте старшеклассника Ре, вдруг узнавшего, что он является частью секретного эксперимента по вживлению в человеческое тело функционирующего с помощью наномашин орудия ARMS? Что за ним ведет охоту таинственная организация, которой во что бы то ни стало понадобились его разрушительные способности? Что где-то существуют еще трое таких же школьников, и неясно, как их искать? А преследователи уже наступают на пятки... Три серии (из 52-х) служат завязкой, знакомящей зрителя с героями и представляющей первых злодеев. Брутальное, предсказуемое, динамичное, чисто мужское аниме. Специально для тех, кто люто ненавидит Сейлормун. Вот если бы еще анимация не была такая топорная... ■

X [ONE]

Режиссер Эсиаки Кавадзир, 2001–2002

★★★★☆



В свое время эта многотомная история от команды художниц CLAMP была переоплощена в полнометражный фильм с альтернативным сюжетом, по красоте не уступающий первоисточнику. Спустя шесть лет начался показ сериала, с не менее измененным сценарием и куда более простой графикой - что, впрочем, понятно, учитывая ТВ-формат. Если вы никогда не видели манги «X», то сериал, несомненно, подкупит вас своей интригой, динамикой действия и трагичностью. Тем же, кто с мангой знаком, остается лишь посетовать на цензуру в особо острых сюжетных моментах и порой слишком заметную экономию движения в кадре. X [one] - первый DVD, на котором находятся «пилот» и три начальных эпизода сериала, снабженные очень качественным английским дубляжом, что, несомненно, делает честь американскому издателю Pioneer Animation. ■



кем? А шут его разберет. Зачем? Все выяснится в самом конце. Достаточно сказать, что в деле будет замешана галактическая полиция, монстры-овощи, бейсбол, поджог школы, кошачьи уши, дежурная шпилька в сторону «Матрицы», перестрелки с фашиствующими родителями, разнесенный вдребезги «фольксваген-гольф», школьный спектакль с экшн-развязкой, и это не говоря уже о роботе, поедающем карри. Все вместе - в обертке из безупречной анимации от Production I.G и напроочь сносящей крышу музыки культовой японской рок-группы The Pillows.

На первом DVD для региона 1, выпущенном компанией Synch Point, содержатся две серии (Fooly-Cooly и Fire Starter), снабженные японским и английским аудиотреком, субтитрами на английском языке. В качестве дополнений на диске записана арт-галерея, режиссерские комментарии, в коробку вложен 24-страничный буклет с описанием персонажей и коротенькой мангой. Выход второго DVD от Synch Point со следующими двумя эпизодами намечен на 25 февраля 2003 года. ■



НАШ СЛАДКИЙ СПОНСОР!

Диски для обзоров предоставлены интернет-магазином «Ау, DVD» (<http://www.au-dvd.ru/>).

СТЮАРТ ПИТТЛ 2 (Stuart Little 2)

- Columbia Pictures, 2002
- Режиссер: Роб Минкофф
- Продюсер: Дуглас Вик, Люси Фишер
- Сценарий: Брюс Джоэл Рубин
- В ролях: Майкл Джей Фокс, Джина Дэвис, Хью Лори, Джонатан Липницки



Еще красочней, еще интересней, еще живей. В мире неподъемных вилок, огромных дверных ручек и уходящих в небо бордюров мышь по имени Стюарт находит свое

очередное счастье. Канарейка по имени Маргало буквально сваливается на голову мышонку и становится его лучшим другом. И все бы ничего, но темное прошлое, казалось бы, непорочной птички да-

ет о себе знать. Собрал все необходимое, Стюарт садится в свой карманный «Феррари» и отправляется на поиски правды. Продолжение популярной комедии 1999 года рассказывает нам о дружбе,



верности и коварстве людей и их меньших братьев. Добрая, красивая и приятная во всех отношениях комедия приводит в щенячий восторг даже взрослых. О детях и говорить не приходится. А если мне не верите, то прислушайтесь к скупому на слова Щербакову: «Хороший фильм, может, даже лучше, чем первый». Кто-то, а он в мышах толк знает. ■

АТАКА ПАУКОВ (EIGHT LEGGED FREAKS!)

- Warner Brothers, 2002
- Режиссер: Эллори Элкаем
- Продюсер: Брюс Берман, Дин Девлин, Роланд Эммерих
- Сценарий: Эллори Элкаем, Ренди Корнфилд
- В ролях: Дэвид Аркетт, Кэри Вюрер, Скотт Терра, Скарлетт Йохансон



Перед нами ужасная пародия на фильм ужасов. Все равно что несъедобная подделка несъедобной колбасы. Заурядный во всем, фильм повествует нам об одном неприятном происшествии в маленьком городишке в Неваде. Утечка химических отходов превратила сотни пауков в огромных злобных уродцев величиной с фургон. Владелец местных шахт, Крис МакКормак, собирает из местных жителей

отряд сопротивления восьминогим тварям, чем обрекает последних на безоговорочное поражение. Комичность фильма заключается не в паре удачных шуток, а в самом факте появления сего произведения. Произошла самая обычная голливудская история: хорошая идея была убита недобросовестной реализацией. В результате такой вот фильм получился. И даже всемогущая Кэри Вюрер не смогла его спасти. ■

ГОВОРЯЩИЕ С ВЕТРОМ (WINDTALKERS)



- MGM/UA, 2002
- Режиссер: Джон Ву
- Продюсеры: Джон Ву, Теренс Чанг, Трейси Грэм, Элисон Розенцвайг, Кэролин Маколи
- Сценарий: Джо Баттир, Джон Райс
- В ролях: Николас Кейдж, Адам Бич, Кристиан Слейтер, Питер Стомаре



Опять война – самая любимая тема сегодняшнего кинематографа. На этот раз за экранизацию очередного американского конфликта взялся сам Джон Ву. Мастер эпатажных боевиков выступает в непривычной для себя роли психолога, раскрывающего темную сторону благих деяний человека. Во время второй мировой войны настоящая борьба завязалась не на линии огня, а в воздухе, среди электромагнитных волн. Точные и быстрые сведения о местоположении врага спасли десятки тысяч

жизней американских солдат. Новый код, основанный на родном языке племени Навахо, коренных жителей Америки, должен был принести безоговорочную победу США над Японией. Приставленные к индейцам – радистам теплохранители поклялись любой ценой защитить секретный код. Масштабность – ключевое слово «Говорящих с ветром». Остается впечатление, что война шла не только в кадре, но и за ним. Ощущение чего-то целого, существующего в независимости от того, запечатлел ли это режиссер, или нет. В итоге – самый зрелищный боевик за последнее время. ■



ПЛУТО НЭШ

(THE ADVENTURES OF PLUTO NASH)

- Warner Brothers, 2002
- Режиссер: Рон Андервуд
- Продюсеры: Майкл Брегман, Луси Строллер, Фрэнк Капра III, Майкл Клоуиттер
- Сценарий: Нейл Катберт
- В ролях: Эдди Мерфи, Рэнди Куэйд, Росарио Доусон, Джо Пантолиано, Джей Мор, Луи Гузман



мент во всем фильме. Очень красивая, дорогая, но вполне обычная комедия о колонизации луны. 2087 год. Плуто Нэш, владелец популярного ночного клуба, отказывается продавать свое хозяйство самому влиятельному мафиози на столь маленьком, но перспективном спутнике земли. Поставив себя в неловкое положение, он пытается собственноручно найти настойчивого покупателя, дабы объяснить ему свою ценовую политику. В меру остроумный фильм не даст вам уснуть, но и феерического юмора ждать не приходится. Красивые сочные декорации и дорогие спецэффекты – вот что делает эту комедию удобоваримой. Так что набирайте компанию пошумливее, и в кино. Только не ждите слишком многого – разочаруетесь. ■

И снова перед нами неподражаемый Эдди Мерфи. К сожалению, единственный действительно неподражаемый эле-

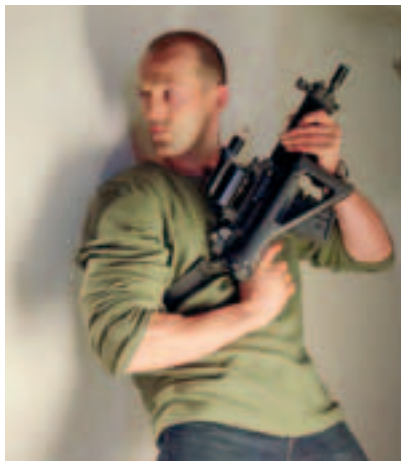


ПЕРЕВОЗЧИК

(THE TRANSPORTER)

- 20th Century Fox, 2002
- Режиссер: Кори Йюен
- Продюсер: Люк Бессон
- Сценарий: Люк Бессон, Роберт Марк Камен
- В ролях: Джейсон Стэтхэм, Шу Ки, Франсуа Берлинд, Мэтт Шульц, Даг Рэнд

Давным-давно небезызвестный Люк Бессон обещал снять 10 фильмов и с чувством выполненного долга уйти на покой. Последний из десятки уже лежит на прилавках видеосалонов, а он все не уймется. Если уж так нельзя, то можно иначе. И стал он простым продюсером. Единственное, что осталось от него прежнего, – это нюх на хорошие фильмы. Энергичный, захватывающий боевик с



неподражаемым Джейсоном Стэтхэмом в главной роли – явный тому пример. Он повествует о нелегкой работе перевозчика, опасной, но интересной. Представьте себе Джеки Чана, теперь растяните его в ширину и в высоту порядка на два. Получился главный герой фильма, ничем не уступающий Чану в гибкости, и Брюсу Уиллису в брутальности. Разве что юмором немного не дотягивает до Ксандера Кейджа из «Трех иксов». Перевозчики, они все молчаливые. В результате – один из лучших боевиков за последние месяцы. ■



MDM II КИНО



Смотрите : Три Икса
Идентификация Борна
Говорящие с ветром
Формула 51

[только у нас можно смотреть кино лёжа]

[3 новых зала со звуком Dolby Digital EX]

[начало сеансов каждые 30 минут]

[20 новых фильмов в месяц]

м. Фрунзенская
Комсомольский проспект д. 28
Московский Дворец Молодежи

автоответчик 961 0056
бронирование билетов по телефону 782 8833

Иллюстрация: арт-группа LAMP



Привет! Виктор Перестукин стал реже появляться на страницах «СИ». Спекся, да? Черта с два! Просто ищу другие формы, новые темы, новые просторы. Работаю над другими рубриками. Свое отыграл. Игры уже не так вставляются, как прежде. Вот и здесь преемника себе ищу. Кирилл Кутырев – наш киновед и киноман, разгромом статьи которого начал свое «слово» наш главред. Ищите на первых страницах журнала. Думаете, Кир здесь в ссылке, в опале? Задворки журнала и все такое? Отнюдь. На практике! Жарьте ему, читатели!

Виктор Перестукин: *Привет, «геймер несчастный»! Скорбим по DC вместе. А тебе не кажется, что «Сега» всех просто кинула, а? Обиды на нее нет? Ну, конечно, конечно, нет. Ни у кого нет. Странно, никого бойкота игр под логотипом «Сеги»... Любовь народная, она многое прощает. Знаешь, Shenmue растянется на 5 или 7 серий. Месть за отца, надо полагать, состоится ближе к концу. На твой век приключений хватит. Еще наиграешься! «Есть ли в Москве пиратские диски для PS2? Если есть, то где?» Ага, так я тебе и сказал. Может, тебе еще указать места, где наркотики купить можно?*

ки. То ли ей Гарри Поттер не нравится, то ли к Куперу она неровно дышит? Нам кажется, что реклама очень даже нужна, а в вашем журнале ее не так уж много, ну или почти немного. Она (реклама) так хорошо вписывается в дизайн журнала, что ее почти незаметно. Но мы заметили!!! И вот посмотришь на красивые фотки рекламы или прочитаешь описание некой очередной игрушки... Прямо сейчас пойдём, банк ограбим и купим пару сотен игр!!! А виноваты вы: красиво пишете! Ну вот. О чем это мы? Ах да! Есть пара вопросов. 1. Хотелось бы побольше знать об игрушке Tomb Raider: Angel of Darkness: когда, где, сколько и почему? 2. Где обещанный журнальчик «Playstation 2»? Когда, где, сколько и почему? Отдельное «спасибо» за рубрику «Железо». И еще: побольше про хентай (при участии Купера)!

Московская область, г. Электросталь



ДОЛГУНОВ АНТОН

Здравствуйте, уважаемая редакция «Страны Игр»!

Да-да, именно здравствуйте и процветайте, ибо без вас я жить не могу. Я – это Долгунов Антон из г. Москвы. Он же – «несчастный геймер». Почему несчастный? Да потому что уже полгода я не держал в руках джойстика, не гладил нежные кнопки, не бесился, выкидывая диск в окно. Вернее, не геймер, а коренной приставочник – РСшных игр я просто не понимаю. Сколько воспоминаний связано с приставками. Ярких и не очень: обломки FIFA2001 под окном, огромные счета за электричество и спрятанные мамой джойстики – все это, безусловно, когда-нибудь войдет в мою автобиографию. Но те времена прошли, прошли после смерти Dreamcast – «погиб Dreamcast, невольник чести». Я дрожащими руками продавал его, хотел всплакнуть, но не получилось. Прошло полгода, времена изменились и у всех болит голова по PS2. Я не исключение. Денег накопил достаточно, но диски по 1500 рублей покупать почему-то не хочется. И приходится снова сосать палец, листая ваш журнал. Может, сейчас я вызвал у вас какое-то сочувствие, может, если я попрошу вас ответить на некоторые вопросы, вы это сделаете? Когда появится продолжение SHENMUE? Ведь Рио так и не отомстил за отца... Есть ли в Москве пиратские диски для PS2? Если есть, то где? Почему российские компании не делают игр для приставок нового поколения?

г. Москва



ИГОРЬ УДОВЕНКО.

Здравствуй, уважаемая редакция! Пишет вам 11-летний геймер. Я фанат Tekken 3 и Dino Crisis 2. Пишу я вам насчет того, что вы почему-то мало публикуете обзор PSone. Ну чем PS2 лучше? Цветом?! Играмми?! Тем, что для PS2 есть подставка?! Если так, то для меня PSone останется идеалом. Очень прошу вас, публикуйте ее обзор больше, делайте постеры PSone, описывайте (не в переносном значении) только лучшие игры. Еще одна просьба: напечатайте мои координаты, please! Не хватает общения!! SOS!!! Мой адрес: г. Саратов, ул. Международная, д. 26, кв. 20. О себе: родился 28.09.91, играю в Tomb Raider, Tekken, GTA 2, Syphon Filter 3, Diablo, Warzone, Star Wars, Harry Potter, FIFA (все части).

г. Саратов

Виктор Перестукин: *Ребят, напишите товарищу, чем PS2 лучше PSone, а то я уже устал.*



ПОПОВ ИЛЬЯ

Привет всем! Пишет вам Il'ya Po and Asy. Сначала о журнале: он классенький, с красивыми картинками. Вы, конечно, пишете много интересного, и 144 страницы – это более чем достаточно, но, Корнеев, ау! Где демо-диск для PS2? Внеси свою лепту! Хотелось, чтобы вы иногда вкладывали демку-диск для консолей, а то дискриминация какая-то получается – только для компьютера и для компьютера... А теперь по существу: недавно читали ваш номер (125) и столкнулись с неким подобием письма от явно озабоченной девуш-



ПОТАПОВ ДЕНИС

Здравствуй, уважаемая редакция! Выкроил время написать вам письмо.

Хотел вначале побрюзжать по поводу оформления компакт-диска, но в конце журнала прочитал, что следующий номер будет с диском нового образца. Обломался. Тогда хочется немного порассуждать на тему игр и игрового процесса. Я не хочу показаться самым умным, но мне кажется, что все эти игры осточертели не только мне, но всем Вам, и не потому, что надоело играть, а потому, что нет хороших игр да вообще нынешние игры трудно назвать играми. Это какой-то симбиоз картинок попсовой музыки и скриптовых сцен. Скрипты – это бич игровой индустрии, как муха цеце для Африканского континента, коровье бешенство для Европы, а терроризм для России. Создатели игр, как какие-то зомби шлепают игры, как блины – и все комом. Какая игра сейчас считается крутой? Такая, где блики по стенам пляшут, туман под ногами рассекается, кровяща льется немеряно, морды, как живые, базары полупора-

часовые ну и скрипты (гребучии). И все над этим зациклились, как в индийской Сансаре. Прямо проклятье какое-то. Что не возьмешь диск, везде как-то муть про эльфов, орков, крутых Американских спецназовцев, плохих Русских. Одно и то же из года в год. Создатели таких однообразностей и неинтересных и, более того, ужасно глупых игр расписываются не то что в своей безграмотности и некомпетентности, а в своей духовной обездоленности и бедном внутреннем мире. Он настолько беден, что возникает желание взять автомат засунуть им в зад и набить туши хоть каким-то наполнителем (я очень надеюсь, что это не за горями). Особенно меня бесит сериал Шестой Радуги и все, что связано с Томом Кланси. На вашем месте я бы обливал помоями эту гадкую личность и этот «супер» сериал не то что откровенной дури, а прямой и явной «угрозы» в сторону русских. Этот сериал просится даже не в склеп к Назарову, а в геенну огненную к Сатане на вилы. В какой еще игре можно прятаться за занавесками от пуль, прикрывать пуленепробиваемыми бутылками свою Американскую голову (впрочем, во многих), именно Американскую, эта игра только для них. Суперреализм граничит с суперабсурдом. Ну так вот, необходимо сводить скриптовые сцены к минимуму, надо давать людям играть, чтобы они не сидели, рот раззявивши, любуясь в сотый раз на уже до боли знакомые сцены маразма и идиотизма. Надо сосредотачивать свои усилия не на картинках, а на физике игры. Играя в игру, мы играем с физикой и/или с логикой, играть с картинкой невозможно (если это не карты). Согласитесь, если игра будет с графикой не лучше чем Quake 1, но с пулепробиваемыми стенами, РАЗРУШАЕМЫМИ стенами, пулями, летящими по правильной траектории, изменяющими свою силу во времени и пространстве, рекошетирующими, где нужно, взрывами,

изменяющими свою силу в зависимости от размеров и формы помещения. То такая игра будет более играбельна, чем любой из ныне существующих шутеров. Сначала нужно соблюсти эти правила, и только потом работать над текстурами, музыкой и даже СЮЖЕТОМ.
(Прим. ред.: сохранена авторская орфография и пунктуация).

Тверская обл. пос. Карачарово

Кирилл Кутырев: *Уважаемый Денис, читал твоё письмо и плакал. Как близки мне все твои мысли, которые ты так лаконично и красиво излагаешь в своем письме. Предлагаю сначала замочить всех американцев, потов заняться Европой. Года через два в индийском океане ноги мыть будем. Найдем Тома «Кланси» и собственноручно заставим рассчитывать траекторию полета пули. Правда, не знаю, как у вас там, а у нас пули не «рекошетируют». Они рикошетят. Наверное, все дело в пулях. А насчет сюжета ты абсолютно прав. Я вообще против сюжета. Зачем он нужен, если отвлекает от самой игры. Да и графика, честно говоря, отвлекает. Еще больше, чем сюжет. Предлагаю перейти на текстовые игры: и физике можно сделать хорошую, да и русский заодно подучить можно.*



ШЕМЕТОВ НИКИТА

Вот,
Снова ваш журнал я покупаю

И
В скором времени я понимаю,
Что
Настал тот день, когда пора вам стать взростлей,
Ведь вы the best по всей России и за ней.
Так почему ж нельзя вам сделать посветлей

Фон в «ХИТЕ?», а символы букв, что почерней.

Ведь сколько раз вам говорили, что нельзя читать подобные статейки для глаза

Да,
Конкурс скриншотов – это очень славно,
Но
Есть ведь люди, для которых главное
Тут

В «Стране игрушек» найти все то, что веселит. Допустим, написать стишок из той game hit.

Ведь только так вы сможете найти идеи,
Что те все пишут о какой-нибудь игре.

И был бы конкурс тот великою строфой,
А прочитать его бы было всем смешной.

Нет,

Только слов не надо о Dreamcast'е,
Что

Тот уж умер и исчез без вести
Мне,

Конечно, жаль, что игр к сей приставке нет
В текущем годе, но ведь русский же ответ

Консоль в России набирает авторитет.

И на must die наш геймер скажет слово
«НЕТ!»

А сделать хоть страничку для былой поры
Вам стоит только лишь, чтоб вспоминали мы.
P.S.A теперь включаем «ЭСМЕРАЛЬДУ» и поем под этот текст два раза в день.

nicita@tsinet.ru

Кирилл Кутырев: *Хоть и не Пушкин ты пока,
Но знай, взойдет твоя звезда.*

*Читай «Страну», играй побольше,
И проживешь намного дольше.*

P.S. A Dreamcast не умер, он просто плохо пахнет:).

Виктор Перестукин: Небольшая ремарка. За пассаж про «запах» умирающего DC тебя, Кир, читатели в подъезде отметелят!

BOOKSCREEN

Кристофер Раули

ЯРОСТЬ ДРАКОНА

Популярный американский писатель Кристофер Раули известен читателям и как автор «космических опер», и своими романами в жанре героического fantasy, и как участник проекта «Звездные войны». Но всемирная слава пришла к нему после выхода первого романа о боевом драконе Базиле Хвостоломе, который затем стал главным действующим лицом целого цикла созданных Раули книг. Драконы – частые персонажи fantasy, но лишь под пером Раули стремительная боевая машина из плоти и крови, наделенная разумом и чувствами, стала героем, за приключениями которого следят, затаив дыхание, миллионы читателей.



Заказ книг
через
Интернет:
www.azbooka.ru
www.ozon.ru



Издательство «Азбука» – тел. (812) 327-04-55, (095) 911-99-74 www.azbooka.ru

СОДЕРЖАНИЕ ДИСКА

ДЕМО-ВЕРСИИ:

Вояки: RTS

Необычная стратегия, смешавшая в себе ковбоев, виски, индейцев, коров, кольты, густо полив это соусом из экономического симулятора и реалтаймовой стратегии.



Far West

Необычная стратегия, смешавшая в себе ковбоев, виски, индейцев, коров, кольты, густо полив это соусом из экономического симулятора и реалтаймовой стратегии.



Medal of Honor: Allied Assault - Spearhead

Адд-он к одному из лучших FPS этого года. Мультиплеерная демка включает в себя эксклюзивную карту Malta, карту Tug-Of-War, четыре новых скина и новое оружие нацистов.



БОНУСЫ:

- Демки с World Cyber Games 2002
- Серия флэш-игр XiaoXiao
- ВМХ ХХХ – Мини-руководство по прохождению
- C&C: Renegade – модификация New Humm-vee
- Return to Castle Wolfenstein – модификация Team Conversion
- The Elder Scrolls III: Morrowind – раса Water Nymph
- Unreal Tournament 2003 – адаптирующийся под оружие прицел
- Unreal Tournament 2003 – модификация Kakutou Raging Carnival

ПАТЧИ:

- «Король друидов» (две версии)
- Icewind Dale 2
- Quake III: Arena
- The Sims: Unleashed
- Warcraft III: Reign of Chaos

ВИДЕО:

Battle Engine Aquila



S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost



Dragon Ball Z Budokai



а также: Resident Evil 4; Viewtiful Joe; Dead Phoenix; P.N.03; Killer 7; Haven: Call of the King; 1080: White Storm; Видео к рубрике «Банзай!»

СОДЕРЖАНИЕ ДИСКА

ГАЛЕРЕЯ:

Обои к играм



Картинки к рубрике «Банзай!»



Скриншоты к играм



МУЗЫКА:

Избранные треки из **Heroes of Might & Magic 3: Restoration of Erathia**

СОФТ:

CD Slow

Программа для ограничения скорости чтения дисков с целью уменьшить шум при чтении не слишком большого массива данных.

MAV.Calculator

Мощный и удобный калькулятор. Умеет работать с функциями, переменными и массивами. Содержит подробную справку на русском языке.

VDF Crypt

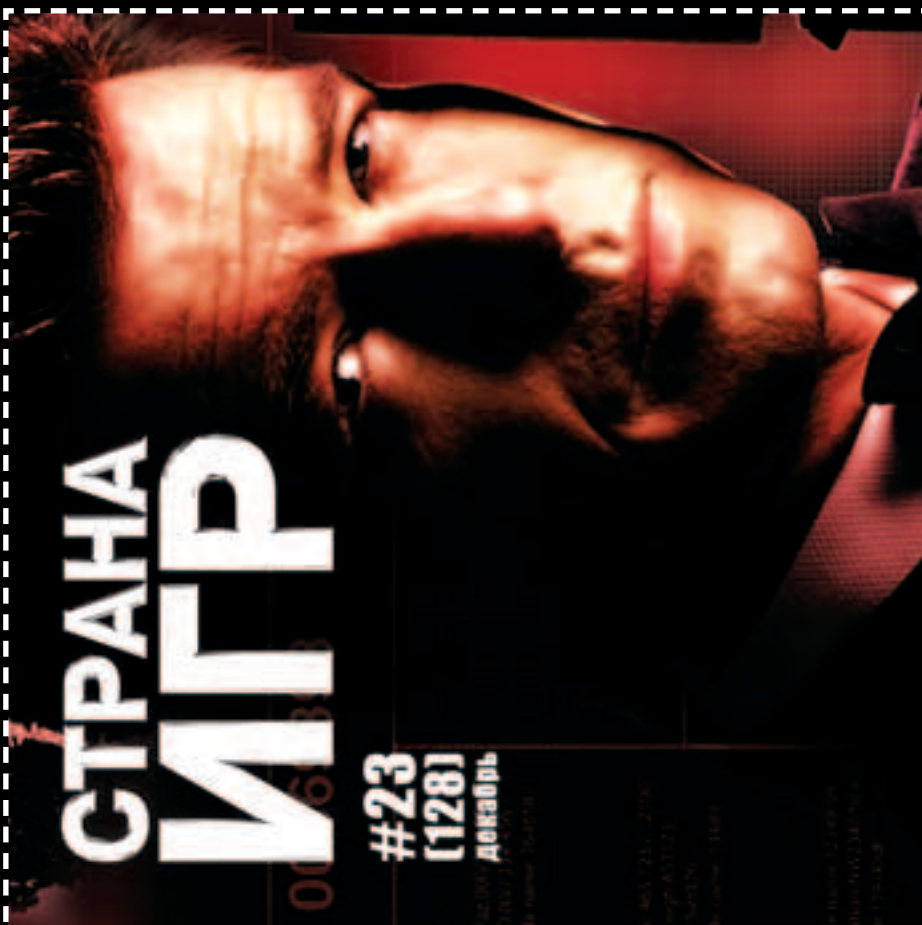
Программа для чтения виртуальных дисков (наподобие Virtual CD, Nero Image Drive и так далее) формата ISO и IMG (старый «дискетный» формат).

а также: Shutdown PC, AVP Lite, Adobe Acrobat Reader, BS Player, exBK, Quick Time 6, WinAmp 3, Windows Commander.

МОД НОМЕРА:

The Third Reich

Данная модификация для Unreal Tournament дает возможность отыграть Вторую Мировую войну. 15 видов оружия, 6 карт, 11 персонажей, реалистичная физика и все в таком духе.



MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT - SPEARHEAD

Адд-он к одному из лучших FPS этого года. Мультиплеерная демка включает в себя эксклюзивную карту Malta, карту Tug-Of-War, четыре новых скина и новое оружие нацистов.



FAR WEST

Необычная стратегия, смешавшая в себе ковбоев, виски, индейцев, коров, кольты, густо полив это соусом из экономического симулятора и реалтаймовой стратегии.



ВОЯКИ: RTS

Полностью трехмерная стратегия в реальном времени про зеленых солдатиков. В лучших традициях жанра нам предстоит командовать армией и завоевывать ресурсы.



В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ «СИ»

/В продаже с 17 декабря!/


British Empire under attack!

50 граммов джина, 3 часа перелета, суровые индусы в аэропорту Хитроу... Три дня в самом сердце Британии – читайте в следующем номере отчет А. Купера о запуске суперпуперблокбастера The Getaway и о визите в Кембридж, к разработчикам Primal.

Новогодние подарки

Извечная беда – что дарить на Новый Год? Так, чтобы презент был и оригинальным, и веселым, и по возможности недорогим? Читайте ultimate guide по новогодним подаркам от «СИ».



Red Faction 2

Восстание продолжается, не выключайте свет – вечеринка только-только вошла в раж! Вторая часть марсианского 3D-action на обложке «СИ» – обзор и конкурс прилагается.

Завоевание Америки

«Казакки» отвоевали, пришло время для битвы за Новый Свет. Вы уже хоронили жанр RTS? Напрасно. «Завоевание Америки» вновь надолго вернет к жизни агонизирующего больного.

Mechwarrior 4: Mercenaries

Вы фанат шагающих исполинов? Вы знаете все нюансы войны между кланами и сферами? Тогда вам сюда – в тактические советы и прохождения Mechwarrior 4: Mercenaries от мех-гуру General Uncle Dan!

ДЕМО- ВЕРСИИ:

Вояжи: RTS
Far West
Medal of Honor:
Allied Assault -
Spearhead

модификации
для Unreal
Tournament 2003

МОД НОМЕРА:

Unreal
Tournament -
мод The Third
Reich

БОНУСЫ:

Демки с World
Suber Games
2002
Серия флэш-игр
XiaoXiao
Руководство для
BMX XXX
Модификация
для S&C:
Renegade
Модификация
для Return to
Castle
Wolfenstein
Новая раса для
The Elder Scrolls
III: Morrowind
Две

МУЗЫКА:

Heroes of Might
& Magic III:
Restoration of
Etrathia

ПАТЧИ:

«Король
дружидов» (две
версии)
Icewind Dale 2
Quake III: Arena
The Sims:
Unleashed
Warcraft III:
Reign of Chaos

СОФТ:

Adobe Acrobat
Reader
AVP Lite
BS Player
CD Slow
DivX
eXVK
MAV.Calculator
Quick Time 6
Shutdown PC
Total Commander
VDF Spurt
WinAmp 3

ВИДЕО:

Battle Engine
Aquila
Dragon Ball Z
Budokai
Resident Evil 4
Viewtiful Joe
Dead Phoenix
P.N.03
Killer 7
Haven: Call of
the King

S.T.A.L.K.E.R.:

Obivion Lost
1080: White
Storm
Видео к рубрике
«Банзай!»

ГАЛЕРЕЯ:

Обои к
новейшим играм
Картинки к
рубрике
«Банзай!»

СОДЕРЖАНИЕ #23 (128)

СОДЕРЖАНИЕ

Рекомендуемые
системные
требования:
PII 300, 64 MB RAM,
8x CD-ROM

Демо-версии: Вояжи: RTS; Far West; Medal of Honor: Allied Assault - Spearhead
Видео: Battle Engine Aquila; Dragon Ball Z Budokai; Resident Evil 4; Viewtiful Joe; Dead Phoenix;
P.N.03; Killer 7; Haven: Call of the King; S.T.A.L.K.E.R.: Obivion Lost; 1080:
White Storm; Видео к рубрике «Банзай!»
Патчи: «Король дружидов»; Icewind Dale 2; Quake III: Arena;
The Sims: Unleashed; Warcraft III: Reign of Chaos
Мод номер: Unreal Tournament - мод The Third Reich

Программы, галерея, бонусы
и многое другое...



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!

 **LG**
Digitally yours

FLATRON® 
freedom of mind

Посмотри на мир с нами



Dina Victoria
(095) 252-2030, 252-2070

г. Москва: Атлант Комьютерс (095) 240-2097; Банкос (095) 128-9022; Березка (095) 362-7840; ДЕЛ (095) 250-5536; Инкастрейд (095) 176-2873; Инфорсер (095) 747-3178; КИТ Компьютер (095) 777-6655; Компьютерный салон SMS (095) 956-1225; ЛИНК и К (095) 784-6618; ИВКС (095) 974-3333; Сетевая Лаборатория (095) 784-6490; СКОИД (095) 956-8426; Техмаркет Компьютерс (095) 363-9333; Ф-Центр (095) 472-6401; ISM Computers (095) 319-8175; OLDI (095) 105-0700; POLARIS (095) 755-5557; R-Style (095) 904-1001;
г. Воронеж: Сони (0732) 733-222, 742-148; **г. Тюмень:** ИИЭКС-Техника (3452) 39-00-36.

Приглашаем к сотрудничеству

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

MAFIA



© 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».

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-а;
Б.Ордынка, 19, стр. 2;
«Горбушкин двор» место С2-261,262;
Кузюковский пр-кт, д. 4/2, «Вобис на Кузюзовском»;
Ярцевская ул, д. 34, «Вобис на Молодежной»;
Первомайская ул., д. 28, «Вобис на Первомайск»;
Кировоградская ул., д. 15, ТЦ «Электронный рай», пав. 1Д15, «Вобис на Пражской»;
Компьютерный выставочный центр «Савеловский» пав. D21, «Вобис на Савеловском»;
Среденка ул., д. 26/2/1, Давя переулок, «Вобис на Среденке»;
Трифоновская ул., д. 56, «Вобис на Трифоновской»;
Марксистская, 9;
Бол. Якиманка, 26, «Дом иркушкин»;
Русоловская ул. 27, «Дом книги в Сокольниках»;
3-ий Добрянский пер., 3/5, корп. 1;
Ленинский проспект д. 62/1, «Кинолобители»;
Воробьевы горы, МГУ НИИЯФ, к. Высоких энергий;
Новая Басманная, 31, стр. 1,
Савеловский ВКЦ B27;
Иваня Франко, 38, корп. 1;
Тверская, 25/9;
Полянка д.28, «Молодая Гвардия»;
Тверская, д.8, стр.1, «Торговый Дом Книги Москва»;
ул. Первомайская, д.81, «Мультит»;
ул. Большая Семёновская, д.28, «Мультит»;
ул. Кировоградская, стр.14, здание «Глобал Сити» 2 эт., «Мультит»;
Люблинская, д. 171, «Мультит»;
Колomensкая шоссе, д.20, стр.1, «Книжный магазин Ангелика»;
Нагорный бульвар, д.20 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»;
Ярцевский проспект, 89;
Зеленоград, корп. 430, стр. 1
Альметьевск
ул. Ленина, 25
Армавир
ул. Мира, 47
Астрахань
ул. Саушкина, 43, оф. 221;
ул. Саушкина, 51;
ул. Саушкина, 46 «Детский мир»;
ул. Кирова, 7, «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, «Слава XXI-век»;
ул. Покоская, 18
Вильнюс
ул. Альбиона, 10 «AKELOTE ir KO»
Владивосток
ул. Светланская, 89, «ПИОНЕР»;
пр. Сто лет Владивостоку, 28 «Б», магазин «КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ»
ул. Фонтанная, 6;
Владимир
ул. Ленинский пр-т, 140, маг. «Академик»
ул. Дворянская, 11;
ул. Дворянская, 10;
ул. Б.Московская, 36
Волгоград
ул. 39-я Гвардейская;
ул. Кануникова, 6
Владимир
ул. Челюскинцев, 3, «Пассаж»</p> | <p>Воронеж
Ленинский пр-т, д. 160, оф. 244
Геленджик
Ул.Полевая, 33, «На Полевой»
Горно-Алтайск
Пр.Коммунистический, 83
Дзержинск
Ул. Ленина, 48
Донецк
ул. Артема, 27, оф. 310
Екатеринбург
ул. Вайнера, 15-2
Железнодорожный рынок, контейнер 71;
Иваново
пр. Ленина, 5;
пр. Ф.Энгельса, 10, м-н «Союз»;
ул. К.Маркса, 42/62, м-н «Орбита»
Ижевск
ул. М. Горького, 79
Истра
ул. Ленина, 23
Йошкар-Ола
ул. Зарубина, 35
Казань
ул. Баумана, 68;
Сибирский тракт, 20
Калининград
пл. Победы, 4, торговая сеть «Монитор»
Калуга
ул. Кирова, 7/47;
ул. Ленина, 61
Комарово
ул. Туучевского, 22 «а-102»
Киев
ул. Терещенковская, 13;
ул. О.Теллиги, 8
Киров
ул. Московская, 12
Кострома
Красные ряды, 5 «Детский мир»
Красногорск
станция Павшини
Краснодар
ул. Старокубанская, 118, оф.212, «Софт»;
ул. Красная, 43, «Дом книги»;</p> | <p>пр-т Чехистов, 17/4
Красноярск
ул. Урицкого, 61, «ОфисЦентр»
Лангепас
ул. Ленина, 28-а, маг. «Пеликан»
Липецк
ул. Первомайская, д.78;
ул. Комсомольцев, 28;
Пр.Победы, 21-в, «Электрон»
п.Луногорск, Приморский край
4 микр., «Аудис»
Лысьва
ул. Смышляева, 4
Минск
ул. Я. Колоса, 1
Нефтекамск
ул. Ленина, 15
Нефтеюганск
«Россия», мкр. 2, д. 23
Нижевартовск
ул. Кузатовича, 17П
Н.Новгород
ул. Большая Покровская, 66;
ул. Большая Покровская, 74;
ул. Маслякова, д.5, оф.7;
ул. Гордеевская, 97;
ул. Карла Маркса, 32;
ул. Маслякова, 5, компьютерный салон «Все для Бухгалтера»
ул. Карла Маркса, 32, компьютерный клуб «Лидатор»
Новороссийск
ул.Советов, 68/66;
УТДС-121
Новосибирск
Красный пр-т, 157/1;
ул. Фабричная 4, оф. 311;
ул. Ленина, 10, универсам «Пассаж»;
Академгородок, ТЦ 2 этаж;
ул. Ватутина, 27
Новосибирск
Красный пр-т, 157/1;
ул. Фабричная 4, оф. 311;
ул. Ленина, 10, универсам «Пассаж»;
Академгородок, ТЦ 2 этаж;
ул. Ватутина, 27
Новосибирск
ул. Киевская, 8, маг. «Мегабайт»;
УТДС-121
Одесский
пр. Ленина, 26
Омск
ул. Красный Путь, 9</p> | <p>Оренбург
ул. Володарского, 20
Пенза
ул. Коммунистическая, 28
Перь
ул. Большевикская, 96, салон «West Ural»;
ул. Куйбышева, 38, маг. «Игрушки»;
Комсомольский пр-т, 72, маг. «Феникс»;
ул. Луначарского, 58
Петропавловск-Камчатский
м/рынок «Спутник», 8 км
Псков
ул. Металлистов, 13
Пушкино
Масловский пр-т, 5
Результ
ул. Южная, 10
Рига
ул. Дзержинский, 14, оф. 502 «AND»;
ул. Бривибас 39, т/ц «B39», SIA «B36»;
ул. Кр. Барона 25, SIA «B36»;
ул. Кр. Валдемара, 73;
ул. Маскава 357, т/ц «DOLE», SIA «B36»
Ростов-на-Дону
ул. Левинтовская, 197, салон «Лавка Гэндальфа»
Самара
ул. Мичурина, 15, ТТЦ «Аквариум», секция «АПС», 2 эт.;
ТЦ «Континент» ул. Дачная, 2
С.-Петербург
Лиговский пр-т., 1, оф. 304;
ул. Большая Морская, 14, маг. «Эксперт-Телеком»;
Нарская пл., 3, маг. «Акс»;
Невский пр-т, 28, «СПб Дом Книги»;
ул. Кузнецовская, 21, 3 этаж;
Измайловский пр., 2 маг. «Микробит»;
Каменистый пр-т., 10/3, компьютерный супермаркет «АКСОД»;
Сенная пл., 1, «Компьютерный Мир»;
пр. Станек, 77, «Компьютерный Мир»;
Левашовский пр., 66, «Компьютерный Мир»;
Левашовский пр., 12;
Лиговский, 73;
Лиговский пр-т, 72, «РентКом»
Тамбов
ул. Советская, 148/45;
ул. Советская, д. 1/4;
ул. Мичуринская, 1436</p> | <p>Тверь
Универмаг «Тверь», 1 этаж
Томель
ул. Мельничкайте, 72/1 маг. «Смак»;
ул. Минская, 95;
ул. Разгулигина, 62
Ульяновск
ул. Советская, 19, к.201
Усть-Камнегорский
ул. Кирова, 47
Хабаровск
торговый комплекс «Кристалл»
Череповец
ул. Тимкина, 7, ТЦ «Фортуна», 2 этаж, пав. №5;
ул. М.Горького, 32;
ул. Шатура
ул. Школьная, 15
Шенино
1-ый Советский пер. 2
Электросталь
пр. Ленина, КЦ «Октябрь»;
Фрязовское ш., 50;
Юбилейный
ул. Тихоградова, 1
Южно-Сахалинск
ул. Емельянова, 34А, маг. «Орбита»
Якутск
ул. Амурская, 18, маг. «Альбион»;
ул. Дзержинского, 18, маг. «Интергал»;
ул. Ордушкинаиде, 20, маг. «Матрица»;
пр. Ленина, 52, маг. «Миллениум»
Ярославль
ул. Кирова, 11
Интернет-магазины
www.ozon.ru
www.bolego.ru</p> |
|---|---|--|--|--|--|

а также в фирменных магазинах Москвы:
Партия: «Виртуальный Мир» Волгоградский пр-т., 1; «Гаперая Домино» Калужская пл., 1; «Машина Времени» ул. Пресненский Вал, 7; «Мир Электроники» ул. Земляной вал, 32/34; «Олимпик» Минчуринский пр-т, 45; «Электроника» пр-т Мира, 118А; «Электроника» ул. Верхняя Масловка, 7; «Электроника» ул. Брянская, 12; «Электроника» ул. Соляная, 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; Новокопосский вал, 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, ГYM; Бол. Черкизовская, д.1; Измайловский вал, д.3
Союз: ул. Старый Арбат, д. 6/2; м-н «Форис» Ленинградский пр-кт, д. 33А; ТД «РАМОТОР» Ярцевская ул., д. 19; пр-т Мира, д. 116; ЦУМ, магазин «всёСЮЗный»; ул. Петровка, д. 2, 6 этаж, Щереметьевская ул., д. 60А;
ул. Мясницкая, м-н «Библио-Глобус»; Волгоградский пр., д. 133.

WRC

EXTR E M E



СТРАНА ИГР





РАТЧЕТ & КЛАНК

СТРАНА ИГР  