

# СТРАНА ИГР

#24  
(129)  
ДЕКАБРЬ  
2002

**ЗАВОЕВАНИЕ АМЕРИКИ**

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



**THE  
GETAWAY**

**БАНДИТСКИЙ ЛОНДОН**

**ГТА:  
VICE CITY**

**КРОВАВОЕ ДИСКО  
80-X**

**RED  
FACTION 2**

**ИДЕОЛОГИЧЕСКИ ПОДКОВАННЫЙ МЕГАБЛОКБАСТЕР ОТ THQ**

## ИГРЫ НОМЕРА:

Red Faction II / The Getaway / Primal / Harbinger / Механоиды / Cold Zero / Black Mirror / Massive Assault / Filbert Fledgling / Besieger / Grand Theft Auto: Vice City / Завоевание Америки / Mario Party 4 / Burnout 2 / Arx Fatalis / Far West / Robin Hood: The Legend of Sherwood / Morrowind: Tribunal / O.R.B. / Pharaoh's Curse / Europa 1400 / Deadly Dozen: Pacific Theater / WWE Raw / Spells of Gold / Черный оазис / Bikini Karate Babes / Mechwarrior 4: Mercenaries

**НОВОГОДНИЙ ГИД**

10 ЛЕТ 2002  
**(game)land**

ISSN 1609-1035

9 771609 103003 24>

SAMSUNG

# SyncMaster

**НОВЫЙ СТИЛЬ**  
**цифровой эры**



товар сертифицирован

возможность  
крепления  
на стену



регулировка  
высоты  
и наклона  
экрана



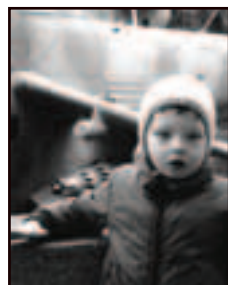
TFT мониторы Samsung SyncMaster серии 152/172

- уникальный супертонкий дизайн корпуса
- все разъемы расположены на подставке
- двойной видеовход ( 152T/172T)
- исключительное качество изображения
- динамики встроенные в подставку (опционально)
- соответствие самым строгим стандартам безопасности

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

# ДЕКАБРЬ #24(129) 2002

## СЛОВО КОМАНДЫ



### Доброго!

Кембридж, где обитает одноименная студия SCEE – прекрасный городок. И Лондон, где кто только не обитает – ничуть не хуже. И Воронеж город отличный. Жаль только, что в Лондоне в последнее время приходится бывать гораздо чаще, чем в Воронеже. Где, кстати, «Бурут» трудится над Kreed. Еще в Воронеже есть ресторан-подполка «Капитан Немо» с отличной мясной солянкой и бифштексом под названием «Профессор Аронакс». Аниме-фестивали в Воронеже каждый год проводят, а в Лондоне – хоть бы разок. Перестукин, впрочем, считает, что Прага даже лучше Воронежа, ибо там наливают настоящий абсент. Короча, в гостях хорошо!

ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ



### Пора...

...иначе темным снежным вечером народный гнев материализуется в форме закутанной в шарф одинокой фигуры, ждущей меня у подъезда с молотом Тора под пальто. Все началось с рецензии на Age of Mythology. В первую очередь остракизму меня предали коллеги. Затем древние боги (guest stars опущенной мною игры) стали проявлять ко мне повышенный интерес. Посыпались мелкие досадные неприятности. «Вы все куплены Microsoft!» – заклинание, спасавшее меня непродолжительное время, перестало действовать. Я под давлением. И так, я вынужден: В... AoE... можно... играть. Довольны? Нет? Тогда AoE – хорошая игра! ЗАМЕЧАТЕЛЬНАЯ! Если до этого вы не играли ни в одну... (на этом строка внезапно обрывается – прим. ред.)

ВИКТОР ПЕРЕСТУКИН



### Общий привет!

А если бы мы были группой? Если бы лабали какой-нибудь живой музон по клубам и танцполам? Была бы команда, а дело найдется – можно исправно сдавать раз в две недели журнал или прилежно шить пионерские галстуки, или старательно точить патроны для фронта. Нужно только грамотно распределить роли и...

За барабаны посадим Торика. Поскольку за перкуссией все равно ничего не видно – не нужно причесываться и заботиться о сценическом имидже. Вдобавок батарея из ведущего, альтов и бочек позволяет втихаря потрещать абсент.

Бас отдадим герру Перестукину. Он у нас парень надежный, обстоятельный, ритм держать будет (...и лишь басист думал: «ля-соль-ля-соль»...). Большое преимущество – грамотно отстроенный бас попросту неслышен. Да и струны там всего четыре – не ошибешься.

За клавиши поставим Купера – личность одухотворенную, трансцендентальную и эфемерную. Если не застрянет в какой-нибудь очередной командировке, будет поливать высокотехнические соляки.

Гитара... Это Кутырев. Пушай тренькает что-нибудь в гармоническом миноре – и ушам приятно, и пальцам ненапряжно. И ничего, что он по сей день уверен, что теплинг – это что-то из области интимного...

А к микрофонной стойке выпустим смазливового Щербякова. Ибо играть он все равно ни на чем не умеет, но зато обладает достойной внешностью (кстати, милые читательницы, он не женат!) и знает несколько важных нот из богатой палитры звуков.

Светом и эффектами займется пиротехник Ворон, техником берем искомшенного и подкованного Толика Нуренко, в звукооператоры – зажигающего диджея Индекса-Аверина, продюсером назначим ответственного Глагола, PR и поддержку сайта поручим Сергею Долинскому... И по-неслась!

P.S. Вы спрашиваете, какая роль достанется мне? Разумеется, я буду дистрибутировать бессмертные опусы нашего коллектива!

С МУЗПРИВЕТОМ,  
ЮРИЙ ПОМОРЦЕВ

На обложке: Красный Кулак Красного Братства из блокбастера Red Faction II.

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.

№24 (129) декабрь 2002  
www.gameland.ru

### РЕДАКЦИЯ

Юрий Поморцев <a href="mailto:dreg@gameland.ru">dreg@gameland.ru</a>	главный редактор
Виктор Перестукин <a href="mailto:perestukin@gameland.ru">perestukin@gameland.ru</a>	зам. глав. редактора
Александр Щербяков <a href="mailto:sherb@gameland.ru">sherb@gameland.ru</a>	зам. глав. редактора
Валерий Корнеев <a href="mailto:valkom@gameland.ru">valkom@gameland.ru</a>	редактор
Анатолий Нуренко <a href="mailto:spoiler@gameland.ru">spoiler@gameland.ru</a>	редактор
Михаил Разумкин <a href="mailto:razum@gameland.ru">razum@gameland.ru</a>	бильд-редактор
Сергей Долинский <a href="mailto:dolser@gameland.ru">dolser@gameland.ru</a>	редактор «Онлайн»
Юлия Барковская <a href="mailto:july@gameland.ru">july@gameland.ru</a>	корректор
Эммануил Эдж <a href="mailto:emik@gameland.ru">emik@gameland.ru</a>	корреспондент в США

### СД

Юрий Воронов <a href="mailto:voron@gameland.ru">voron@gameland.ru</a>	главный редактор
Святослав Торик <a href="mailto:torick@gameland.ru">torick@gameland.ru</a>	редактор

### РЕДАКЦИОННЫЙ СОВЕТ

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

### ART

Алик Вайнер <a href="mailto:alik@gameland.ru">alik@gameland.ru</a>	арт-директор
Леонид Андруцкий <a href="mailto:leonid@gameland.ru">leonid@gameland.ru</a>	дизайнер
Алик Вайнер <a href="mailto:alik@gameland.ru">alik@gameland.ru</a>	дизайн обложки

### КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ

Для писем: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр»  
E-mail: [magazine@gameland.ru](mailto:magazine@gameland.ru), Тел.: 292-3839

### GAMELAND ONLINE

Алена Скворцова <a href="mailto:alvona@gameland.ru">alvona@gameland.ru</a>	руководитель отдела
Константин Говоруна <a href="mailto:wren@gameland.ru">wren@gameland.ru</a>	редактор
Иван Солякин <a href="mailto:ivan@gameland.ru">ivan@gameland.ru</a>	WEB-master

### РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Игорь Пискунов <a href="mailto:igor@gameland.ru">igor@gameland.ru</a>	руководитель отдела
Ольга Басова <a href="mailto:olga@gameland.ru">olga@gameland.ru</a>	менеджер
Виктория Крымова <a href="mailto:vika@gameland.ru">vika@gameland.ru</a>	менеджер
Авдеев Владимир <a href="mailto:avdeev@gameland.ru">avdeev@gameland.ru</a>	менеджер
Рубин Борис <a href="mailto:rubin@gameland.ru">rubin@gameland.ru</a>	менеджер
Ольга Емельянцева <a href="mailto:olgaeml@gameland.ru">olgaeml@gameland.ru</a>	менеджер
Яна Губарь <a href="mailto:yana@gameland.ru">yana@gameland.ru</a>	PR-менеджер
Телефоны: (095)229-4367, 229-2832; факс: (095)924-9694	

### ОПТОВАЯ ПРОДАЖА

Владимир Смирнов <a href="mailto:vladimir@gameland.ru">vladimir@gameland.ru</a>	руководитель отдела
Андрей Степанов <a href="mailto:andrey@gameland.ru">andrey@gameland.ru</a>	менеджер
Самвел Анташян <a href="mailto:samvel@gameland.ru">samvel@gameland.ru</a>	менеджер
Телефоны: (095)292-3908, 292-5463; факс: (095)924-9694	

### ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

Ерванд Мовсисян <a href="mailto:ervand@gameland.ru">ervand@gameland.ru</a>	
--	--

### ИЗДАТЕЛЬ И УЧРЕДИТЕЛЬ

ООО «Гейм Лэнд»	учредитель и издатель
Дмитрий Агарунов <a href="mailto:dmitri@gameland.ru">dmitri@gameland.ru</a>	директор
Борис Скворцов <a href="mailto:boris@gameland.ru">boris@gameland.ru</a>	финансовый директор
Сергей Лянге <a href="mailto:serge@gameland.ru">serge@gameland.ru</a>	технический директор

### PUBLISHER

Game Land Company	publisher
Dmitri Agarov <a href="mailto:dmitri@gameland.ru">dmitri@gameland.ru</a>	director
Boris Skvortsov <a href="mailto:boris@gameland.ru">boris@gameland.ru</a>	financial director
Serge Lange <a href="mailto:serge@gameland.ru">serge@gameland.ru</a>	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.

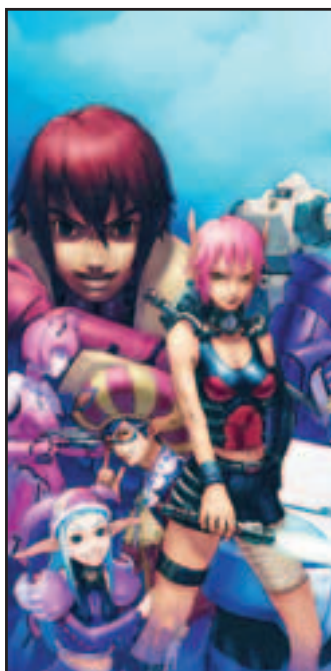
Редакция ждет откликов и писем читателей. Рукописи, фотографии и иные материалы не рецензируются и не возвращаются. Приносим извинения читателям, на письма которых редакция не ответила.

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

КРАСНОЗНАМЕННЫЙ ЭКШН RED FACTION II – ЭКСКЛЮЗИВНО ДЛЯ PS2! ТРЕХМЕРНЫЙ БОЕВИК, ОТ КОТОРОГО НИКТО НЕ ЖДАЛ НИЧЕГО ОСОБЕННОГО, ВОРВАЛСЯ НА ВЕРХУШКИ ХИТ-ПАРАДОВ И ПРОДОЛЖАЕТ ТАМ ОСТАВАТЬСЯ! /16



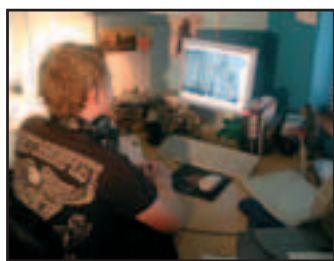
### ТЕМА НОМЕРА

ИСТОРИЮ ЛЕГЕНДАРНОГО РОЛЕВОГО СЕРИАЛА PHANTASY STAR ОТ SEGA ПОМОГАЕТ НАМ ОСВЕЖИТЬ В ПАМЯТИ WREN. /28



### ХИТ?

НАШ РЕДАКТОР ПОБЫВАЛ НА МИРОВОЙ ПРЕМЬЕРЕ СУПЕРПРОЕКТА THE GETAWAY И ПООБЩАЛСЯ С ЕГО РАЗРАБОТЧИКАМИ /34



### В РАЗРАБОТКЕ

НАС СПЕЦИАЛЬНО ПРИГЛАСИЛИ В КЕМБРИДЖ – ПОСМОТРЕТЬ НА РУССКОЯЗЫЧНУЮ ВЕРСИЮ ГОТИЧЕСКОГО ПРИКЛЮЧЕНИЯ PRIMAL /40

### НОВОСТИ

- 04 Square и Eпix объединяются в одну компанию!
- 06 Panzer Dragoon Orta для PlayStation 2?
- 06 Sony называет цифры и снижает цены
- 11 Бойня в стране Оз

### COVER STORY

- 16 Red Faction II

### ТЕМА НОМЕРА

- 20 Новогодние подарки
- 28 Phantasy Star: Мир иллюзорной звезды

### ХИТ?

- 34 The Getaway

### В РАЗРАБОТКЕ

- 40 Primal
- 44 Harbinger
- 46 Механоиды
- 48 Cold Zero
- 48 Black Mirror
- 48 Massive Assault
- 49 Filbert Fledgling
- 49 Besieger

### ОБЗОР

- 50 Grand Theft Auto: Vice City
- 54 Завоевание Америки
- 58 Mario Party 4
- 60 Pharaoh's Curse
- 62 Arx Fatalis
- 66 Far West
- 68 Robin Hood: The Legend of Sherwood
- 70 The Elder Scrolls III: Tribunal
- 72 Europa 1400 – The Guild
- 74 WWE Raw
- 76 Burnout 2
- 78 O.R.B.: Off-World Resource Base
- 80 Deadly Dozen: Pacific Theater
- 82 Spells of Gold
- 82 Черный оазис
- 84 Возмещение ущерба
- 84 Земля-воздух
- 85 Bikini Karate Babes

## СОДЕРЖАНИЕ CD

#### Демо-версии:

Aquanox 2: Revelation  
Highland Warriors  
Live For Speed

#### Бонусы:

FIFA 2003 – редактор  
Creation Centre  
Red Alert 2 – редактор Final  
Alert 2  
MechWarrior 4 – 2 карты  
The Elder Scrolls III:  
Morrowind – модификация  
The Armor of the Magi  
Unreal Tournament – му-

татор Wrath's Custom Relics  
Флэш-игра «Убей А.  
Щербачкова»!

#### Мод. Номера:

New Race Mod (Warcraft III)

#### Музыка:

Лучшие образцы саундтрека  
из Red Faction. Только для  
вас!

#### Патчи:

«Казак: Снова Война»,  
«Штурм: Солдаты Неба»,

Battlefield 1942, Hearts of  
Iron, No One Lives Forever 2,  
New World Order, O.R.B.:  
Off-World Resource Base

#### Софт:

AVP Lite  
BS Player  
DivX  
IconGrabber  
MP3 Direct Cut  
Quick Time 6  
WinAmp 3  
Windows Commander  
WinRAR 3.0

#### Видео:

Primal  
TRON 2.0  
True Crime: Streets of L.A.  
Big Mutha Truckers  
Finding Nemo  
Видео к рубрике  
«Киберспорт»  
Видео к рубрике  
«Банзай!»

#### Галерея:

Обои к новейшим играм  
Картинки к рубрике  
«Банзай!»



### ПОСТЕРЫ

1. HARBINGER 2. THE GETAWAY  
ДВА ПОСТЕРА ФОРМАТА А2 В ЖУРНАЛЕ С CD!

СПИСОК ИГР

<b>PC</b>	
American McGee's Oz	11
Anachronox	104
Arx Fatalis	62
Asheron's Call 2: Fallen Kings	10
Besieger	49
Bikini Karate Babes	85
Black Mirror	48
Call of Cthulhu: Beyond the Mountains	4
Chariots: First Olympics	6
Civilization III: Play the World	6
Cold Zero	48
Deadly Dozen:	
Pacific Theater	80
Escape From Monkey Island	105
Europa 1400	72
Far West	66
Filbert Fledgling	49
Harbinger	44
Iron Storm	104
Mafia	105
Massive Assault	48
Master of Orion III	14
Mechwarrior 4:	
Mercenaries	98
Medal Of Honor	
Allied Assault: Spearhead	104
Morrowind: Tribunal	70
Neverwinter Nights:	
Shadows of Undrentide	10
O.R.B.	104
ONI	104
ORB	78
Pharaoh's Curse	60
Pool Of Radiance:	
Ruins Of Myth Drannor	104
Robin Hood: The Legend of Sherwood	68
Spells of Gold	82
Total Immersion Racing	104
Unreal Tournament 2003	4
WarCraft III: Reign of Chaos	8
WWE Raw	74
Возмещение ущерба	84
ГЭГ2: Назад в будущее	102
Завоевание Америки	54
Земля-воздух	84
Механоиды	46
Черный оазис	82
<b>PlayStation 2</b>	
Burnout 2	76
Chariots: First Olympics	6
Grand Theft Auto: Vice City	50
James Bond 007: Nightfire	104
Primal	40
Ratchet & Clank	6
Red Faction 2	16
The Getaway	34
<b>GameCube</b>	
Chariots: First Olympics	6
Final Fantasy:	
Crystal Chronicle	4
Mario Party 4	58
Resident Evil	14
Resident Evil O	14
Resident Evil 4	14
<b>Xbox</b>	
WWE Raw	74
American McGee's Oz	11
Chariots: First Olympics	6
<b>PS one</b>	
Final Fantasy I	14
Final Fantasy II	14
<b>GBA</b>	
Phantasy Star Collection	28



**ОБЗОР**  
ЗАВОЕВАНИЕ АМЕРИКИ НАЧИНАЕТСЯ. ПЕРЕД ВАМИ ДНЕВНИК БЕССТРАШНОГО КОНКИСТАДОРА СЕРГЕЯ «ИНДЕКСА» АВЕРИНА /54



**ОБЗОР**  
ROBIN HOOD И ЕГО ШЕРВУДСКАЯ БРИГАДА В ИСПОЛНЕНИИ SPELLBOUND НАПОМИНАЮТ НЕБРИТЫХ DESPERADOS /68

**ОНЛАЙН**

- 88 Любимое слово Рунета
- 90 Видеоигры: Think Different!

**КИБЕРСПОРТ**

- 94 Круг равных

**ТАКТИКА & КОДЫ**

- 98 Mechwarrior 4: Mercenaries
- 102 ГЭГ2: Назад в будущее
- 104 Коды
- 106 Reader's Tips

**ЖЕЛЕЗО**

- 108 Новости
- 110 Тестирование цветных струйных принтеров

**ТЕРРИТОРИЯ «СИ»**

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

**СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ**

02 ОБЛОЖКА	SAMSUNG	8, 10, 11, 12, 13	«АКЕЛЛА»	45	USN	63	VGW
03 ОБЛОЖКА	«ДИНА	15, 19, 23, 27, 69, 73, 77, 81, 85, 93,		47, 109	«МАГНАМЕДИА»	86-87	F-SHOP
	ВИКТОРИЯ»	103, 105, 107, 119	«МЕДИА-2000»	49	NETLAND	95	«ПОЛИГОН»
04 ОБЛОЖКА	«1С»	25	R-STYLE	53, 67, 71, 79, 83, 97, 115	«1С»	121	ERGODATA
05	NOKIA	31	R&K	57, 75, 91	«РУССОБИТ-М»	127	E-PHOTO
07	«ТЕХНОТРЕЙД»	33	OLDI	59	«БЮРОКРАТ»	123	«АЗБУКА»
09	NT POLARIS	39, 43, 64-65	SOFT CLUB	61	«БУКА»	128	РЕДАКЦИОННАЯ ПОДПИСКА

## SQUARE И ENIX ОБЪЕДИНЯТСЯ В ОДНУ КОМПАНИЮ!

Одна из главных новостей мира видеоигр за весь 2002 год: Square и Enix объявили о планах по слиянию в одну компанию. Трансформация в Square Enix (а именно так будет называться это образование) намечена на 1 апреля 2003 года. И, несмотря на такую своеобразную дату, никаких шуток два японских игровых гиганта выкидывать не собираются.

А теперь самое интересное. По большому счету, это не просто слияние ведущих японских RPG-производителей, а поглощение компанией Enix компании Square. Соотношение в объединении оценивается как 0.81 со стороны Square и 1.0 со стороны Enix. Когда сделка будет завершена, Enix станет доминирующей стороной. Утверждено и руководство Square

Enix. Председателем правления должен стать Ясухиро Фукусима (Yasuhiro Fukushima), в данный момент занимающий аналогичный пост в Enix. Йоити Вада (Youichi Wada) – президент Square – получит президентское кресло, а президент Enix Кейдзи Хонда (Keiji Honda) – должность вице-президента Square Enix. Крупнейшими акционерами компании будут являться: упомянутый Фукусима – 30% акций – и экс-президент Square Масафуми Миямото (Masafumi Miyamoto) – 18% акций. Доля Sony Computer Entertainment – 8% акций. Утверждается, что после слияния отношения с Sony никак не изменятся, так как ее инвестиции в Square не связаны с выбором платформы.

По всей вероятности, Square Enix уделит основное внимание

Game Boy Advance и PlayStation 2, полностью игнорируя Xbox и, вероятно, мало обращая внимание на GameCube. Final Fantasy: Crystal Chronicle, по словам Йоити Ивады, выйдет на приставке от Nintendo никак не раньше конца марта 2003.

Основными целями слияния компаний называются следующие: Square получит приток капиталов, а Enix сможет разрабатывать больше игр на базе уже имеющихся у нее торговых марок. На пресс-конференции также прозвучало заявление, что перед новообразованным гигантом ставится задача превратиться в производителя «самых качественных игр в мире». Моментально появившиеся слухи о том, что Square Enix вполне может объединить два своих флагманских тайтла – Final Fantasy и



Dragon Quest – были тут же откомментированы. Компания собирается оставить два RPG-колосса независимыми. Подробнее к теме Square Enix мы обязательно вернемся в следующем номере «СИ». ■

## WHEN IT'S DONE...

Epic Games и Digital Extremes совместно работают над bonus pack'ом к Unreal Tournament 2003, и, по словам Клиффа Блэжински, в дополнении геймеры без труда обнаружат пять новых уровней и, как минимум, один новый тип игры. Правда, скрытный Клифф так и не сказал, окажется ли этот новый тип режимом Assault из первого Unreal. Зато он сказал, что все пять карт будут использовать новые текстуры, но вообще останутся довольно «старомодными». На вопрос о сроках выхода ответил уклончиво – «как только сможем, сразу выпустим». ■



### КОРОТКО

► **КОМПАНИЯ SPELLBOUND**, выпустившая Desperados и Robin Hood: The Legend of Sherwood, работает над очередной подобной игрой – на сей раз на тему разборок между гангстерами и полицией. По словам Андреаса Шпеера, в новой игре будет больше ролевых элементов, чем в Robin Hood, а также много экшна. Разработка только начата, однако контракт с публицером Wanadoo уже подписан.

► **LUCASARTS ВЫПУСТИЛА ДИСК** с двадцатью тремя звуковыми дорожками из своих игр, как старых, так и не очень.

► **CANDELLA SOFTWARE** анонсировала разработку Chariots: First Olympics – гонки на колесницах по Древней Греции и прочим, не менее древним местам.

► **FIRAXIS РАБОТАЮТ** над патчем к Civilization III: Play the World, устраняющим имеющиеся в игре проблемы со скоростью сетевой игры, лагами и «вылетами» программы.

Nokia Corporation 2002. Все права защищены. Nokia и Nokia Connecting People являются зарегистрированными торговыми марками корпорации Nokia. Возможности приобретения конкретных изделий или услуг зависят от региона. Соответствующую информацию можно получить у местного дилера корпорации Nokia. Товар сертифицирован.

## 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

[www.nokia.ru](http://www.nokia.ru)

## PANZER DRAGON ORTA ДЛЯ PLAYSTATION 2?



Представители Sega заявили, что компания в будущем планирует выпускать все свои главные тайтлы на нескольких платформах для того, чтобы повысить уровень продаж. В частности, были упомянуты такие игровые серии, как Virtua Fighter и Sonic, которым вряд ли све-

тит стать эксклюзивом для какой-то одной приставки. Более того, ряд текущих «эксклюзивов» вскоре подвергнется портированию на целый ряд систем. В том числе, и некоторые проекты, заявленные только на Xbox. Какие-то конкретные наименования названы не были, а потому не совсем понятно, станет ли суперперспективный Panzer Dragoon Orta мультиплатформенным, или же он и в дальнейшем заставит облизываться игроков, не планирующих приобретать приставку от Microsoft. Также было принято и принципиальное решение, касающееся линейки спортивных игр.



Статистика показывает, что выпуск подобного рода продукции для GameCube принесит убытки. Приняв во внимание тот факт, что даже у EA Sports есть проблемы на этом секторе, Sega объявила о том, что продукция под маркой Sega Sports не будет выходить на всех платформах, а GameCube наверняка полностью их лишится. ■

### КОРОТКО

► **HEADFIRST PRODUCTIONS** начали работу над Call of Cthulhu: Beyond the Mountains, о которой пока известно только то, что игра основана на произведениях Г.Ф. Лавкрафта, и является сиквелом к Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth, action-adventure с видом от первого лица, выход которой недавно был перенесен с начала следующего года на его конец.

► **ОЧЕРЕДНОЕ ПЕРЕИЗДАНИЕ** древних игрушек для Pocket PC от Infinite Ventures. Deja Vu I and II: The Casebooks of Ace Harding – две классические игры, выпущенные Mindscape в конце восьмидесятых, вышли в виде «2 в 1».

► **AMBROSIA SOFTWARE** выпустила две простенькие аркады Escape Velocity Nova и Deimos Rising на PC. Ранее обе игры были доступны только владельцам «Макинтошей».

► **КОМПАНИЯ NAUGHTY DOG**, по слухам, в данный момент работает над второй частью платформера Jak & Daxter для PlayStation 2.

► **MICROSOFT СООБЩИЛА О ТОМ**, что вся первоначальная партия Xbox Live Starter Kit – а это 150 тысяч экземпляров – практически полностью распродана. Более того, после запуска Xbox Live в Америке продажи приставки в Штатах возросли на 18%.

## SONY НАЗЫВАЕТ ЦИФРЫ И СНИЖАЕТ ЦЕНЫ

Sony Computer Entertainment Europe объявила о том, что европейские продажи PlayStation 2 превысили 10 миллионов экземпляров. Было отмечено, что темпы продаж почти в два с половиной раза превышают динамику PlayStation/PS one, остающейся самой популярной консолью за всю историю индустрии. Sony также объявила о том, что нового снижения цен на PlayStation 2 в Европе в этом году не будет. Зато в Японии цена на при-

ставку снова упала. На сей раз до 24.800 иен (около \$202). Ранее же она стоила 29.800 иен (около \$243). С начала декабря поступил в продажу и bundle, включающий в себя PlayStation 2 и Ratchet & Clank. По словам Sony, в Европе и Америке эта игра разошлась тиражом в миллион копий буквально за одну неделю. Отметим, что японское снижение цен на приставку приурочено к восьмой годовщине PlayStation. ■





# 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](mailto: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

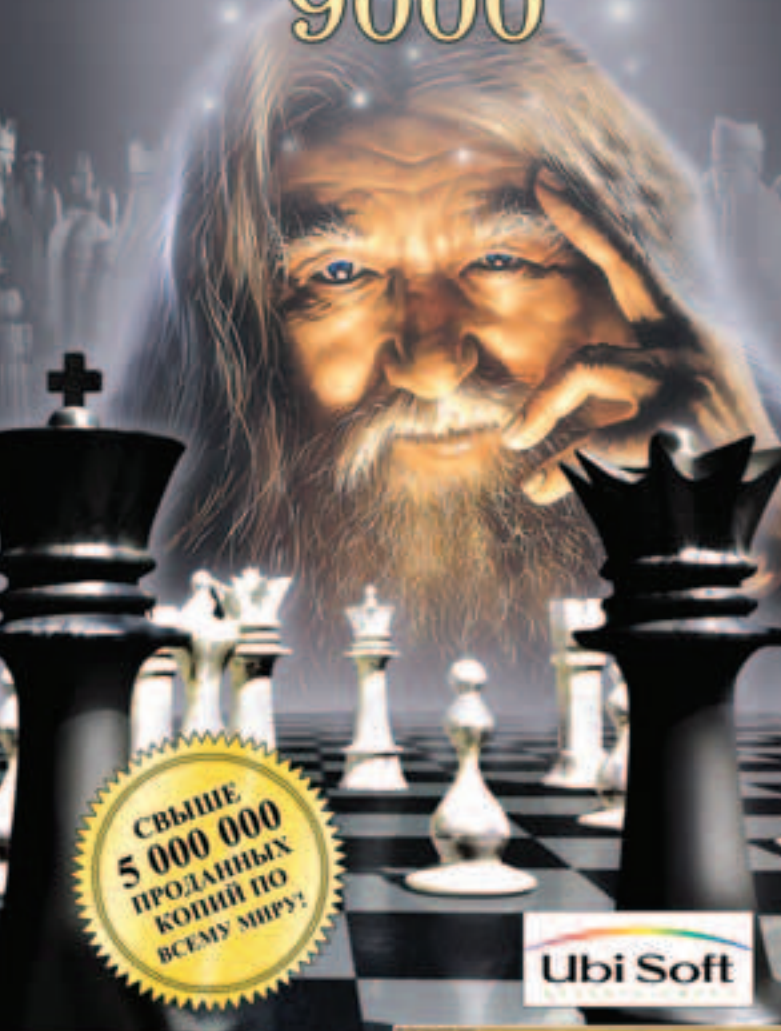


**ТЕХНОТРЕЙД приглашает к сотрудничеству региональных дилеров и магазины розничной торговли.**



Акелла

# CHESSMASTER 9000



СВЫШЕ  
5 000 000  
ПРОДАНЫХ  
КОПИЙ ПО  
ВСЕМУ МИРУ!



PC CDROM

Новая часть уникальной серии шахматных игр Chessmaster - Chessmaster 9000! Культовый симулятор интеллектуальной игры стал еще лучше, еще красивее, еще сложнее. При создании этой игры использовался опыт Ларри Званка - гроссмейстера и победителя на американском чемпионате по шахматам. Помните, что Chessmaster 9000 будет вашим преподавателем, наставником и противником!



- Более 150 совершенно уникальных виртуальных игроков.
- Невероятно красивый и улучшенный графический 3D-дизайн.
- Огромное количество режимов игры, включая сетевой.
- Сразитесь с искусственным интеллектом, обыгравшим лучших шахматистов мира!
- Свыше 800 классических игр, включая те, что были сыграны в сезоне 2001 и 2002 годов.

www.akella.com

© 2002 "Akella"  
© 2002 "Ubisoft Entertainment"

Все права защищены. Неправильное копирование преследуется  
законными методами. (095)728-2320 г. Минск, ул. Дзержинского - support@akella.com  
представитель в Белоруссии "Видеопочта" www.vp.minsk.by  
представитель на Украине "МультиТрейд" www.multitrade.com.ua

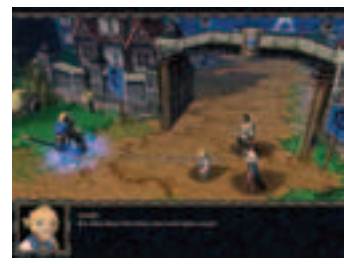
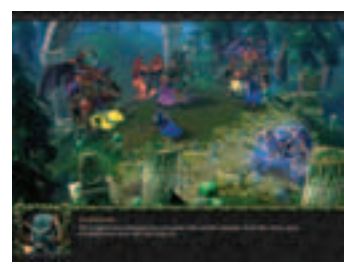


## ХОТИТЕ WARCRAFT? ИДИТЕ В КИНО!



К тому моменту, когда этот номер журнала появится в продаже, Blizzard должна будет выпустить демо-версию Warcraft III: Reign of Chaos, которая будет абсолютно бесплатно распространяться в кинотеатрах сети AMC, в которых, как мы уже сообщали, перед показом фильмов (в том числе Die Another Day) идет трейлер Warcraft III. Сама демо-версия содержит три новых миссии для однопользовательской игры, затрагивающие путешествие орков из Лордаэрона в Калимдор, а также три новые карты для multiplayer'a, доступные также на battle.net.

Также Blizzard выпускает набор из трех DVD, содержащий видеоролики из StarCraft, StarCraft: Brood War, Diablo II и



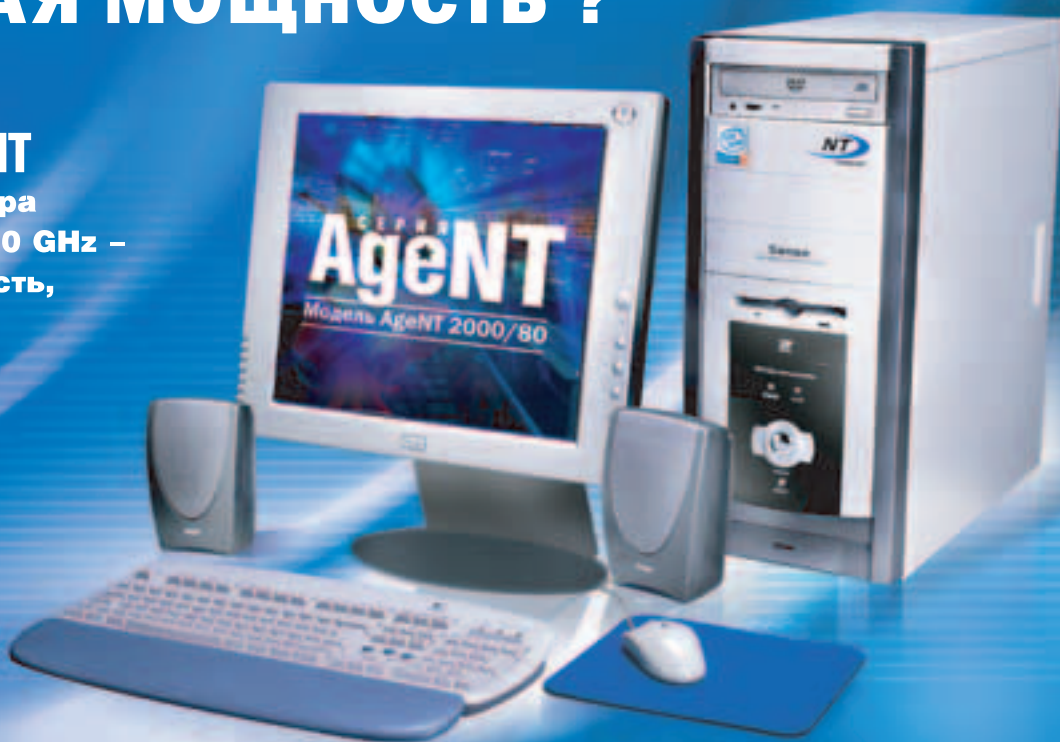
Warcraft III, все в высоком разрешении, с комментариями режиссеров и пояснениями к сюжету. ■

## ПЛАТИ И КАЧАЙ

Trymedia запустила новую онлайн-услугу (по адресу <http://www.trygames.com/>), позволяющую покупать и скачивать полные версии игр в сети, а также распространять trial-версии игр. Но главная «фишка» в том, что если человек, заплативший от пяти до сорока долларов и скачавший полную версию игры, захочет поделиться ей с приятелем, игра чудесным образом превратится в тестовую версию, и все благодаря технологии Active Mark, которая распознает передачу игр тем, для кого они не предназначены, всеми возможными способами, включая пересылку по e-mail. Среди доступных развлечений пока в основном старые игры от Infogrames, Disney и ZDO, но есть и несколько относительно новинок. ■

## ТРЕБУЕТСЯ БОЛЬШАЯ МОЩНОСТЬ ?

компьютер **AgeNT**  
на базе процессора  
**Intel® Pentium® 4 2.0 GHz** –  
производительность,  
которая удивит



Компьютер можно заказать с доставкой по телефону: (095) 970-1939 или на интернет-сайте [shop.nt.ru](http://shop.nt.ru)

### Розничные салоны в России

#### г. Москва

м. Сокол, Волоколамское шоссе, 2  
м. Шаболовская, ул. Шаболовская, 20  
м. Комсомольская, ул. Краснопрудная, 22/24  
м. Профсоюзная, Нахимовский пр-т, 40  
м. Пл.Ильича, ул. С.Радонежского, 29/31  
м. Савеловская, ВКЦ "Савеловский", пав.: D24, A1-1, 2D-5  
м. Щукинская, ул. НовоЩукинская, 7  
м. Пражская, ТЦ "Электронный рай", пав.: 1Б-47, 2В-14, 1В-18  
м. Люблино, ТК "Москва", 2 этаж, 1 линия

#### г. Воронеж

ул. Кольцовская, 82, тел.: (0732) 72-73-91

#### г. Н.Новгород

Бульвар Мира, 5, тел.: (8312) 77-50-55

Магазины работают ежедневно без выходных и перерывов  
[www.polaris.ru](http://www.polaris.ru), [info@polaris.ru](mailto:info@polaris.ru)

Для корпоративных клиентов: [corp@polaris.ru](mailto:corp@polaris.ru)

Оптовые поставки NT Computer:

тел.: (095) 970-1930, факс: (095) 970-1931

- ✓ 3-х летнее бесплатное сервисное обслуживание, включая один год полной гарантии
- ✓ бесплатное обслуживание на рабочем месте в Москве (в пределах МКАД)
- ✓ 100% предпродажное тестирование
- ✓ отличные характеристики для работы дома и в офисе



# Another war Другая Война



**УЖЕ В ПРОДАЖЕ**

MIRAGE CENEGA

PC CD-ROM

"Другая Война" дает совершенно новый взгляд на события Второй Мировой. Игра сделана в традициях лучших мировых шедевров ролевых игр, но вместо надуманных фэнтезийных миров действие происходит в реальности. Интереснейший сценарий и тонкий юмор долго не отступит вас от монитора, заставляя переживать невероятные приключения и попадать в рисованные передельки.



- 120 типов оружия, свыше сотни видов солдат
- более 1000 игровых сцен
- потрясающей сюжет, взявший все самое лучшее из истории, фильмов, книг и оккультных наук
- около месяца непрерывной игры
- программное ядро поддерживает множество уникальных спецэффектов
- уникальная тематика игры: это фэнтези, и это - Война!



www.akella.com

© 2002 "Akella", © 2002 "Mirage"  
 Все права защищены. Неправильное копирование преследуется  
 сетевой продажей: (095)720-2320. Тех.поддержка: support@akella.com  
 представитель в Беларуси: "Видеопочта" www.vp.minsk.by  
 представитель в Украине: "Мультитрейд" www.multitrade.com.ua



## ЗИМНИЕ НОЧИ ВЕСНОЙ



ДОПОЛНЕНИЙ НЕ БЫВАЕТ СПИШКОМ МНОГО - ТАКОВ, ВИДИМО, ДЕВИЗ СОВРЕМЕННЫХ ПРОИЗВОДИТЕЛЕЙ ИГР...

На подходе целых два expansion pack'a к Neverwinter Nights. Один разрабатывается в недрах самой BioWare, носит кодовое название XP2 и покрыт завесой тайны (кроме того факта, что ограничение на развитие персонажа в двадцать уровней снято, не известно практически ничего), тогда как второй, Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide, создается компанией FloodGate, основанной несколькими бывшими работниками Looking Glass. В этом расширении игроков ожидает новая кампания для одиночной игры длиной примерно в сорок часов, персонажа для которой придется создавать заново (то есть она не будет доступна для прохождения развитыми героями). Также ожидаются много-



численные стандартные «фи-чи» расширений – новые классы персонажей, монстры, оружие, заклинания и скиллы (в том числе, из третьей редакции D&D). Ждем весны. Тем временем вышло коллекционное издание Neverwinter Nights, в котором, помимо собственно игры, имеются толстая книжка с эксклюзивными картинками, коврик для мыши, диск с саундтреком, майка и постер. ■

## СТАРТ НЕ УДАТСЯ

Как известно, Asheron's Call 2: Fallen Kings от Microsoft официально вышла только в девяти странах (США, Канада, Франция, Германия, Италия, Нидерланды, Испания, Япония и Великобритания), однако купить ее можно и в других государствах. И пользователи из тех самых «других» стран столкнулись с проблемой – чтобы войти в игру, им нужны кредитные карточки, выпущенные в одной из девяти «официальных» стран. Пред-

ставитель Microsoft Кен Карл заявил, что такого эффекта не предполагалось и в самое ближайшее время проблема будет решена. ■



## BOTFIGHTERS В РОССИИ



Московская сеть «Мегафон» впервые в России представила мобильную игру BotFighters, завоевавшую огромную популярность в европейских странах, прежде всего в Скандинавии. BotFighters — это «мобильный пэйнтбол», игра, основанная на технологии мобильного позиционирования. Участники могут играть в одиночку или «кланами», с помощью своего телефона находить движущихся по городу противников, «стрелять» в них SMS-сообщениями и набирать призовые очки — «робаксы». Правила игры и все необходимые подробности можно узнать на сайте <http://www.botfighters.ru>, созданном специально для российской версии BotFighters. Участие в игре не требует дополнительной оплаты. Абонент оплачивает только исходящие SMS-сообщения по своему тарифному плану. Все входящие SMS и услуги мобильного позиционирования — бесплатно. ■

## БОЙНЯ В СТРАНЕ ОЗ



момент в Оз послан (кем?) человек, который должен эту битву предотвратить, и, соответственно, спасти мир от тотального разрушения. Сам МакГи рассыпается в комплиментах как миру игры, так и ее движку, но чего-то более существенного о проекте пока не известно. ■

Образованная небезызвестным Американом МакГи компания Carbon 6 анонсировала свой первый проект American McGee's Oz, который выйдет в люди в 2004 году. Игра берет за основу мир, созданный Фрэнком Баумом, но время действия — задолго до описанных в книжках Баума событий. Все мрачно, кругом война и разрушения, представители всех рас (манчкины, ведьмы, волшебники и прочие) непрерывно друг с другом воюют... Ближится финальная битва, после которой от страны Оз вряд ли что-нибудь останется. И в этот трагический



"Глаз Дракона" - уникальная фэнтезийная игра в стиле Action-RPG. Согласно сюжету, в стародавние времена люди и драконы жили в мире и дружбе, но однажды люди обидели драконов и те улетели навсегда. Улетая, последний дракон оставил пророчество, что однажды людям понадобится помощь, и тогда у них будет шанс искупить причиненное зло. Спустя много лет зло пришло на земли людей, и настала пора вспомнить о пророчестве... В затерянном и заброшенном храме хранится яйцо дракона. Ему предстоит расти, развиваться, учиться магии и беспощадно уничтожать орды монстров, захвативших людские земли. Дракон - это вы! Ваша мощь способна выжечь дотла целые леса и уничтожить тысячи врагов...

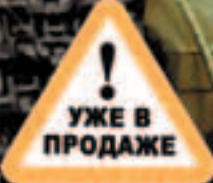
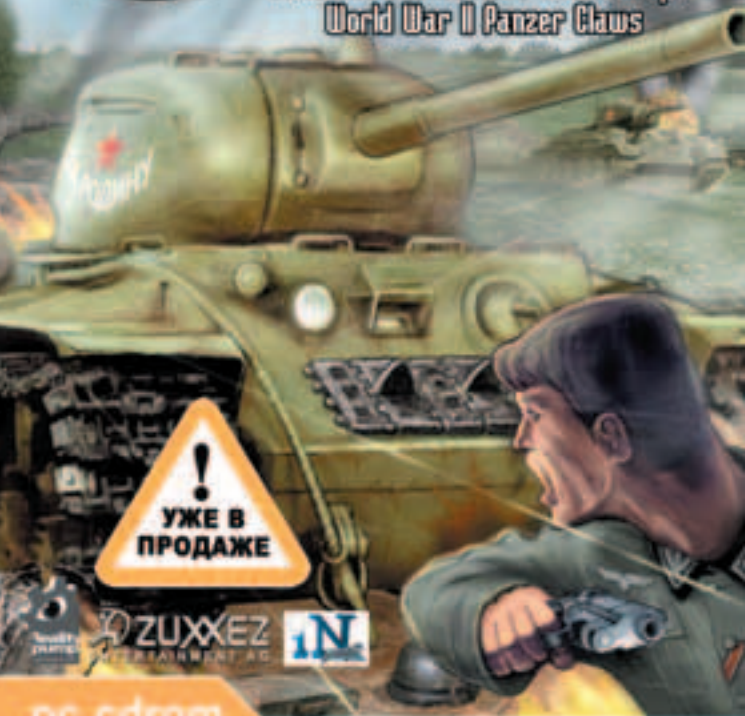


- Роскошная графика в разрешении до 1600x1200, с потрясающими визуальными эффектами
- 12 огромнейших уровней с огромным количеством объектов
- Множество спецэффектов: терморфинг, землетрясения, реалистичная смена времени суток и прочее
- Скелетная анимация, делающая движения персонажей необычайно плавными и похожими на реальные
- Объемный звук и завораживающие музыкальные композиции
- Более 40 видов отвратительных чудовищ
- Более 80 видов визуальных спецэффектов
- Десять типов людей: лучники, рыцари, простые крестьяне и т.д.

[www.akella.com](http://www.akella.com)



ВТОРАЯ МИРОВАЯ:  
**СТАЛЬНОЙ КУЛАК**  
Frontline Attack: War Over Europe  
World War II Panzer Claws



pc cdrom

Стальной Кулак (World War II: Panzer Claws) - игра, которая даст вам возможность испытать в деле всю бронетехнику времен Второй Мировой войны. Перед вами появятся те самые места, где проходили реальные сражения.

Каждый пригорок, каждый овраг, каждая речка существуют на самом деле. Каждый танк, каждая самоходка, каждый мотоцикл воссозданы по существующим чертежам. К вашим услугам боевые миссии, которые разворачивались на европейском фронте в период с 1941 по 1944 год.

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



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

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



www.akella.com

© 2002 "Akella"  
© 2002 "IN Images"  
© 2002 "Zuxxez Entertainment AG"  
Все права защищены. Неправильное копирование преследуется  
отдел продаж: 0994728-2928 тел. поддержка: support@akella.com  
представитель в Белоруссии "Видеополь" www.videopol.by  
представитель на Украине "Соникс"



ХИТ-ПАРАД

PC (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

▶ ИГРА

- 1 The Sims: Unleashed
- 2 Harry Potter and the Chamber of Secrets
- 3 Age of Mythology
- 4 The Sims: Deluxe Edition
- 5 FIFA Football 2003
- 6 Combat Flight Simulator 3
- 7 Lord of The Rings: Fellowship of The Ring
- 8 Rollercoaster Tycoon 2
- 9 The Sims: On Holiday
- 10 Zoo Tycoon: Marine Mania

▶ ИЗДАТЕЛЬ

- Electronic Arts
- Electronic Arts
- Microsoft
- Electronic Arts
- Electronic Arts
- Microsoft
- Black Label Games
- Infogrames
- Electronic Arts
- Microsoft

PLAYSTATION 2 (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

▶ ИГРА

- 1 Grand Theft: Auto: Vice City
- 2 FIFA Football 2003
- 3 Lord of The Rings: The Two Towers
- 4 Harry Potter and the Chamber of Secrets
- 5 WWE Smackdown! Shut Your Mouth
- 6 Tony Hawk's Pro Skater 4
- 7 Colin Mcrae Rally 3
- 8 Pro Evolution Soccer 2
- 9 Grand Theft: Auto 3
- 10 LMA Manager 2003

▶ ИЗДАТЕЛЬ

- Take-Two
- Electronic Arts
- Electronic Arts
- Electronic Arts
- THQ
- Activision
- Codemasters
- Konami
- Take-Two
- Codemasters

GAMECUBE (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

▶ ИГРА

- 1 StarFox Adventures
- 2 Super Mario Sunshine
- 3 Harry Potter and the Chamber of Secrets
- 4 Die Hard: Vendetta
- 5 Tony Hawk's Pro Skater 4
- 6 FIFA Football 2003
- 7 Star Wars: The Clone Wars
- 8 Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast
- 9 TimeSplitters 2
- 10 Super Smash Bros: Melee

▶ ИЗДАТЕЛЬ

- Nintendo
- Nintendo
- Electronic Arts
- NDA Productions
- Activision
- Electronic Arts
- LucasArts
- LucasArts
- Eidos
- Nintendo

XBOX (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

▶ ИГРА

- 1 Halo: Combat Evolved
- 2 FIFA Football 2003
- 3 The Elder Scrolls III: Morrowind
- 4 Harry Potter and the Chamber of Secrets
- 5 Tony Hawk's Pro Skater 4
- 6 MechAssault
- 7 Conflict: Desert Storm
- 8 Colin Mcrae Rally 3
- 9 Blinx: The Time Sweeper
- 10 Lord of The Rings: Fellowship of The Ring

▶ ИЗДАТЕЛЬ

- Microsoft
- Electronic Arts
- Ubi Soft
- Electronic Arts
- Activision
- Microsoft
- SCi
- Codemasters
- Microsoft
- Black Label

ВСЕ ПЛАТФОРМЫ (ЯПОНИЯ)

▶ ИГРА

- 1 Breath of Fire V: Dragon Quarter
- 2 Mario Party 4
- 3 Toruneko's Grand Adventure 3: Mysterious Dungeons
- 4 From TV Animation One Piece: Great Treasure of Nanatsu Island
- 5 Shin Contra
- 6 Taikou no Tatsujin
- 7 Kirby Star: Fountain of Dream
- 8 Medal of Honor Frontline
- 9 Final Fantasy II
- 10 Final Fantasy

▶ ИЗДАТЕЛЬ

- Capcom
- Nintendo
- Enix
- Banpresto
- Konami
- Namco
- Nintendo
- EA Square
- Square
- Square

▶ ПЛАТФОРМА

- PS2
- GC
- PS2
- GBA
- PS2
- PS2
- GBA
- PS2
- PS one
- PS one

КОММЕНТАРИЙ

Пятая часть Breath of Fire за первую же неделю разошлась тиражом в 80 тысяч копий, но каких-то особенных показателей продаж от этой игры ожидать не стоит. Свежая Shin Contra покупается вяло. В причинах мы разберемся позже - ждите соответствующего обзора в «СИ». И приготовьтесь к тому, что следующий выпуск хит-парада падет под натиском страшных и ужасных покемонов для GBA!

## ХИТ-ПАРАД ОТ «СОЮЗА»

## PLAYSTATION 2

▶ НАЗВАНИЕ	▶ ОТНОСИТЕЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ПРОДАЖ
1 Lord of the Rings: Two Towers	43
2 Grand Theft Auto: Vice City	35
3 Harry Potter and the Chamber of Secrets	28
4 Gran Turismo 3 A-Spec (Platinum)	18
5 Need for Speed: Hot Pursuit 2	17
6 Tekken 4	16
7 Ratchet & Clank	13
8 Grand Theft Auto III	11
9 Kingdom Hearts	11
10 Medal of Honor: Frontline	10

## PC (BOX)

▶ НАЗВАНИЕ	▶ ОТНОСИТЕЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ПРОДАЖ
1 Гарри Поттер и Тайная комната (Русская версия)	86
2 Need for Speed: Hot Pursuit 2	41
3 WarCraft III: Reign of Chaos (Русская версия)	35
4 The Sims: Unleashed	33
5 FIFA Football 2003	26
6 The Sims Deluxe Edition	17
7 Empire Earth (Русская версия)	16
8 Diablo II Expansion Set: Lord of Destruction	14
9 Battlefield 1942	13
10 NHL 2003	10

## PC (JEWEL)

▶ НАЗВАНИЕ	▶ ОТНОСИТЕЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ПРОДАЖ
1 Казаки. Снова война	18,5
2 Grand Theft Auto III	18
3 Цена страха	14
4 Operation Flashpoint: Сопrotивление	13,6
5 Недетские гонки	13
6 Отряд Дельта: Операция Кинжал	12,5
7 Операция Flashpoint: Холодная война	12
8 Лучшее для Counter-Strike	11,5
9 Mobile Forces	10,1
10 Morrowind	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.

## ИДЕМ НА РЕКОРД

По данным исследовательской службы NPDFunworld, этот год обещает стать рекордным по объему продаж игр, превзойдя, таким образом, предыдущий год. Продажи игрушек в первые десять месяцев этого года превзошли шесть миллиардов долларов, что на двадцать пять процентов больше, чем в первые десять месяцев прошлого года, причем за период рождественских и новогодних праздников

к этой цифре добавится не меньше, чем еще четыре миллиарда долларов, в результате чего рекорд прошлого года будет превзойден на целых 9,4 миллиарда.

Также NPD отметила возросшую популярность «недетских» игр, таких как Halo, Grand Theft Auto III и Resident Evil. Их доля в общем объеме игр за прошедший год выросла с шести до тринадцати процентов. ■



pc cdrom

Рыцари Креста - стратегическая игра, построенная исключительно на реальных исторических фактах. Ее сюжет написан по книге "Крестовосуды" выдающегося польского писателя Генрика Сенкевича, лауреата Нобелевской премии в области литературы.

Вспомни историю. В 1410-м году произошла знаменитая битва при Грюнвальде, сыгравшая значительную роль в мировой истории. После нее в течение пяти веков на земли к востоку от Вулы не ступала нога вооруженного немца. Осадн, который был утром 15 июля 1410 года был одним из самых могущественных политическим сил Европы, к вечеру стал почти ничем. Ему угрожал полное уничтожение с политической карты. А что же было до? Походы крестовосуды на западные границы славянских государств совершались до восьми раз в год. И это не были походы ради наживы. Цель немцевой политики состояла в полной ассимиляции народов завоевываемых территорий!

Итак, ваш выбор - ваш шанс. В войне между Братством и Славянами вы можете поддержать любую из сторон... И, как знать, может быть, ваш командирский талант сможет изменить историю Европы! Клучшему.



- Уникальная система развития войск.
- Более полусотни различных юнитов, начиная от пехотинцев и заканчивая осадными орудиями.
- Неповторимый сюжет с историческими элементами и блестящей разработкой персонажей в стиле RPG.
- Более 100 отдельных предметов вооружения, мечи, щиты, различные виды боеприпасов...
- Две независимые кампании, две стороны в конфликте: Славяне и Крестовосуды.
- 49 славянских и 53 крестовосудских юнитов.
- Более 50 часов непрерывной игры.
- Каждый юнит имеет своего рыцаря со своей собственной армией. После битвы он может нанять новых солдат и улучшить оснащение своей армии.
- Тщательно продуманный баланс сил армий для каждой стороны конфликта.
- 23 славянские и 23 крестовосудские сценарии, которые можно разыгрывать в режиме Святии.



www.akella.com

© 2002 "Akella"  
© 2002 "Cerega"

© 2002 "Freemind Software"

Все права защищены. Непозволено копирование, распространение, отсылка, продажа: (095)728-2328 тел.поддержка - support@akella.com, представлять в Беларуси "Белогоним" www.g.msk.by, представлять на Украине "Мультимедиа" www.multimedia.com.ua



## ГРАФИК АМЕРИКАНСКИХ РЕЛИЗОВ С 15 ПО 31 ДЕКАБРЯ 2002 ГОДА

### PC

- 18 ▶ MASTER OF ORION III
- 25 ▶ VALHALLA: FAIRYTALE OF THE GODS
- 25 ▶ ROBOT WARS 2
- 25 ▶ WARLORDS IV: HEROES OF ETHERIA

### PLAYSTATION 2

- 20 ▶ DISNEY GOLF
- 20 ▶ ROBOCOP
- 20 ▶ RUN LIKE HELL
- 25 ▶ RYGAR
- 25 ▶ WARHAMMER 40000
- 31 ▶ ANIMANIACS: HOLLYWOOD HIJINX
- 31 ▶ DOWNHILL RACER
- 31 ▶ DUNGEONS & DRAGONS HEROES

### GAMECUBE

- 20 ▶ KNOCKOUT KINGS 2003
- 25 ▶ ARMY MEN: AIR COMBAT THE ELITE MISSIONS
- 25 ▶ WARHAMMER 40000
- 31 ▶ GALLEON: ISLANDS OF MYSTERY
- 31 ▶ ANIMAL CROSSING
- 31 ▶ X-MEN: WOLVERINE'S REVENGE

### XBOX

- 20 ▶ ROBOCOP
- 20 ▶ STRIDENT SHADOWFRONT
- 20 ▶ BLOODRAYNE
- 25 ▶ CRIMSON SKIES: HIGH ROAD TO REVENGE
- 25 ▶ ROBOT WARS
- 25 ▶ WARHAMMER 40000

## ГРАФИК ЕВРОПЕЙСКИХ РЕЛИЗОВ С 15 ПО 31 ДЕКАБРЯ 2002 ГОДА

### PC

- 17 ▶ MASTER OF ORION III
- 17 ▶ THE SIMS ONLINE
- 17 ▶ THE SIMS ONLINE CHARTER EDITION
- 18 ▶ THE OMEGA STONE: RIDDLE OF THE SPHINX II
- 20 ▶ VIETNAM: POW RESCUE
- 26 ▶ MOTOR TREND'S LOTUS CHALLENGE
- 31 ▶ AIRPORT TYCOON 2

### GAMECUBE

- 17 ▶ SUPER BUBBLE POP
- 26 ▶ MOTOR TREND'S LOTUS CHALLENGE
- 26 ▶ LORD OF THE RINGS THE TWO TOWERS

### XBOX

- 16 ▶ JIMMY NEUTRON BOY GENIUS
- 16 ▶ SPONGEBOB SQUAREPANTS REVENGE OF THE FLYING DUTCHMAN
- 17 ▶ THE SUM OF ALL FEARS
- 20 ▶ SUPER BUBBLE POP
- 30 ▶ LORD OF THE RINGS: THE TWO TOWERS
- 31 ▶ GALLEON: ISLANDS OF MYSTERY

## КОРОТКО

### ▶ ПО СООБЩЕНИЯМ

**REUTERS**, Sony продала в Штатах 200 тысяч экземпляров сетевого адаптера для PlayStation 2. До конца года компания планирует продать еще столько же.

### ▶ INFOGRAMES СНАЧАЛА

перенесла выход Master of Orion III на 4 декабря, а затем опять решила придержать релиз, заявив,



что игре нужно еще несколько недель для тестирования и уничтожения оставшихся багов.

### ▶ САРСОМ ОБЪЯВИЛА

что Resident Evil 0, Resident Evil 4 и римейк оригинального Resident Evil так и останутся эксклюзивными проектами для GameCube и не будут портированы на другие платформы.

### ▶ FINAL FANTASY I & II

для PS one запланированы к американскому релизу в течение весны 2003 года. Несмотря на то, что достоверность информации практически стопроцентная, официального подтверждения от Square EA пока не поступило.

### ▶ TAKE-TWO INTERACTIVE

приобрела за 28 миллионов долларов разработчиков Angel Studios, которые по такому случаю переименовались в Rockstar San Diego.

### ▶ MICROSOFT ПРЕДСТАВИТ

в Европе bundle, включающий в себя, помимо Xbox, сразу четыре игры: Splinter Cell, Halo: Combat Evolved, Sega GT 2002 и Jet Set Radio Future. Цена всего комплекта – 314 евро.

### ▶ SAMMY ВЫПУСТИЛА

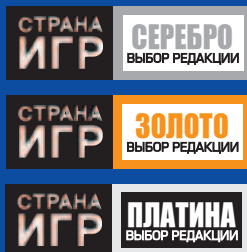
в Японии устройство для хранения информации с Game Boy Advance, которое называется Turbo File Advance. Цена – 3800 иен (около \$31). Пока что функции Turbo File Advance используются только двумя играми – Tsukuru Advance и Derby Stallion Advance (последняя выйдет только 23 декабря).

# ПРОСТО RTS

Сodemasters объявили о подписании соглашения на выпуск стратегии с красноречивым рабочим названием World War II RTS, разрабатываемой в данный момент в недрах компании 1C:Maddox Games. Игра эпична, в ней более сотни миссий, она покрывает все шесть лет Второй мировой войны, а у каждого солдата, помимо способностей, будут и личные качества. При желании игрок может следить за чувствами и мыслями чуть ли не каждого юнита, при отсутствии желания – оставить это искусственному интеллекту. Также обещаны историческая достоверность, масштабность, богатство содержания и отличная графика (последнее видно по картинкам уже сейчас). Релиз запланирован на весну 2004 года. ■



## УСПОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ



### ВЫБОР РЕДАКЦИИ

- 1 и 1,5 – БЕГИТЕ, КАК ОТ ЧУМЫ!
- 2 и 2,5 – МЫ ВАС ПРЕДУПРЕЖДАЛИ.
- 3 и 3,5 – НА ВАШ СТРАХ И РИСК.
- 4 и 4,5 – НИЖЕ СРЕДНЕГО.
- 5 и 5,5 – НА ПОПНОЕ БЕЗРЫБИЕ.
- 6 и 6,5 – НЕПОХО, 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.



A promotional image for the video game Tom Clancy's Splinter Cell. It features the main character, Sam Fisher, in a dark, tactical environment. He is wearing a night vision device with four glowing green lenses and is holding a silenced handgun. The background consists of dark, industrial-looking walls and pipes. The title 'Tom Clancy's SPLINTER CELL' is prominently displayed in the center, with 'SPLINTER CELL' in a large, bold, white font with a green outline. 'Tom Clancy's' is in a smaller, white font above it. A small 'TM' trademark symbol is visible at the end of the word 'CELL'.

Tom Clancy's  
**SPLINTER  
CELL**™

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 "NMG". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000". © 2002 Ubi Soft Entertainment. All Rights Reserved. Ubi Soft Entertainment and the Ubi Soft logo are registered trademarks of Ubi Soft Entertainment. Splinter Cell is a trademark of Ubi Soft Entertainment. All Rights Reserved. All other trademarks are the property of their respective owners.

# RED FACTION II

## SMASH AUTHORITY!

2161 год. 9 октября. Планета Земля. Специальный репортаж из опустошенного города Сопот. Джеральд Капоне, корреспондент SBCN: «В далеком 2002 году прошла очередная акция Volition. Вложившие свои сбережения в Red Faction II, <помехи>... вы можете сами наблюдать, что творится с этим некогда процветавшим горо... <сильные помехи, конец связи>».

**АНАТОЛИЙ НОРЕНКО**  
SPOILER@GAMELAND.RU

**П**ервое, что приходит на ум после знакомства с Red Faction II — деструктивная технология Geo-Mod так же, как и в первой части, выступает лишь в роли шикарной приманки к игре. Правда, ее использование стало куда более оправдано и эффективно.

**ВЕЛИКОЛЕПНАЯ ШЕСТЕРКА**

XXII век. Пять лет спустя после восстания на Марсе. Планета Земля. Вот уже на протяжении 15 лет канцлер Виктор Сопот угнетает население Содружества. Неумолимый диктатор ведет никчемную войну с Объединенной Республикой и расходует на нее все средства государства. Оставшиеся в живых граждане существуют за чертой бедности, ок-

ражающую среду не отличить от свалки токсических отходов. При этом Здание Публичной Информации, построенное Сопотом, регулярно транслирует лживые репортажи о беспримерной храбрости правителя и победах Содружества. О Паркере, кстати, известному по первой части, не слышно вообще ничего...

Приговоренные к смерти за неповиновение режиму, главный герой и пятеро других повстанцев объединяют свои усилия ради одной единственной цели — превратить Red Faction II в первоклассную конфетку. Ну и свергнуть бесчеловечного Сопота заодно. Впрочем, где-то на полпути вам придется пристегнуть ремни и пережить резкий поворот сюжета. Каждый представитель команды наделен уникальными способностями.



▲ Особую прелесть в игре представляют взрывы, которые выполнены на достаточно реалистичном уровне.



■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2 ■ ЖАНР: FPS ■ ИЗДАТЕЛЬ: THQ ■ РАЗРАБОТЧИК: Volition  
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 4 ■ ОНЛАЙН: <http://www.redfaction2.com/>

Мы играем в роли Alias, эксперта по взрывчатке. Не удивительно, что главному герою доверили самую зрелищную в игре специализацию! Под боком – Molov, Repta, Shrike, Tangier и Quill (см. врезку). Приходящие на подмогу в самом разгаре миссий, они привнесут свою неповторимую изюминку в геймплей. Впрочем, все эти выкрутасы с помощниками новшеством никак не назовешь. Только, если, к примеру, в Half-Life мы имели дело с неспособными постоять за себя охранниками и учеными, здесь у нас настоящие личности, которых к тому же научили принимать самостоятельные решения. Вполне обоснованные и разумные. Ну... почти всегда. Немалую роль играют NPC, среди которых наиболее запоминающимся предстает Echo. Досадно, что без его забавных шуток приходится скучать добрую половину игры.

**В НОГУ СО ВРЕМЕНЕМ**

По сравнению с Red Faction, выпущенной полтора года назад, продолжение выглядит свежо по всем параметрам. Один из тех случаев, когда сиквел ни в чем не уступает, и, более того, превосходит оригинал. К примеру, в первой части технология Geo-Mod использовалась крайне беспорядочно. Если со вступительного ролика она являлась чуть ли не основным аспектом

геймплея, то под конец игры о ней практически забывали. В Red Faction II такого ощущения не складывается – все распределено крайне равномерно. Зачастую деструктивные начала порождает построение самих уровней. Помимо этого хватает и не привязанных к сюжету моментов, когда разрешается превращать в развалины почти все в поле зрения. Так, ради забавы. И одними дырами в стенах здесь не обходится. Уничтожается все: уличные фонари, деревья, окна, мебель в помещениях и так далее.

Применение транспортных средств – другая фишка, позаимствованная из оригинальной Red Faction. Здесь в наше распоряжение попадают четыре игрушки Сопота, две из которых являются полностью управляемыми – боевой костюм, превращающий героя в мощного меха, и мини-вариант подводной лодки. В танке и на борту боевого самолета управлять дозволяется только пушками. Хоть какое-то разнообразие после бесконечной беготни.

Также не дает заскучать и обилие различных скриптовых сцен. Кроме того, в каждой миссии дается одно или два основных задания, а второстепенными могут озадачить прямо по ходу действия. За успешное выполнение последних вас наградят различными бонусами.

**ВООРУЖЕН И СМЕРТЕЛЬНО ОПАСЕН**

Арсеналу главного героя позавидует любой борец за справедливость. Посудите сами, в ваших руках успеют побывать более десяти пушек: от невзрачного пистолета до мощной ракетницы/гранатомета. Почти у каждого оружия имеется альтернативный режим стрельбы (кнопки R1 и L1). Есть вариант и стрельбы с двух рук (пистолеты, узи), каждый из шифтов в этом случае отвечает за свой ствол.

Другим полезным дополнением служат гранаты, которыми можно забрасывать супостатов без необходимости прятать основное оружие. Не забыт и «коктейль Молотова» – пламя способно за раз охватить целую толпу противников!

С прицеливанием проблем не возникает. А мудрая система автоприцеливания всегда готова прийти навстречу. Игра также позволяет использовать USB-клавиатуру и мышь. Очень отрадный факт для приставочного FPS.

**SMART & STUPID**

Некоторое удивление вызывает дизайн противников, обитающих на последних уровнях. Если в начале

▼ Наибольший интерес представляют миссии в нано-лабораториях.



**ПРИГОВОРЕННЫЕ К СМЕРТИ**

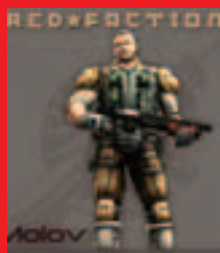
**TANGIER**

Рост: 5'7"  
 Вес: 136 фунтов  
 Специализация: stealth, электроника  
 Голос: Cricket Leigh



**SHRIKE**

Рост: 5'7"  
 Вес: 148 фунтов  
 Специализация: автомеханик  
 Голос: Jason Statham



**REPTA**

Рост: 6'8"  
 Вес: 308 фунтов  
 Специализация: тяжелая артиллерия  
 Голос: Gary Sturges



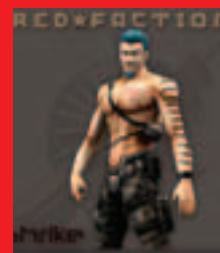
**QUILL**

Рост: 6'4"  
 Вес: 172 фунтов  
 Специализация: снайпер  
 Голос: Julie Claire



**MOLOV**

Рост: 6'3"  
 Вес: 246 фунтов  
 Специализация: все формы вооруженных боев  
 Голос: Lance Henriksen



**ALIAS**

Рост: 6'2"  
 Вес: 238 фунтов  
 Специализация: все виды взрывчатки  
 Голос: Christian Campbell



### РАЗНЕСИ СВОЙ РАБОЧИЙ СТОЛ!

На официальном сайте игры, находящемся по адресу <http://www.redfaction2.com/>, в *downloads* можно найти несколько симпатичных обоев для рабочего стола. Но самое драгоценное лежит в разделе *the goods* – довольно любопытная программка RF2 Stress Reliever, позволяющая вдоволь пострелять по своему рабочему столу из четырех различных пушек.

Игры они хорошо обучены и ведут себя крайне реалистично, то ближе к финалу нас окружают зомби, с которыми иметь дело совершенно неинтересно. Они не укрываются от пуль, не убегают при тяжелых ранениях. Эти нано-убийцы, представляющие армию Сопота, просто идут навстречу и что-то вопят. Строго до тех пор, пока им не снесут голову. Конечно, сложность от этого не убавляется, ведь зомби склонны поглощать гораздо больше свинца, но на фоне грамотного AI простых солдат такое поведение смотрится крайне непривычно. Самое главное – в Red Faction II почти никогда не удается заскучать, игра стабильно на протяжении всего действия подбрасывает хорошие порции

противников и сюрпризов. Однако попадаются и такие места, когда просто не знаешь, куда идти и что делать дальше. И, что самое веселое, эти места совпадают с точками, у которых непрерывно респаунятся враги!

### НОВЫЙ ОБЛИК

Red Faction II выглядит гораздо симпатичнее своего предшественника, и трудно поверить, что между двумя играми есть что-то общее. Вместо безжизненных марсианских тоннелей нас теперь ожидают целые города, военные базы, лаборатории. Детализация текстур заметно повысилась, да и архитектура не страдает однообразием. Модели персонажей способны похвастаться немалым количеством полиго-



▲ Последние уровни игры населены бездумными, но зато крайне мощными нано-убийцами Сопота.



нов, да и анимация, созданная с оглядкой на motion capture, выглядит вполне правдоподобно.

При всем графическом благолепии игре удастся избежать тормозов. Свои тридцать кадров в секунду движок выдает стабильно. Ну, за исключением уровня на крыше небоскреба, где идет дождь, и отчетливо видно, как система надрывается. Правда, на подводных этапах создатели пошли на ухищрение, урезав дальность обзора. Для озвучки персонажей были приглашены профессиональные актеры. К примеру, Molov говорит голосом Ланса Хенриксена, который также озвучивал Ника Коннера в игре *Rip Like Hell*. А Shrike можно узнать по приятному английскому акценту Джейсона Стэтхэма, запомнившегося всем по ленте «Большой куш»

Гая Ричи. Саундтрек же, в принципе, ничем особенным не выдается, и используется в качестве инструмента для создания напряженной атмосферы.

### БОЛЬШОЙ ПЛЮС И МАЛЕНЬКИЕ МИНУСЫ

Многопользовательская игра предлагает кучу различных режимов и карт. Тут и хорошо всем знакомые *deathmatch*, *team deathmatch*, *CTF*, а также неслыханный доселе *regime*, в котором все дружно гоняются за так называемым «диктатором». Схлестнуться можно сразу с тремя противниками, в роли которых, кстати, способны выступить и боты.

Удручает то, что никто не предусмотрел возможность проходить сюжетную часть игры плечо к плечу с на-



### АРСЕНАЛ ПОДРЫВНИКА (МАЛАЯ ЧАСТЬ)

**CSP-19 SEMI-AUTOMATIC PISTOL**



**CMRD-32 MAGNETIC RAIL DRIVER**



**CAS-14 AUTOMATIC COMBAT SHOTGUN**



**CAR-72 MILITARY ASSAULT RIFLE**



**N.I.C.W. - NANOTECH INDIVIDUAL COMBAT WEAPON**



**MKAP-97 ANTI-PERSONNEL WEAPON**





## ВНИМАНИЕ!

«СТРАНА ИГР» ПРЕДСТАВЛЯЕТ КОНКУРС RED FACTION II!

Ответы присылайте по адресу: 101000 Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр» (с пометкой «Конкурс Red Faction II»). Адрес для e-mail-сообщений: contest@gameland.ru (тема письма - «Конкурс Red Faction II»).

Ждем ваших ответов до 15 февраля. Из числа приславших правильные ответы, будут выбраны пять счастливых, которые получат по экземпляру Red Faction II для PlayStation 2.

1. Разработкой каких проектов занималась Volition? Представьте наиболее полный список.
2. Что такое Parallax Software, на какие компании она распалась, чем занималась ранее?
3. Назовите номинальную дату создания Красной Армии.

Призы для конкурса предоставлены интернет-магазином [www.VGW.ru](http://www.VGW.ru).

парником. Обидно также, что играть разрешается только по split-screen, и никакой i-Link к рассмотрению даже не принимается.

Многих разочарует то, что сюжетная составляющая несколько коротковата. В среднем, одиночная игра на Easy проходит за шесть-семь часов. Однако я более чем уверен, что все второстепенные задания с первого раза выполнить не удастся. Считайте, неплохой повод для того, чтобы пройти Red Faction II во второй раз, уже найден.

Не стоит также забывать про три уровня сложности и кучу бонусов в разделе Extras, которые открываются в случае выполнения определенных условий. Тут вам и галерея концепт-

артов, и возможность полюбоваться трехмерными моделями персонажей и противников, небольшой кинотеатр и обязательный раздел читов.

Даже в отрыве от модной технологии Geo-Mod Red Faction II кажется броским и запоминающимся FPS со своим отточенным стилем, продуманной кампанией и неплохим доведением в виде многопользовательской игры. Безусловно, без огрехов не обошлось, но они незначительны, и проявляются лишь на общем фоне целиком слаженной игры. ■

Благодарим компанию THQ и интернет-магазин [www.VGW.ru](http://www.VGW.ru) за помощь в подготовке материала.

## РЕЗЮМЕ

### ПЛЮСЫ

Возьмите на рассмотрение любой аспект игры, и вы найдете в нем больше достоинств, нежели недостатков.

### МИНУСЫ

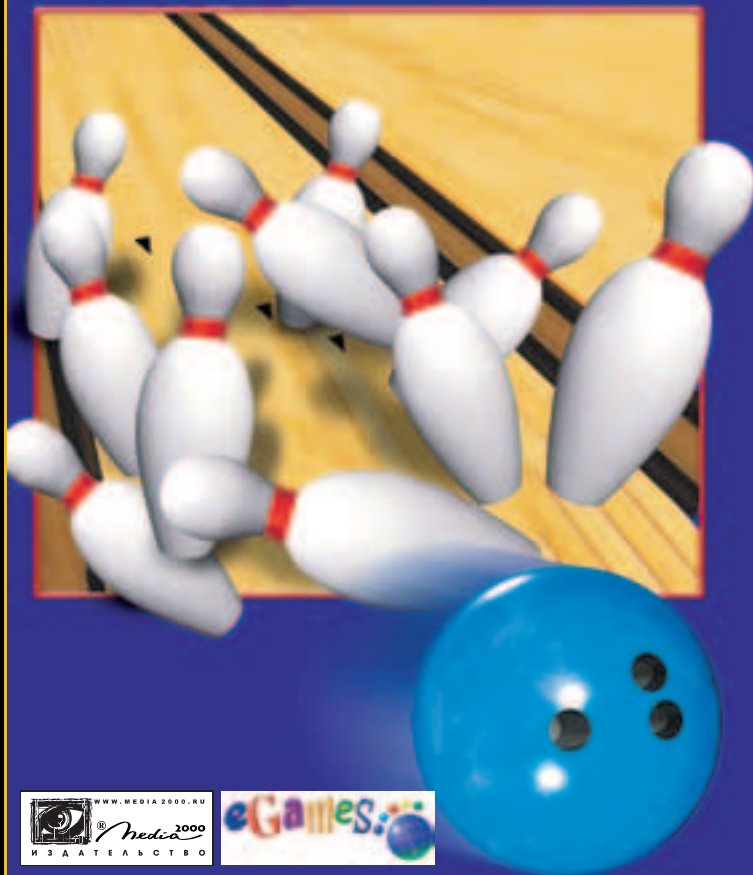
Все хором сетуют на небольшую продолжительность одиночной кампании. Хорошего, как говорится, понемножку.

Отличный консольный шутер от первого лица. Ввиду отсутствия сильных конкурентов он к тому же и лучший на PlayStation 2.

## СТРАНА ИГР

# 8,5

# БОУЛИНГ МАНИЯ



Это мощная, веселая и увлекательная игра от eGames, отличительными чертами которой являются насыщенная 3D графика и мультипликационный стиль. Игра не проста, но играть в нее Вы научитесь очень быстро! Вы можете сами выбрать игрока и любую из многочисленных игр. Соберите вокруг себя всю семью и веселитесь все вместе!



**СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:**  
процессор Pentium 200 МГц, 32 Мб оперативной памяти, ОПЕРАЦИОННАЯ СИСТЕМА Windows 95/98/Me, 16 бит - звуковая карта, 2Мб ВИДЕОКАРТА 16-БИТНОЙ ЦВЕТОВОЙ ПАЛИТРОЙ, DirectX 7.0, Microsoft Internet Explorer 4.01, 16X CD-ROM, 65 Мб МЕСТА НА ЖЕСТКОМ ДИСКЕ, мышь



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

©2001 eGames, Inc., © 2001 No. 2 Games, Inc. All rights reserved. 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".

# НОВОГОДНИЙ



## БОЛЬШОЙ ПУТЕВОДИТЕЛЬ «СТРАНЫ ИГР» ПО

Новый год приближается с неуклонностью катящегося по прямому коридору Пэк-мена, и давно уже пора озаботиться поиском подарков для наших друзей, знакомых, да и себе что-нибудь подыскать. При составлении данного гида мы руководствовались в первую очередь ассортиментом российских игровых магазинов. На следующем месте у нас стояла доступность товара – в каждой из категорий мы подобрали «бюд-

Подарки выбрали **МИХАИЛ РАЗУМКИН, ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ, СЕРГЕЙ ДОЛИНСКИЙ, ЮРИЙ ПОМОРЦЕВ**

**В**севозможные сувениры, о которых речь пойдет чуть ниже, прекрасно подойдут для наших многочисленных друзей и родственников, но главный подарок мы, как правило, готовим для себя любимых. Что же особенного может «подарить» себе настоящий геймер, какой подарок можно попробовать выпросить у родителей? Конечно, приставку или компьютер, в зависимости от предпочтений. С выбором PC особых проблем возникнуть не должно (хотя тему сборки оптимальной конфигурации мы еще поднимем в одном из следующих номеров), но с приставками не все так просто. Мало решить, что именно покупать, неплохо еще и задуматься, что с этим делать дальше. Можно один разок похвалиться перед друзьями, после чего лишь периодически сдвигать с консоли пыль, а можно сделать из своего приобретения настоящий развлекательный центр, тем более что приставки последнего поколения это вполне позволяют. Наиболее предпочтительной для приобретения в данный момент

нам видится PlayStation 2, которая недавно обзавелась своей российской инкарнацией. Причины нашего выбора просты: высокое качество графики, огромная библиотека игр, официальная гарантийная поддержка, возможность просмотра DVD-фильмов 5-ой зоны, да и цена в \$250 не так высока. Две другие next-gen-консоли всеми этими достоинствами похвастать не могут. В любом случае, начать придется с базовой покупки самой приставки. Напоминаем, что этот набор содержит лишь саму консоль, один джойстик и диск с демоверсиями нескольких игр. Считаем это «стартером», с него мы и начнем создание чего-то большего.

### НЕОБХОДИМЫЙ МИНИМУМ

Здесь мы представляем необходимое количество дополнительных покупок, которое позволит вам, по крайней мере, не чувствовать дискомфорта при игре. Первым вашим приобретением должна стать карта памяти (от \$30). Они бывают двух типов: оригинальная черная в желтой упаковке (8 MB) и 16-мегабитовые от многочисленных независимых производителей. Вторые карты более дорогие, но и более вместительные (у многих даже существует воз-



можность архивировать save-файлы). Правда, у них есть один недостаток – такие карты могут не поддерживаться играми некоторых компаний (SCEE, EA, Konami). Так что если хотите играть в FFX или MGS 2, покупайте оригинальные товары. Осталось взять второй джойстик, дабы Tekken 4 использовался по назначению. Кроме привычных Dual Shock 2 (\$30) существует еще масса похожих устройств от разных компаний. Они дешевле, но мы вновь не рекомендовали бы их для приобретения. По качеству они проигрывают Dual Shock 2, а их преимущества проявляются лишь в определенных жанрах игр. Итак, минимальный пакет вам обойдется в районе \$300 с небольшим, и остается лишь начать приглядываться к играм. Вполне возможно, что в первую очередь вам стоит обратить внимание на «платиновые» переиз-

дания, цена которых находится в пределах \$30 (а порой и меньше). Причем за такие деньги вы получите вполне приличные игры вроде Devil May Cry или Dead or Alive 2.

### ВЫБОР НАСТОЯЩЕГО ИГРОКА

Потратив чуть более 350 «президентов», вы получили в свое распоряжение вполне нормальную игровую систему. Но если вы считаете себя настоящим игроком и хотите получить от PS2 значительно больше, придется продолжить крестовый поход по магазинам. Первым делом улучшим качество картинки, для чего прекрасно подойдет шнур S-video (не дороже \$10) – главное, чтобы ваш телевизор имел аналогичный вход. На многих европейских моделях телевизоров такой вход может быть интегрирован в универсальный разъем SCART, так что перед покуп-

# ГИД



## ПРАЗДНИЧНЫМ ПОДАРКАМ ДЛЯ ГЕЙМЕРОВ

жетные варианты» подарков. Наконец, по мере возможности мы старались избежать ссылок на иностранные сетевые магазины – они упоминаются только если подарок невозможно достать иными путями. Напомним, что для заказа товаров из-за рубежа вам потребуется кредитная карта или вы можете воспользоваться услугами сервиса <http://www.pregrad.net>. Объявляем Великую Новогоднюю Охоту стартовавшей!

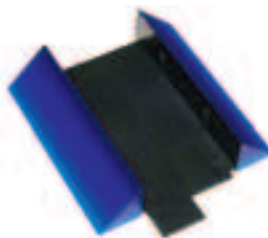


кой шнура обязательно прочитайте инструкцию. И уж конечно, если вы покупаете телевизор с расчетом использовать его для PS2, то наличие разъема S-video просто необходимо.

Теперь пришло время подумать о различных видах игровых устройств. Выбор того или иного аксессуара целиком зависит от ваших жанровых предпочтений. Если вы любите «световые тирсы», то лучше G-Con 2 от Namco не найти. У нас он, как правило, продается только в комплекте с игрой (от \$60), зато в этом случае сама «пушка» достанется вам всего за 10-15 зеленых. Пистолеты других фирм (\$30-40) могут похвастать возможностью автоматической перезарядки и стрельбы, но, в отличие от G-Con 2, они не будут работать со 100-Hz телевизорами. «Гонщикам» же просто необходим руль. Здесь цены начинаются от \$40 и до-



ходят до \$100 и выше, а конструкции – от простейших пластиковых «баранок» до навороченных «монстров» с качественной обратной связью, педалями и даже рычагом переключения передач. Не будем никого рекламировать, просто заметим, что поклонникам гонок вряд ли стоит экономить. Переходим к любителям FPS. Бесспорно, играть в такие игры на джойстике – истинное издевательство, мышь и клавиатура намного удобнее. И хотя PS2 поддерживает обычные компьютерные USB-устройства, но проблема в том, что далеко не все FPS-игры относятся к ним так же. Остались джойстики. Как уже упоминалось выше, лучше Dual Shock 2 мы пока ничего не встречали, тем более что недавно появились его цветные варианты (по той же цене). Но все же один совет дадим. Pelican'овский джойпад Retro Shock2 (от \$18) име-



ет очень удобную конструкцию крестовины. То, что натрало вам пальцы в Dual Shock 2, теперь позволит без проблем накручивать суперы в любом из Street Fighter'ов.

Но какой же геймер может обойтись без кодов? Для этой цели служит целая куча всевозможных взломщиков. От дешевого «Взломщика Кодов» (\$20) до вполне уважаемого Action Replay 2 (\$40). Помните, что GameShark 2 подходит только для американской версии приставки. Остается лишь немного повысить удобство просмотра DVD-фильмов, и набор крутого геймера завершен. Первая покупка – диск, позволяющий крутить на вашей приставке диски любых зон. Как и в других случаях, существует масса различных вариантов. Например, DVD Region Free (\$13), есть еще DVD Region X, но найти его в продаже дешевле \$40 не

удалось. Кстати, можно и объединить два удовольствия в одном. Action Replay 2 V2 (\$60) поможет вам без особых проблем не только играть, но и смотреть фильмы.

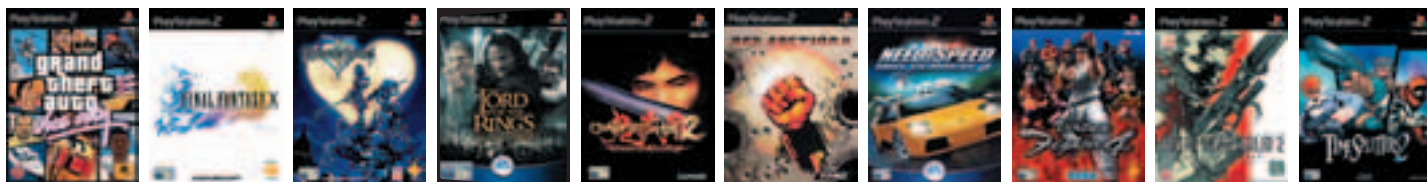
Купив приставку, джойстик, карту памяти и пару игр, мы потратили \$350. Теперь, чтобы довести все это до должной кондиции, пришлось потратить еще около \$160 (в зависимости от ваших запросов) на игру с пистолетом, шнур S-video, руль, взломщик кодов и DVD Region Free. Получаем чуть более полутысячи тугриков, но это еще не предел! Сейчас я вам представлю «голубую мечту» любого геймера (и не надо ухмылок!).

### «ГОЛУБАЯ МЕЧТА»

Экономить не будем, покупаем только продукцию известных брендов. Это ваша цель, к которой вы должны стремиться. Пойдем с самого начала: PlayStation 2 (\$250) – а если хотите, за \$350 в веб-магазине на сайте SCEE вам продадут разноцветные приставки: желтую, красную, серебристую; дополнительный Dual Shock2 – например, изумрудный (\$29); 2 карты памяти (\$30x2); 2 световых пистолета G-Con 2 с играми (\$60x2); руль Driving Force (от \$100) или Speedster 2 (от \$85); на-



# ХИТ-ПАРАДЪ ЛУЧШИХ ПОКУПОК

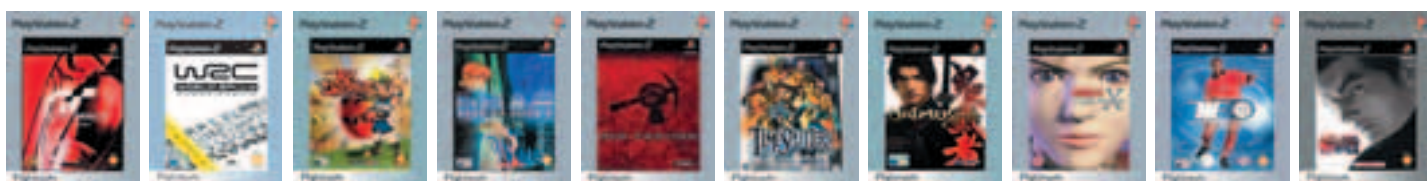


## ИГРЫ ДЛЯ PLAYSTATION 2

Наконец-то обзавелись долгожданной российской версией PS2? Поздравляем! Специально для обладателей консоли от Sony мы подготовили хит-парад из десяти PAL-проектов, которые смело можно выпрашивать у родственников и друзей в качестве новогодней дани!

- |   |                                  |
|---|----------------------------------|
| 1 Grand Theft Auto: Vice City           | 6 Red Faction II                 |
| 2 Final Fantasy X                       | 7 Need for Speed: Hot Pursuit II |
| 3 Kingdom Hearts                        | 8 Virtua Fighter 4               |
| 4 The Lord of the Rings: The Two Towers | 9 Metal Gear Solid 2             |
| 5 Onimusha 2: Samurai's Destiny         | 10 TimeSplitters 2               |

**На горизонте:** Auto Modellista, Devil May Cry 2, Growlanser 2, Silent Hill 3, Star Ocean 3, Tales of Eternia 2, Unlimited Saga, Xenosaga, Zone of the Enders 2



## PLATINUM-ИГРЫ ДЛЯ PLAYSTATION 2

Как известно, по достижении определенного количества проданных экземпляров игры для PlayStation 2 переиздаются в Европе под лейблом Platinum по сниженной цене, становясь гораздо доступнее. Перед вами десятка таких игрушек, заслуживающих внимания в первую очередь.

- |                            |                               |
|----------------------------|-------------------------------|
| 1 Gran Turismo 3 A-spec    | 6 TimeSplitters               |
| 2 World Rally Championship | 7 Onimusha Warlords           |
| 3 Jak and Daxter           | 8 Resident Evil Code Veronica |
| 4 Dead or Alive 2          | 9 This is Football 2002       |
| 5 Red Faction              | 10 Tekken Tag Tournament      |



## ИГРЫ ДЛЯ GAME BOY ADVANCE

Карманной нинтендовской 32-битке повезло у нас больше, чем дорогой GameCube: благодаря относительно низкой цене и куче классных игр GBA триумфально шествует по стране. Пятеркой лучших вещей тут не обойдешься, поэтому мы составили хит-парад из десяти позиций.

- |                                      |                                    |
|--------------------------------------|------------------------------------|
| 1 Castlevania: Harmony of Dissonance | 6 Doom                             |
| 2 Golden Sun                         | 7 V-Rally 3                        |
| 3 Tactics Ogre: the Knight of Lodis  | 8 Rayman Advance                   |
| 4 Driver 2 Advance                   | 9 Duke Nukem Advance               |
| 5 Mega Man Battle Network 2          | 10 Street Fighter II Turbo Revival |

**На горизонте:** Final Fantasy Tactics Advance, Doom II, Metroid Fusion, Street Fighter Alpha 3, Phantasy Star Collection, Lufia, Lunar Gaiden, My Sun



## ИГРЫ ДЛЯ GAMECUBE

Миниатюрный «кубик» от Nintendo представлен в России гораздо скромнее, поэтому мы решили ограничиться пятью наиболее интересными проектами, доступными в текущем праздничном сезоне у российских продавцов продукции Nintendo.

- 1 Metroid Prime
- 2 Super Mario Sunshine
- 3 Animal Crossing
- 4 Resident Evil Zero
- 5 StarFox Adventures

**На горизонте:** Dead Phoenix, Eclipse, F-Zero GC, Killer 7, P.N. 03, Ikaruga, Resident Evil 4, Legend of Zelda, Wario World

## ИГРЫ ДЛЯ XBOX

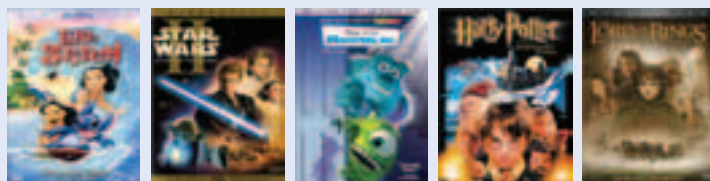
Несмотря на то, что у Microsoft нет планов запуску Xbox на нашем рынке, диски для их приставки можно найти в игровых магазинах разных российских городов. Это дорого, не очень модно, зато необычно и интересно: встречайте наш топ из пяти стоящих проектов «под ящик»!

- 1 Steel Battalion
- 2 Mortal Kombat: Deadly Alliance
- 3 Jet Set Radio Future
- 4 Rallisport Challenge
- 5 Robotech: Battlecry

**На горизонте:** Breakdown, DOA Xtreme Volleyball, Ninja Gaiden, Panzer Dragoon Orta, Perfect Dark Zero, SpikeOut X-treme, Sudeki

## ФИЛЬМЫ

Голливуд и прилежащие студии вроде Lucasfilm весь год радовали нас релизами блокбастеров — сначала в кино, а теперь подоспели и домашние версии. Не забыли мы и о главной звезде новогоднего кинопроката...



- 1 «Лило и Стич» (в кино с 27 декабря)
- 2 «Звездные войны, эпизод II: Атака клонов» (VHS, DVD)
- 3 «Корпорация монстров» (VHS, DVD)
- 4 «Гарри Поттер и философский камень» (VHS, DVD)
- 5 «Властелин колец: братство Кольца» (VHS, DVD)



# Tom Clancy's GHOST RECON™ ISLAND THUNDER



Системные требования:  
Операционная система Microsoft® Windows®  
95/98/ME/2000/XP, Процессор Pentium® II 450 МГц,  
128 МБ оперативной памяти, Видеокарта с 16 МБ  
памяти, совместимая с Direct™X® 8.0, Звуковая карта,  
совместимая с Direct™X® 8.0, 4-скоростное устройство для  
чтения компакт-дисков, 1 ГБ свободного места на жестком диске,  
Сетевое или Интернет-соединение 28,8 Кбит/с

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



© 2001 Ubi Soft Entertainment. Ubi Soft and the Ubi Soft Entertainment logo are registered trademarks of Ubi Soft Entertainment. All rights reserved. ©Red Storm Entertainment, Inc. Red Storm and Red Storm Entertainment are trademarks of Red Storm Entertainment, Inc. Red Storm Entertainment, Inc. is a Ubi Soft Entertainment company. All Rights Reserved. Tom Clancy's Ghost Recon is a trademark of Rubicon, Inc. under license to Ubi Soft Entertainment. Desert Siege is a trademark of Red Storm Entertainment. Island Thunder is a trademark of Red Storm Entertainment. ©2002 CamelBak®.  
Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000", Лицензия Эл № 77-6227. Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "NMG". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000".

## ПОДАРКИ ОТ «РУССОБИТ-М»

Ураганные специальные новогодние боекомплекты:

Экшны («Воскрешение: Полет черного дракона» – приключенческая игра в средневековье; «Цена страха» – самый реалистичный и интересный симулятор бойцов спецназа; «Веном» – фантастический футуристический шутер).



Для детей («Том и Джерри» – комментарию излишни; «Зимняя сказка» – 11 интересных развивающих мини-игр; Grouch – веселая игра про доброго варвара).



Стратегии («Противостояние III: Второе дыхание» – игра о Великой Отечественной войне; Battle Realms – фантазийная RTS; «Последняя битва» – футуристическая 3D-RTS).



Снова стратегии («Третья мировая война: черное золото» – футуристическая 3D-RTS, «Темная планета» – фантастическая RTS, «Казаки: Европейские войны» – самая популярная стратегия в реальном времени в России!).



## ПОДАРОК ОТ «БУКИ»



Специальный новогодний подарок для читателей «СИ»! Напишите самое душевное поздравление любимому журналу, и тогда эта симпатичная коробочка станет вашей. Что внутри, не скажем – сюрприз!

бор Action Replay 2 V2 (\$60). Тянет примерно на \$700. Добавим немного новинок. Во-первых, подставка (stand). Можно родную от SCEE (\$19), а можно и от Pelican (\$15). Это не только придаст приставке завершенный вид, но и добавит устойчивости в ее вертикальном расположении. Во-вторых, S-video нас больше не устраивает. Берем только компонентный шнур (\$20), RGB SCART он по качеству не уступает, только DVD-плеер приставки его не поддерживает. Остается только вновь уточнить, есть ли у вас такой вход на телевизоре. В крайнем случае, купите новый телек специально для PS2. В-третьих, пульт управле-

ния DVD-плеером. Штука очень удобная (главное достоинство – никто не спотыкается о растянувшиеся по всей комнате провода), управление приобретает наглядность. Вариантов опять много, но нам подходит только оригинальный пульт от SCEE (\$30). Дороговато, зато он практически не уступает своим собратьям от настоящих DVD-плееров (с его помощью даже играть можно). И в качестве десерта подберем акустическую систему. Вы довольны звуком из телевизора? Тогда попробуйте подключить свою приставку хотя бы к обычной стереосистеме, разница будет огромной! Как правило, подходят практически любые системы, ведь у PS2 есть стандартный оптический выход. Хотите просто улучшить звук, покупайте недорогую пару колонок с сабвуфером (от \$90). Если есть желание получить пятиканальный звук, придется раскошелиться чуть сильнее (от \$150). Но, на наш взгляд, для «голубой мечты» подойдут системы ценовой категории никак не меньше \$300-\$400.

Подсчитываем результат и получаем, что в принципе можно уложиться и в \$1000, хотя в этом случае и придется сэкономить на акустике. При том, что мы еще не купили кучу менее нужных для повседневной игры вещей вроде разветвителя MultiTap или кабеля i-link, соединяющего две приставки. До скорой встречи! ■

## ПОДАРКИ ОТ «1С»



**Недетские Гонки**  
Помимо руководства, конвертов и собственно игры, отличная майка с приятным цветом и исключительно приятной секс-иллюстрацией.

### The Elder Scrolls III: Morrowind

К стандартному набору – стильная черная майка, а также плакат с картой игровой территории.

Если не закидываться на играх и кино, остается гигантское количество всяких штуковин, которые охотно примет в подарок любой геймер. Покажите нам человека, не желающего завести у себя учителя джедаев Йоду в комплекте со световым мечом! Йода знает 450 английских слов, а меч светит в темноте лампочкой – весь комплект от фирмы Tiger продается за 600 рублей в московском универсаме «Детский мир». Недостаточно одного зеленоухого шушпанчика? В сети торгуют Самыми Уродливыми Плюшевыми Игрушками по Star Wars, которые только можно себе вообразить! Сайт UFO Catcher предлагает страшилок по \$15 за штуку. Любите японскую мультиплика-

цию? Презентуйте себе рюкзак с анимешной символикой или погугайте окружающих в футболке с надписью «Хочу японскую подружку!» или «Да здравствует философия хентай!», сделанной иероглифами. В том редком случае, если у вас есть трехсотдолларовые часы из фильма «Последняя фантазия», потешьте себя шейной цепочкой – точно такой же, какую носит Тидус в Final Fantasy X. Всего какие-то 640 долларов, и 130 грамм серебра 925-й пробы приближают вас к миру Спиры! Согласитесь, устоять решительно невозможно! На сладкое не можем не порекомендовать очевидный хит продаж одного из отечественных онлайн-ов супермаркетов: «козлика волосатого с медалью»! ■



## ССЫЛКИ

Плюшевые фантазии на тему «Звездных войн»: <http://ufocatcher.net/ufoplush/starwars/starwarsmain.html>  
Анимешные рюкзаки и сумки: [http://www.japanimation.com/cgi-bin/goto.cgi?link=&page=/store/bags-y.html&cart\\_id=5382116.12342](http://www.japanimation.com/cgi-bin/goto.cgi?link=&page=/store/bags-y.html&cart_id=5382116.12342)  
Прикольные японские футболки: <http://www.animation.com/apparel-funny-japanese-t-shirts.html>  
Часы из Final Fantasy: Spirits Within: <http://www.e-shop.ru/actions/item-6f949d27d025ffd0e8b49d61e0cf1640.htm>  
Серебряная цепочка Тидуса: [http://shop.himeya.com/products/etc\\_ff10\\_chain/ff10\\_chain.html](http://shop.himeya.com/products/etc_ff10_chain/ff10_chain.html)  
Козлик волосатый с медалью: <http://www.bolero.ru/catalog/toys/pages/pages-2718401.html>



**Играть  
Учиться  
Воплощать!**



## R-Style® Proxima® MC

С помощью компьютера R-Style® Proxima® MC на базе высокопроизводительного процессора Intel® Pentium® 4 Вы сможете играть в самые современные компьютерные игры. По новейшим мультимедийным энциклопедиям Вы сможете быстрее запомнить и глубже проработать материал. Также компьютеры производства R-Style Computers открывают практически неограниченные возможности для создания музыки, компьютерной графики, редактирования видео и моделирования вселенной.

### Технические характеристики:

Процессор: Intel® Pentium® 4 1,50 ГГц (2,53 ГГц)  
Память: 128 МБ (3ГБ)  
FDD 1.44 МБ  
CDD 52x  
Жесткий диск: 20 ГБ (60 ГБ 7200 об/мин)  
Звук совместимый с AC'97  
Операционная система Microsoft® Windows®

*Компьютеры R-Style® Proxima® сертифицированы на совместимость с операционной системой Microsoft® Windows® XP.*

*Система качества разработки, проектирования и производства R-Style Computers сертифицированы на соответствие международному стандарту ИСО 9001:2000.*

**R-Style**  
COMPUTERS

**Оптовые поставки:** [www.rsi.ru](http://www.rsi.ru)  
Компания RSI тел.: (095) 907-1101, факс: (095) 904-5995  
**Интернет магазин:** [www.computerplaza.ru](http://www.computerplaza.ru)  
**Техническая поддержка:**  
R-Style Computers тел.: (095) 903-3830  
[www.r-style-computers.ru](http://www.r-style-computers.ru)

### Партнеры по розничной продаже и системной интеграции:

**Астрахань**  
Компания «ТАН»  
(8512) 24-57-43, 22-70-60,  
39-21-24  
**Братск** ООО БАЙТ  
(395-3) 41-1121, 41-3834  
**Владивосток** R-Style  
(4232) 26-9052  
**Губкинский, ЯНАО**  
МУП «ПурИнформ»  
(345 36) 5-5719  
**Калининград** Балтик Стайл  
(0112) 22-13-23, 54-11-98

**Красноярск** Лансервис  
(3912) 23-9342, 23-8370  
**Москва** АБН  
(095) 960-2323,  
755-8813 (многокан.)  
**Москва** R-Style  
(095) 904-1001 (многокан.)  
**Москва**  
Группа компаний СИБКОН  
(095) 923-44-72, 292-7762  
**Нижний Новгород** R-Style  
(8312) 44-3517, 44-1622

**Новосибирск** R-Style  
(3832) 66-8058, 66-6378  
**Ростов-на-Дону** R-Style  
(8632) 52-4813, 58-7170  
**Санкт-Петербург** R-Style  
(812) 167-14-30 (31, 32)  
**Тамбов** ООО «КФ Аксиома»  
(0752) 75-0466/71-3370  
**Тамбов** ООО «Гитон»  
(0752) 71-9754  
**Тверь** ООО Алтес-Д  
(082-2) 55-1162

**Тула** Питер - Софт  
(0872) 355-500, 335-510  
**Уфа** Альбея-Техпроект  
(3472) 23-7472, 23-7476  
**Уфа** Онлайн  
(3472) 248-228, 259-681  
**Хабаровск** R-Style  
(4212) 21-8549, 22-0675

С Д Е Л А Н О   В   Р О С С И И   -   С Д Е Л А Н О   Н А   С О В Е С Т Ь !



НОВОГОДНЯЯ ПРОГРАММА

<http://www.e-shop.ru>

планирует подготовить наборы по всем приставкам, включающим дополнительный джойстик, карту памяти и игру. При покупке такого набора вы можете сэкономить от \$10 до \$30. Обслуживание покупателей (точнее, доставка товара) будет осуществляться вплоть до 20:00 31 декабря, при этом каждого покупателя в этот день ждет бутылка шампанского и сюрприз!

<http://www.vgw.ru>

готовит своим покупателям набор, состоящий из PS2, дополнительного джойстика, карты памяти и двух игр на выбор. Главная же особенность этого «комплексного обеда» – заметно понизившаяся цена. Кроме того, будет задействована еще и система новогодних подарков для клиентов, сумма покупки которых превосходит 10 000 рублей. Предложение вступит в силу со второй половины декабря.

<http://trezorshop.com/ru/>

с 24 декабря 2002 года по 2 января 2003 года предлагает всем своим клиентам скидки на весь ассортимент. В среднем скидка составит около 5%. Причем срок доставки можно будет изменить с трех дней до 24 часов, правда при этом вам придется заказать как минимум три игры. Прием заказов будет осуществляться круглосуточно, а консультации с 9 до 21 часа.

<http://www.mvideo.ru>

дарит клиентам, чья сумма покупки превышает 5000 рублей, коврик для мыши с символикой «М-Видео», для тех же, чья сумма перевалила за 15 000 рублей, предусмотрена специальная мышь в подарок. Акция действует только для покупателей интернет-магазина «М-Видео».



Маринованная жемчужина в пивной банке плюс кулон – для самых романтичных...

ПОДАРОК ИЗ РУНЕТА

БЕСПЛАТНЫЕ ПОДАРКИ

Если с объектом дарения отношения не устоявшиеся, поверхностные (стадия ухаживания, шапочное знакомство, сетевая дружба, наконец), то самое разумное - свести траты на этом этапе к минимуму, не забывая продемонстрировать лучшие качества - остроумие, отзывчивость, душевную щедрость. Оптимальной формой для этого станет хорошо оформленная новогодняя открытка.

Образцово-показательный сайт такого рода обнаружится на <http://www.postcard.ru/> - многие «открыточные ресурсы» используют его через переадресацию. Только лишь новогодних вариантов тут больше сотни. От пасторальных сюжетов (елочки, зайчики, дедушка с бородой в красном тупеле), до «продвинутых» (Деда Мороза мочат охотники, декорированные девицы и так далее). С темой и оформлением открытки проблем тоже никаких - несколькими щелчками мыши выбирается все: цвет фона, музыка (от классики до «Металлики»), анимационные эффекты, дата отправки и получения уведомления о вручении. Загвоздка лишь в одном - остроумном тексте! Его, увы, придется писать самому. Хорошим подспорьем может стать «Помощник поэта» (<http://www.sihni.ru/assist/>) или онлайн-овые коллекции юмора и анекдотов. Схожий выбор поздравительного материала есть на <http://www.fao.lv/index/card.html>, а на <http://www.virtualflowers.ru> отыщутся открытки с цветами. Если уверены в адресате, то рискните послать открытку с <http://ot.gay.ru> («Открытки для влюбленных и друзей») - одного из серверов геев и лесбиянок. Кстати, открытки тут прикольнее, чем где бы то ни было...

РАЗУМНЫЕ ПОДАРКИ

От общения по «Аське» решено перейти к очным контактам - вау!, Новый Год справляем вместе. Заманчивые перспективы! Но что подарить? Излишне дорогой презент - неуместен, могут не принять (или не так понять), а откровенно экономный - потеря лица. Вот в этом-то случае стоит быть консервативным - цветы, духи, недорогая бижутерия. Важно лишь внести в стандартный подарок нотку личного, даже интимного внимания, ведь отношения уже провоцируют на это...

Цветы будет правильно прислать с курьером. Во-первых, это солидно, во-вторых, потом сможете узнать партнера по приметам («ой, а заветный-то букетик сжимает лысый мужик, а не миловидная девчушка!»), а в-третьих, не придется глупо торчать с букетом в напрасном ожидании незнакомки. Букет не обязательно должен быть громадным (скажем, 51 пурпурная роза - около 2400 руб.), это может быть и небольшая композиция из фиалок и орхидей (520 руб.) или красиво упакованная прелестная кремовая роза (от 40 руб.).

Сервис такого рода доступен на <http://www.flowershop-ru.ru>. Обалденное удобство сервера - четкая структуризация цветов по ценовым категориям: «до 500 руб.», 500-700, 701-1000 ... «свыше 3000 руб.». Обычно купить цветы тут выгоднее, чем на рынке или у метро. Доставка

ка происходит на следующий день, бесплатно, с 10.00 до 18.00 часов курьерской службой. К цветам (тоже бесплатно) можно приложить стандартную поздравительную открытку. Аналогичные сервисы есть и на <http://www.5roz.ru>, <http://www.flamingo.ru>, <http://www.send-flowers.ru>, <http://www.flonet.ru> (бесплатное шампанское!).

С духами сложнее. Прежде чем их дарить, выясните, какие популярнее. Например, на «Рейтинге парфюма» (<http://www.women.ru>). Зная, что выбрать, отправимся на <http://www.arom.ru>, <http://www.parfum.ru/shop/> или аналогичный ресурс. Нужные духи можно отыскать по названиям или... еще разок покопаться в мужских и женских ароматах - их многие сотни! Цены в интернет-магазинах обычно немного ниже розничных.

Бижутерию (запонки, ожерелье, клипсы, браслет, брошь...) следует выбирать не столько по цене, сколько по актуальности. Бижутерия непременно должна быть самой модной. Дамам, ищущим для джентльменов подарков к Новому Году, сюда - [www.owg.ru](http://www.owg.ru) (от 140 руб.), а кавалерам - на [www.bolero.ru](http://www.bolero.ru) (от 35 руб.)...

БЕЗУМНЫЕ ПОДАРКИ

Если одариваемый с воплями не убежит, а улыбнется, то он ваш - весь следующий год. И так - приколы. В солиднейшем интернет-магазине Owg.ru есть неприметный разделчик «Сувениры «Extra Large» (<http://www.owg.ru/default.asp?catalogID=246>). Это точно воспроизведенные и «работающие» предметы, предназначенные для... Гулливеров. За относительно небольшие деньги тут можно купить солонку, размером с ведро для мусора, бензиновую зажигалку, похожую на миниатюрный токарный станок, скрепку, для которой мало целой газеты или таблетку аспирина с хорошей тарелку. Одним словом, друзья вас запомнят как человека бо-о-ольшой души! Неплохо также подарить на Новый Год дорогому человеку коврик для мышки или майку (платок, трусики, фарук, календарь...) со своей фотографией (<http://www.ofoto.ru/user/>, <http://www.morion.spb.ru/>...). Стоит это от 65 до 800 руб. Можно украсить презент и не своей рожницей, а порадовать приятеля календарем с фотками его бывших и новых подружек, собрав компромат по старым фотоальбомам. Перед праздником с оформлением заказа стоит потропиться, таких шутников, наверное, будет много...

Особо прикольно подарить любимой «Жемчужину Желаний» (<http://www.wishpearl.ru>) - это целый набор. Ни моллюска, ни жемчуга не видно - они закованы в жестяную банку, но сертификат и «специальное просвещение» подтверждают - все там. Открывать подарок и извлекать жемчуг из маринованного моллюска следует вместе, а то вдруг девушка не выдержит не совсем аппетитной процедуры, хлопнется в обморок или побегит тошниться. Вы тут же мужественно доведете дело до конца (моллюска не есть, маринад не пить - ядовито!), извлечете драгоценность и упакуете ее в серебряный брелок (в наборе). Поверьте, такое подруга запомнит надолго, и еще пару грядущих Новых Годов будет смотреть на рыбные консервы с опаской!.. ■

ЧТО ЕЩЕ ПРИГОДИТСЯ?..

<http://www.toast.narod.ru/>

Здесь море поздравлений: в стихах и прозе, по гороскопу друидов, цветов, по знакам Зодиака, на мотивы известных песен. Что касается Нового года, то рекомендуем активно использовать в собственных посланиях или открытках собранные тут поздравления/пожелания, а также поздравительные прогнозы по точному гороскопу!

<http://www.strofa.ru/>

«Строфа.ру» - это то место в Сети, где можно заказать хоть стихи, хоть целую песню. Цены, конечно, не самые низкие. Поздравление в стихах, из 4-5 четверостиший, стоит 800 рублей. Эксклюзивное поздравление (8-9 четверостиший) - 950 рублей. Заказ будет готов за 4-5 дней или, за дополнительную пару сотен, за 2-3 дня. Что хорошо - никакой предоплаты...

<http://www.if-site.com/xdays/>

«Он приходит снежною дорогой / Закружив снежинкой хоровод / Красотой таинственной и строгой / Наполняет сердце Новый год!» Ресурс «Массовик-затейник» пригодится и тем, кто хочет составить поздравление, и тем, кто желает провести праздник весело и необычно. Обратите внимание на разделы «Застолье» и «Чем еще развлечь гостей...».

<http://www.toast.dp.ua/>

Загляните сюда в поисках стихотворных поздравлений. Строфы систематизированы по полу (парню, девушке), социальному положению (учителю, маме, дедушке), по дате, имени и так далее. Также не пропустите раздел о застольных играх.



# 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. Название и логотип Monte Cristo являются зарегистрированными товарными знаками Monte Cristo Multimedia. PLATOON (отдельные аудиовизуальные компоненты) © 2002 Orion Pictures Corporation. PLATOON™ & © 1986 Orion Pictures Corporation. Все права защищены. Все остальные товарные знаки являются собственностью соответствующих владельцев. Разработчик Digital Reality.

# PHANTASY STAR:



## МИР ИЛЛЮЗОРНОЙ ЗВЕЗДЫ

### КОТ ПО ИМЕНИ МЯУ

Именно с PS I пошла традиция добавлять в JRPG симпатичных разумных зверьков. Сериалы Lunar и Grandia были бы далеко не так симпатичны без вредных спутников главных героев. Кроме того, Мяу (Myau) – единственный герой, которого можно с некоторой натяжкой назвать аналогом Сида (FF) для Phantasy Star. Если бы еще понять, почему авторы PS3 назвали в его честь девушку-андроида.



Эволюция завела кошек куда-то не туда...

Высоко в небесах сияет звезда Final Fantasy – и достать рукой может каждый. Жители восточного полушария с не меньшим благоговением смотрят на другое небесное тело, известное как Dragon Quest, вот только слишком редко оно в последнее время радуется своих почитателей, уйдя на далекую орбиту, откуда доносятся лишь редкие лучики анонсов. Но есть звезды, о которых играющее человечество уже начинает забывать, в лучшем случае – забывая лишь их историю. Давайте снова зажжем старые добрые звезды.

WREN

WREN@GAMELAND.RU

**А**строномический мотив во введении не случаен – дело в том, что система звезды Algo (или Algoi), в которой (с двумя исключениями) происходят события игр серии Phantasy Star, расположена во взаимравдашнем созвездии Персея (см. врезку). Для JRPG (и для RPG вообще) сие есть редкость, но, смею заметить, редкостей в PS вообще очень много.

Начнем с того, что Phantasy Star – мир техномгии, но на удивление удачно сбалансированный, сюжет нигде не затрагивает проблему «магия против технологии», равно как не пытается вывести одно из другого. Вас очень быстро перестанет удивлять соседство бластеров и андроидов с «техниками» (аналог заклинаний) и волшебными зельями. Сюжет и мир больше тяготеют к научно-фантастической литературе, чем к

фэнтези, но есть и исключения – там, где мир либо только-только стал технически развитым (PS), либо где он был отброшен назад (PS3). Предупреждаю, что без спойлеров рассказ о сюжете не обойдется, но уверен в том, что подавляющее большинство читателей знакомо лишь с парочкой игр серии, и им будет интересно ознакомиться с общей картиной событий.

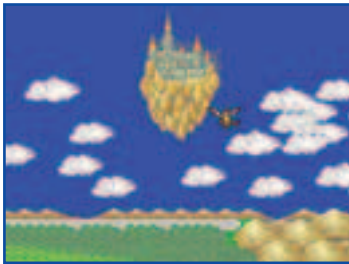
### ЗЕМЛЯНЕ НЕ ДРЕМЛЮТ

Давным-давно во Вселенной сражались две сущности: Great Light и Profound Darkness. Как водится, первая победила, изгнала соперника в иную реальность, а замочную скважину условной «двери» в ирреальность заткнула... звездой Algo и тремя ее планетами. Зло, как ему и положено, желает вернуться, для чего каждую тысячу лет посылает на планету своего эмиссара – Dark Force, справляться с которым приходится уже местному населению. Борьба с



людской забывчивостью должна планета Rykros, возвращающаяся к трех обитаемым мирам ровно раз в тысячу лет и сигнализирующая тем самым о грядущих напастях. Так проходят года и века...

Начинается история PS с того, как в начале XXII века климат Земли окончательно выходит из-под контроля (добавьте к этому некую не конкретизированную в игре глобальную катастрофу), но обреченное человечество получило шанс в виде потерявшего крушение инопланетного ко-



Летающие замки – обычное дело в 342-м космическом веке (Space Century).

рабля. На базе его технологий строится судно Noah («Ной» - ага, вроде как спасительный ковчег), и колонисты отправляются туда, откуда прилетели пришельцы. К звезде Algo, если вы еще не догадались.

Тем временем жители планеты Palma изобретают космические перелеты и начинают колонизацию уже обитаемых (!) Motavia и Dezolis. Сюжет первой Phantasy Star вначале представляет собой микс классической фэнтезийной завязки про узурпатора и законную наследницу трона с научно-фантастическими космическими операми о сопротивлении революционеров-повстанцев императору межпланетного масштаба. Позже эти шаблоны опрокидываются и частично заменяются другими. Пресловутый узурпатор по имени Lassic (в другом варианте – Lazzic) жаждет бессмер-



Пресловутая трехмерная графика в PS I. В четвертой части хотели сделать так же, но передумали.

тия и ради него заключает союз с Dark Force, тайком прибывшим на корабле с землянами. Для победы героям потребуется найти артефакт Aero Prism, что они успешно и делают. Главная героиня, Alis Landale, становится королевой (в Phantasy Star IV можно лицезреть ее памятник), о чем более подробно рассказывается уже в Phantasy Star Gaiden. Научно-технический прогресс не дремлет.

**ВРЕД ГЕНЕТИКИ И КИБЕРНЕТИКИ**

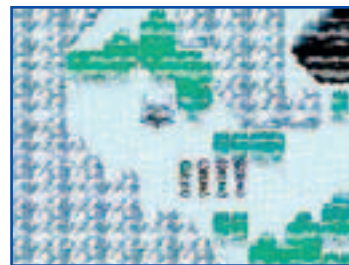
Проходит тысяча лет, и на провинциальную Motavia обрушивается проблема. Дело в том, что люди слишком привыкли полагаться на систему глобального контроля климата и биотехнологии. Пусть клонирование помогает добиться бессмертия (прим. авт. - кажется, это первая и единственная

JRPG, где процесс оживления удивительно логично оформлен как клонирование тела и запись туда последнего сохраненного состояния мозга), которого так жаждал император Лассик, но в ответ вышедшие из под контроля биологической лаборатории наплодили монстров. Проблема заключается в том, что всеми индустриальными структурами на планете давно уже управляет компьютер MotherBrain. Причем ни где он находится, ни как им управлять – не известно. Разобравшись со следствиями (а также выяснив, что лаборатории успели создать и новую расу – неолюдей), герои приступают к поиску причин (т.е. MotherBrain), ничего не находят, обвиняются в несанкционированном уничтожении жизненно важного для планеты оборудования и отправляются на тюремном корабле на суд в столицу, что на планете Palm. MotherBrain перехватывает управление и бросает его на таран. Герои



**НА РАСПУТЬЕ**

События третьей и четвертой частей происходят тысячелетие спустя, причем PS IV хронологически стоит чуть раньше. Дело в том, что один из кораблей беженцев (Alisa III) с Palma не только выжил, но и занес на своем борту спящего Dark Force. А в системе Algo в это время, как и положено, появился новый – каждому пришлось посвятить отдельную игру. Уникальность Phantasy Star III – отдельный разговор. Начнем хотя бы с того, что игрок знакомится с истинной картиной мира лишь ближе к концу, не догадываясь о том, что странный мир, поделенный на шесть сфер - есть гигантский космический корабль. Но настоящий шок (вполне сравнимый с пресловутой смертью Айрис или сценой в опере из Final Fantasy VII) настиг меня, когда главному герою предложили в конце первой трети игры выбрать себе невесту. «Весь список» состоял из оригина-



В сериале Phantasy Star герои ходят друг за другом гуськом, а не «сливаются» с главным персонажем.

спасаются, но планета превращается в симпатичный пояс астероидов. Жители ее эвакуируются на 400-х гигантских космических кораблях, большая часть которых тут же уничтожается. Впрочем, темным силам тоже не везет – герои находят их базу, земной корабль Noah, последние обитатели которого, оказывается, и построили MotherBrain. Phantasy Star II пройдена, земляне исчезают из вселенной Phantasy Star, биоинженерное будущее жителями Algo отвергается.

нальной невесты моего героя, похищенной со свадьбы, за которой он и гонялся все время, а также его боевой подруги, бескорыстно помогавшей возлюбленному спасти ее соперницу. Сюжет удивительно мастерски подвел меня к состоянию, когда выбор этот стал действительно важным, и при этом мне одинаково симпатичны были обе девушки. Для людей бесчувственных подготовлена ловушка материальная – к каждой жене полагается свое королевство, а

**ПАРШИВАЯ ОВЦА В СТАДЕ**

Недостатков у Phantasy Star III, к сожалению, было немало. Начать хотя бы со странной системы магии и прокачки героя. Дело в том, что очень быстро магия становилась практически бесполезной, а, напротив, огромное количество НР позволяло чуть ли не игнорировать лечение. Крайне неудачен был дизайн монстров. Представьте себе, что злобный монстр шевелит ушами, а у ваших героев от этого отнимается НР. Ужасно, правда? Вместо свободного перемещения между посещенными городами нам предлагали использовать стационарные телепортаторы, расположенные вне городов, а запутанность сюжета и невнятность объяснений иногда приводила к тому, что геймер часа два шел куда-то только для того, чтобы понять, что он шел не туда.

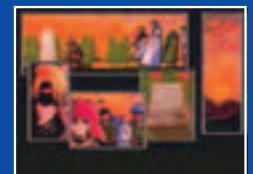
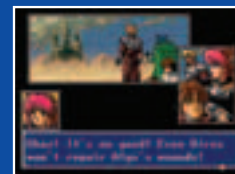


Цыплята – далеко не самый нелепый вид монстров в PS III.

**СМЕРТЬ КАК ШАБЛОННЫЙ СЮЖЕТНЫЙ ХОД**

Смерть Alys, главной героини Phantasy Star IV, была срежиссирована идеально. После того как геймера заставили полюбить отважную девушку-охотницу, убедили в том, что ее любит вся планета, нелепая смерть казалась глупой шуткой. Такого еще не было, такого не могло быть. И, вернувшись в ближайший город, геймер заставал людей, которые не знают о гибели Alys, но постоянно говорят только о ней (уточню: фразы всех NPC были изменены после смерти, так что сценаристы сознательно ввели этот момент) в восторженных тонах. Это было невыносимо. Наконец, уже ближе к концу игры геймер наталкивался на... призрак Alys! Уж сколько было пред-

принято попыток оживить ее – не счесть. Но на деле это была лишь проверка героев на морально-этическую стойкость с вознаграждением в виде мощного заклинания. Вопрос на засыпку: какая игра обычно ассоциируется с «попытками оживления девушек»? Сравните даты релиза.



Здесь положено прослезиться...

## УРОК АСТРОНОМИИ

**Algol** (от арабского - «дьявольская звезда») – типичный пример двойной звезды. То есть на деле-то это две звезды, вращающиеся вокруг друг друга. Интересно, что примерно раз в три дня одна из звезд загораживает для земного наблюдателя вторую (затмение), яркость Algol на небе резко падает, и все это можно заметить невооруженным глазом. Вымышленная часть карты мира PS – четыре планеты, из которых три пригодны для жизни: Palma (Palm, Parma), Motavia (Mota) и Dezoris (Dezo, Dezolis). Разночтения – одновременно и результат двусмысленности в прочтении катаканы, и намек на то, что жители планет за тысячи лет сами исказили их названия. Четвертая планета, Rykros,



вращается по сильно вытянутой орбите и людьми не заселена. Серьезных противоречий с научной картиной мира у сюжета PS я не обнаружил.

также своя сюжетная линия. Игра делится на три «поколения» (три части игры), главным героем текущего всегда становится сын пары, которая была составлена в предыдущем. Итого получается две развилки и четыре концовки. При всем этом игра считается худшей в серии. Весьма несправедливо – отличный баланс между уровнями героев и становящимися все более крутыми монстрами плюс ненапряжные квестовые путешествия из сферы в сферу и четыре пресловутые концовки, отличающиеся тем, куда долетел этот корабль (ах, в одной из версий радиорубка поймала Лондонскую обсерваторию!)... Очень даже неплохая игра. Собственно сюжет PS III состоит из фэнтезийной части, где герои гонятся за DF, и части научно-фантастической. Ключевые моменты последней – встреча с кораблем-близнецом и уничтожение его, а также посеще-



Вот оно, прибытие героев PS III на Землю!

ние искусственного спутника корабля. Предполагается, что, опасно приблизившись к черной дыре, Alisa III была переброшена во времени на 2000 с лишним лет назад, а затем врезалась в Луну, дав землянам возможность создать Noah. В другой версии все было совсем иначе...

## ЗОЛОТОЙ ВЕК PHANTASY STAR

Четвертая часть игры – апогей славы всей серии. Слово Millennium из подзаголовка игры (The End of The Millennium) интересно не только тем, что пишется с двумя l и двумя n, но и тем, что переводится еще и как «золотой век». Motavia из плода фантазии киберпанка-экологофоба превратилась в мирную и чистую планету с разумным уровнем развития технологии. Университетский городок в начале игры живет настолько тихо и спокойно, что поневоле ждешь какого-то нападения пришельцев. Ан нет – беда опять приходит изнутри. Вновь плодятся монстры, с которыми более-менее успешно борется гильдия охотников (именно она послужила прототипом для основы геймплея Phantasy Star Online). И вновь Тьма стремится побороть Свет. После разрушения Палмы у Profound Darkness появился реальный шанс прорваться в наше измерение. Для этого ему достаточно уничтожить планету Rykros. К счастью, обитатели заснеженного Дезориса, мечты буддистов и фана-

тов зеленых человечков, добросовестно хранят нужные героям артефакты, благодаря чему Profound Darkness оказывается разгромленным в своем же логове. Ура! Сильных моментов в PS IV немало, причем это не только смерть Alys (см. врезку). Rika, девушка-неочеловек, воспитывалась своим создателем, компьютерной системой Nurvus, а единственным ее «живым» собеседником был скучающий на орбитальной станции андроид Wren, время от времени запускающий местный аналог ICQ на двоих. Период компьютерофобии у сценаристов прошел, поэтому Nurvus предпочел не подпадать под контроль сторонников DF, а просто-напросто уничтожил себя ради спасения той, кого считал дочерью. К слову, в PSO один из квестов частично повторяет это событие.

Интересно, что немалая часть сюжета всей серии объясняется именно в Phantasy Star IV, где есть и прямые отсылки к старым играм. К примеру, разумный кот Myau из PS прожил более 2000 лет и в PS IV окружен почетом и любовью своих собратьев. Одновременно именно в четвертой части появляется серьезная любовная линия с ревностью, соперниками (и соперницами) и красивым, но чуть-чуть грустным хэппи-эндом.

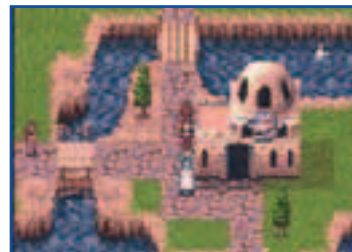
## А ЧТО БЫЛО МЕЖДУ?

Тысячелетние разрывы позволяют вместить в промежутки между решением судьбы Вселенной как официальные, так и неофициальные игры, мангу и рассказы. К таковым можно с некоторой натяжкой отнести и Phantasy Star Online. Многие описывается в мануалах к играм. Но все эти события не влияют на глобальную историю, которая, завершившись, оставляет при этом полную

«Кис-кис. Дай нам артефакт полезный, пожалуйста!»



В море можно драться, даже не выходя на палубу... ммм... внедорожника.



Качество графики – ничуть не хуже, чем в FF VI или Chrono Trigger.



Шаблонная ситуация: героям рассказывают правду о прошлом

свободу для создания сиквелов. Что касается сюжета Phantasy Star Online, то он может быть описан буквально парой страниц текста и оставляет большую свободу для толкования. Корабль, нагруженный второй волной колонистов с умирающей планеты (Motavia? Или одна из колоний, основанных беженцами с Palma?), приближается к планете Ragol только для того, чтобы лицезреть гибель первотселенцев. Общественная структура колонистов, их оружие и расовый состав (люди, неолуиды и андроиды) явным образом указывают на то, что их предками были жители системы Algo. А полное отсутствие преданий о DF и высокие технологии – на то, что темные силы покинули их планету уже давным-давно либо же не присутствовали там никогда. В конце концов выясняется, что давным-давно на Ragol приземлился гигантский космический корабль (Alisa III или ее близнец), где был заточен очередной экземпляр Dark Force (если быть точным, Dark Falz). Что произошло на самом деле в PSO и какая концовка PS III – единственно верная? На эти вопросы, надеюсь, ответит так и не анонсированная пятая часть.

## PHANTASY STAR – ЧЕМПИОН!

Посудите сами. Первая PS – первая JRPG, переведенная на английский, первая игра на 8-битке с псевдотрехмерной графикой (в подземельях) и продвинутым звуком, первая JRPG с внятным сюжетом и пофазовыми боями (до этого пофазовый считался лишь РСшная Wizardry). Стандартом для серии Phantasy Star стали: возможность мгновенно телепортироваться между городами (на большой карте) либо ко входу к подземелью (находясь внутри его), а также наличие нескольких видов транспортных средств (а в Phantasy Star IV есть отдельный режим боев для них!). Нако-





Программа Intel  
«Мощный компьютер – в каждый дом!»



**КОМПЬЮТЕРЫ WIENER 4  
НА БАЗЕ ПРОЦЕССОРА  
Intel® Pentium® 4**

- Процессор Intel® Pentium® 4 2400 МГц/533 МГц
- Материнская плата Gigabyte GA-8IE, i845E
- Видео - MSI 8978, GeForce4 MX420 DDR
- Память - 256 Мбайт, DDR266
- Жесткий диск - 40 Гбайт
- FDD
- CD-ROM 52x

**В КОМПЛЕКТЕ:** Монитор Samsung 17" 753DFX, мышь, клавиатура, колонки



**Всего**  
**первый взнос 3290 руб.**  
**в кредит на 12 месяцев**

**МАГАЗИНЫ И ВИДЕО**

м. Октябрьское поле	Народного Ополчения, 28	м. Калужская Щелковское ш, 100	Профсоюзная, 63	м. Китай-город	Маросейка, 6/8
Кутузовский пр-т	Славянский б-р, 13, к.1	м. Алексеевская	ТЦ «Щелково» пр-т Мира, 91	м. Новокузнецкая	Пятницкая, 3
м. Домодедовская	Генерала Белова, 35	м. Войковская	Ленинградское ш., 16	м. пл. Революции	Никольская, 8/1
м. Отрадное	ТЦ «Золотой Вавилон»	м. Семеновская	Измайловский вал, 3	м. Преображенская пл.	Б. Черкизовская, 1
м. Сокольники	Русаковская, 22, к. 1	м. Варшавская	Чонгарский б-р, 3	м. Автозаводская	Автозаводская, 11
26 километр МКАД	ТЦ «Вэймарт»	м. Марьино	Люблинская, 169	м. Кузнецкий мост	Столешников пер., 13/15

клиентская служба информации  
продажа товаров по телефону

**(095) 777-777-5**

[www.r&k.com](http://www.r&k.com)  
[info@r&k.com](mailto:info@r&k.com)  
[www.r&kvideo.ru](http://www.r&kvideo.ru)

## АФРОАМЕРИКАНЦЕВ ЗДЕСЬ НЕТ!

В мире Phantasy Star есть три основные «расы» (точнее, вида) разумных существ: люди, неолюди и андроиды. Люди – самая многочисленная группа, они и населяют все три планеты. Неолюди – искусственно созданная (во времена PS I-PS II) раса; первые представители, девушки-близнецы Nei и Neifirst (их артефакты, клоны и т.п.) – ключ к победе над Dark Force. Благодаря острым ушам (и не только) их можно считать местными эльфами. Наконец, андроиды были созданы во времена Phantasy Star 2 (высокие технологии), отдельные экземпляры дожили до времен PS III и PS IV (андроид Wren в PS3 служил... транспортным средством). Все три расы живут дружно.



Они такие разные,  
и все-таки они  
вместе...



Manga-style сюжет. Оригинально, красиво и интересно.

нец, Phantasy Star – чуть ли не единственная серия JRPG с действительно цельным сюжетом (сериял Shining объединяет только общий враг, схожий мир и двойной стандарт геймплея). Phantasy Star IV стала первой игрой с мангаподобным изложением диалогов, а заодно и представила лучшую систему боя, когда-либо существовавшую в JRPG. Впрочем, на этом остановлюсь подробнее. Как вы, наверное, знаете, системы боя бывают следующие: пошаговые (Grandia 2, Final Fantasy X) с останавливаемым временем, Active Time Battle (FF VII-IX и более ранние) и пофазовые. Боев в реальном времени в JRPG не бывает – это будет уже другой жанр. Пофазовые отличаются от пошаговых тем, что вы отдаете команды сразу всем вашим бойцам (компьютер делает то же для своих), а затем все участники боя исполняют их в порядке скоростных характеристик. Именно такой вариант дает наибольшую свободу для любителей разрабатывать тактику, и одновременно он заметно усложняет бои. Здесь не получится применять схему «бьем, пока есть HP, потом лечимся». Хотя бы потому, что в бою часто приходится предсказывать, кого именно ударит враг, и отдавать команду на лечение до того, как кто-то будет ранен. Возможно, именно из-за отказа от пофазовой системы боя современные JRPG стали зрелищными, интересными, но уж больно простыми (несмотря на навороты типа гардианов из FF или джиннов из Breath of Fire). Не зря ведь легко

## НАСЛЕДИЕ PHANTASY STAR

- Phantasy Star (SMS) – 1987
- Phantasy Star 2 (MD) – 1989
- Phantasy Star 3: Generations of Doom (MD) – 1990
- Phantasy Star Adventure (GG) – 1992
- Phantasy Star Gaiden (GG) – 1992
- Phantasy Star: The End of the Millennium (MD) – 1993
- Phantasy Star (MD) – 1994
- Sega Ages: Phantasy Star Collection (Sat) – 1998
- Phantasy Star Online (DC) – 2000
- Phantasy Star Online (PC) – 2001
- Phantasy Star Online Episode I & II (GC) -2002
- Phantasy Star Collection (GBA) – 2002
- Phantasy Star Online (Xbox) – 2003 (?)

Все даты релизов приведены для Японии (кроме PSC для GBA). Первая часть игры вышла на Mega Drive только в Японии ограниченным тиражом (порядка 1000 копий) и не имела никаких графических отличий от оригинала. В Японии через модемную сеть для Mega Drive распространялись скачиваемые игры – аналоги Phantasy Star Adventure (текстовая JRPG наподобие ранних RPG для PC), посвященные дальнейшим приключениям героев Phantasy Star III; они не были изданы на отдельных картриджах. Phantasy Star Collection (GBA) – три первые части PS, выпущенные на одном картридже, причем никаких графических или иных отличий от оригиналов у них нет.



проходящиеся без единого Game Over последние «Финалки» снабжены необязательными супербоссами.

В Phantasy Star IV также была предложена концепция комбо-атак, точнее – слияния нескольких заклинаний в одно, более мощное, позже использовавшаяся в сериях SaGa Frontier и том же Breath of Fire. Наконец, Phantasy Star предоставляет большую свободу в выборе оружия, чем другие JRPG. Как минимум, можно выбрать между слабым, но стреляющим два раза пистолетом и мощным «одноходовым» мечом. Здесь нет ситуации, когда каждый новый город дает возможность купить новые версии всех видов оружия, на которые всегда хватает денег. Напротив, чаще сильное оружие продается сразу, но вот денег на него не хватает. Важно и то, что здесь нет боевых колод карт, кисточек для рисования, смертельных шляп и прочих отравленных накладных хвостов – все строго реалистично. Все это, кстати, и позволило безболезненно перейти к Phantasy Star Online с PC-подобной системой оружия.

## БУДУЩЕ ЗА ОНЛАЙНОМ?

PSO же, как вам успели не раз прожужжать уши журналисты, стала первой сетевой приставочной RPG. От

себя добавлю, что в PSO удалось сохранить атмосферу предыдущих частей серии, получилось даже грамотно адаптировать систему боя для реального времени, и почти не пожертвовать сюжетом. Интересно, что PSO даже на Dreamcast достигла большего успеха, чем FF XI на PS2. Неплохим тиражом разошлась PSO Episode I&II для GC, готовится версия игры для Xbox. В отличие от той же FF XI, имеется однопользовательский режим, более-менее удачно имитирующий игру в сети (благодаря наличию напарников, которые помогают вам справляться с квестами), а в версии для GC появилась возможность играть вчетвером на одном экране. Окончательно разрешить сюжетные загадки PSO и PS III, а также ввести фанатов Sega в состояние буйной эйфории могла бы Phantasy Star V, однако Юдзи Нака в своих интервью до сих пор говорил лишь о полноценном сиквеле Phantasy Star Online, коего мы тоже пока не видим даже в анонсах. Так что фанатам серии остается лишь клепать свои собственные игры да смотреть на звездное небо в надежде на то, что когда-нибудь обитатели системы Algo прилетят к нам сами. На большом корабле с Dark Force за пазухой. ■

# Genius



КОМПЬЮТЕРНАЯ  
**ПЕРИФЕРИЯ**  
НАИВЫСШЕГО  
**КАЧЕСТВА**

КЛАВИАТУРЫ



МЫШИ



КОЛОНКИ



WEB-КАМЕРЫ



СКАНЕРЫ



МОДЕМЫ



Москва, 109390,  
ул. Малышева, д.20

тел.: (095) 105-0700  
232-3009  
(многоканальный)

Москва, 129272,  
ул. Трифоновская, д.45

тел.: (095) 232-2431  
284-0238  
284-3376  
288-9211

Москва, 117071,  
ул. Донская, д.32

тел.: (095) 955-9097  
955-9149  
955-9158  
955-9193  
955-9223

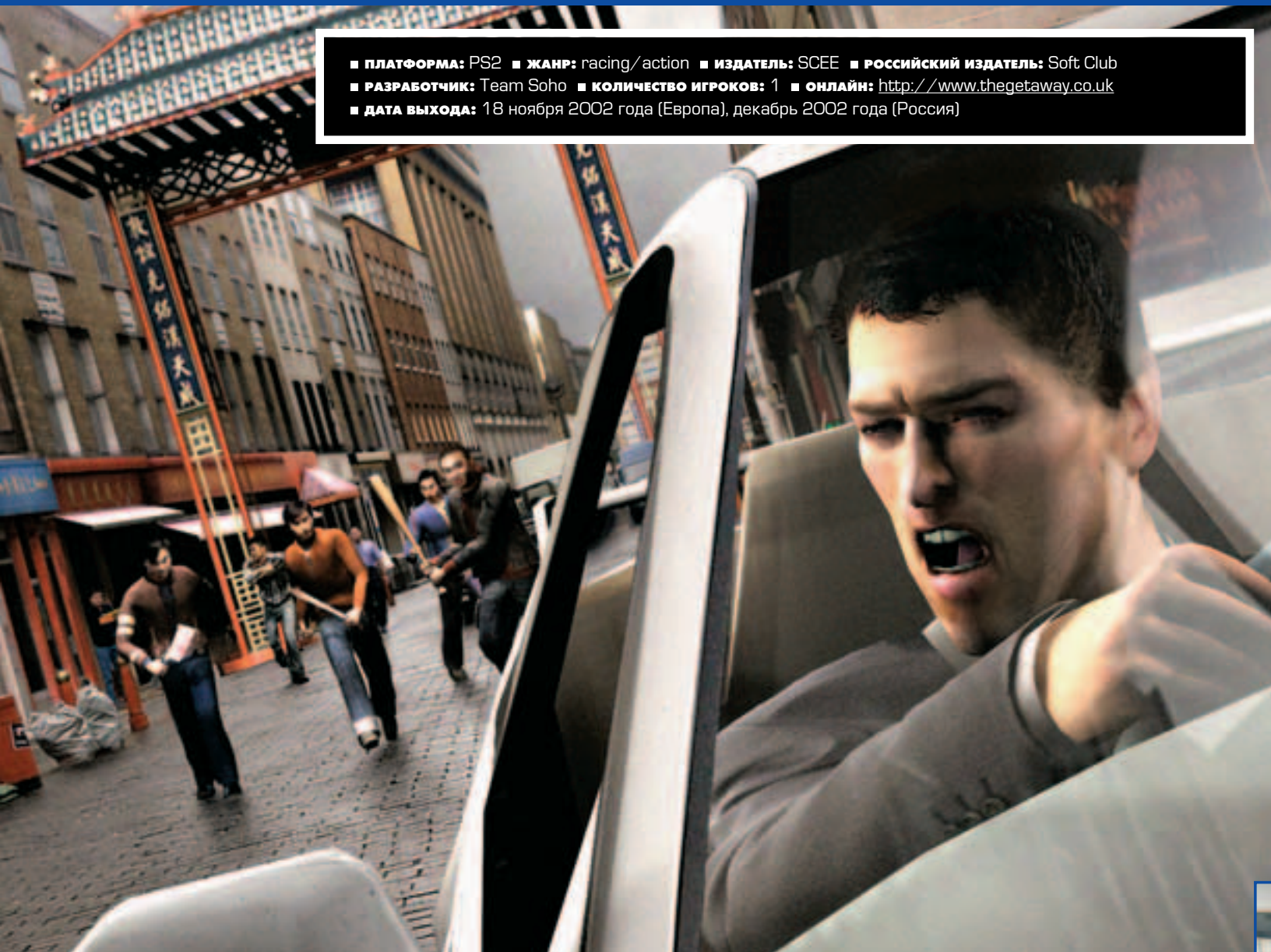
# OLDI

WWW.OLDI.RU

# ХИТ?

# THE GETAWAY

■ ПЛАТФОРМА: PS2 ■ ЖАНР: racing/action ■ ИЗДАТЕЛЬ: SCEE ■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: Soft Club  
■ РАЗРАБОТЧИК: Team Soho ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1 ■ ОНЛАЙН: <http://www.thegetaway.co.uk>  
■ ДАТА ВЫХОДА: 18 ноября 2002 года (Европа), декабрь 2002 года (Россия)



**ВАЛЕРИЙ «А. КУПЕР» КОРНЕЕВ**  
[VALKORN@GAMELAND.RU](mailto:VALKORN@GAMELAND.RU)

## 12 НОЯБРЯ 09:30, МОСКВА, РЕЧНОЙ ВОКЗАЛ

На выходе из метро – неприятная новость: Ленинградка стоит. Столкнулись два грузовика, пробка на километры. Вместе с другими улетающими набиваемся в «пятерку» к бывшему таксисту, обещающему за 150 рублей с носа домчать в Шереметьево окружными путями через Химки. Хлопаю на переднее сиденье. Везет. Сзади одетый тысяч на пять новый русский причитает, что не успеет. «Не бойсь, я тут 25 лет кли-

ентов вожу». Сразу за мной двое научных работников – мужчина и женщина, летят на какой-то симпозиум и обсуждают фильтрацию во взвеси при атомной массе такой-то. Всю дорогу общаются на профжаргоне, чем вызывают всеобщее уважение. Выруливаем из Химок по полупустой дороге, параллельной стоящему шоссе. Хором хвалим водителя, от чего тот с испуганным лицом выжимает все 180.

## 10:15, АЭРОПОРТ ШЕРЕМЕТЬЕВО, ТЕРМИНАЛ 2

На табло рядом с лондонским рейсом светит зеленый – объявлена регистрация. Серегу Амир-

джанова провожает подруга. Серега – наш гид от Soft Club, он будет договариваться обо всех мероприятиях пресс-тура и следить, чтобы журналисты во время поездки особо не хулиганили. Подтягивается оставшаяся половина нашего отряда – двое телевизионщиков с ТВС. Они делают программу «Паутина», будут снимать сюжеты о видеоиграх. Увешанный сумками с аппаратурой, собранный и серьезный оператор Назим похож на барабанщика «Мумий Тролля», высоченный ведущий Петя – вылитый нынешний парень моей бывшей девушки. Стоя в очереди на таможенный осмотр,

потихоньку разговариваемся. Выясняется, что Петя писал сценарии для «От винта!» и придумал историю про то, как дядя может долбить, а может не долбить. Это для друзей он Петя, а вообще – Петр Гланц. Культовый персонаж. Рассаживаемся в самолете, обсуждая нюансы перевода «Принцессы Мононоке». Все торопливо обзванивают близких. Во время взлета Назим, игнорируя предложение стюардессы, снимает гигантским бетакамом тающую в облаках родную землю. Телевизоры в салоне показывают «Бриллиантовую руку», наушники не работают. Аэрофлот.

«Фак! Ю блади факин бастард!!!» – выглевывают скороговоркой динамики телевизора. Последующую тираду на кокни сложно расшифровать даже при наличии субтитров. В приставке – демка The Getaway. Ни одна игра для PlayStation 2 до нее не могла похвастаться «взрослым» рейтингом, полученным, в том числе, и за лексику героев. На дворе 11 ноября 2002 года. Завтра я лечу в Лондон.

## 12:20, АЭРОПОРТ ХИТРОУ

Лондон встречает ярким солнцем, +12 Цельсия, вишневым «сэвен-апом» (цвет и вкус раствора марганцовки) и рекламными щитами GTA: Vice City. Фотографируем на проезды для метро. Мое фото коварный индус, как назло, приклеивает на женский бланк. Ругаться нет времени, так и буду ездить с розовым проездным – у остальных они голубые. На платформе висит плакат Lord of the Rings от Electronic Arts, макет почти тот же, что пошел в «СИ» на разворот. Петя втолковывает Амирджанову что-то о плюсах пиратского рынка в России. У Серёги на лице отчетливо читается надежда на то, что Петя не станет демонстрировать свою позицию в разговорах с людьми из SCEE. Назим увлеченно снимает вагон с осоловевшими неграми.

## 13 НОЯБРЯ 09:30 – 17:00, ЛОНДОН-КЕМБРИДЖ-ЛОНДОН

Днем Тим Стоукс (маркетинговый менеджер SCEE по странам Восточной Европы и Ближнего Востока, недавно персонально наблюдавший за запуском PlayStation 2 в России) везет нас в Cambridge Studios смотреть русскую версию Primal для PS2. Телевизионщики пишут интервью, потом обедаем в

▼ Мини-цех по производству наркотиков, где лаборанты умеют стрелять по-македонски.



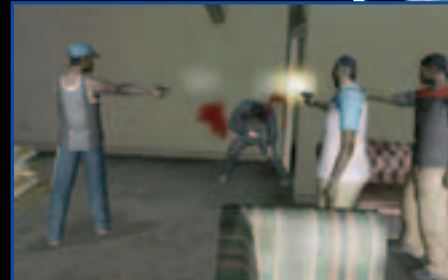
▲ А с Трафальгарской площади выжили знаменитых голубей, и теперь там га[л]дят одни только туристы. Впрочем, и те разбежались...



ки, дающие доступ на премьеру и последующую вечеринку. Налицо сегрегация: у инсайдера-Амирджанова лежит серебристая бирка на запястье и десяток купонов на выливку, которые журналистам выдадут только по прибытии на место.

## 14 НОЯБРЯ 11:00, ШТАБ-КВАРТИРА TEAM SOHO

Заскочив в офис SCEE в трех шагах от Пикадилли, подхватываем Тима с оставленным вчера оборудованием и отправляемся на экскурсию в обитель Team Soho, авторов The Getaway. На Карнаби-стрит развешивают новогодние гирлянды – процесс немедленно документируется нашим оператором. Офис команды, естественно, рас-



▲ Ист-эндские гопники разыгрывают сценку «смерть комиссара Каттани» с Марком Хэммондом в главной роли.

положен в Сохо – самом пафосном районе Лондона. Миновав вычурные двери из фигурного стекла, поднимаемся на несколько этажей в освещенном цветными лампочками лифте. Офисы, конференц-комнаты, снова офисы. Тим ведет нас через обычный конторский коридор, распахивает безликую дверь... и мы – посреди самого настоящего паба с дубовой барной стойкой, картинами в тяжелых оправах, массивными круглыми столиками. Рассаживаемся в уютном полумраке и тут замечаем, что прямо в столешницы врезаны телеэкраны, рядом с каждым лежит Dual Shock. Ух ты! Оказывается, не такая уж абсурдная идея: заказать кружку настоящего сидра и, в то время как сооружается нехитрая закуска, поигрывать на PS2. Перекусив, телевизионщики принимают установку свет, я тем временем сажусь за джойпад.

На первый взгляд, со времени нашей августовской встречи на ECTS



местном пабе, где почему-то кормят тайской кухней. Вылавливая из супниц кусочки курицы с ананасом и орехами, обсуждаем просьбу SCE Japan сделать Скри по пять пальцев на руках вместо четырех. На обратном пути из Кембриджа Тим вручает всем конверты с приглашениями на премьеру The Getaway – гвоздь программы, из-за которого мы, собственно, и находимся в Соединенном Королевстве. В конверте бэдж с надписью «пресса» и две карточ-

игра почти не изменилась. Выставочная демка состояла из готовой первой миссии, и с тех пор работа шла над совершенствованием остальных уровней — поэтому приходится пробежаться по знакомой территории, прежде чем забраться поглубже. Напротив присаживается Чун Ва Конг, главный дизайнер проекта. Еще в Москве предварительно пробежавшись по официальному сайту, я знаком с его девелоперским прошлым: Thomas the Tank Engine (NES), Maximum Carnage (SNES) и Cutthroat Island (MD). Спрашиваю Чуна, финальная ли это версия.

— Сегодня премьера, а у нас осталось, дайте-ка посчитаю... четыре дня до отправки кода в печать. И до сих пор есть около 50 багов,

же Driver, но выйдет-то наша игра минимум через год, и тогда никого ей удивить не получится. Поэтому мы провели несколько мозговых штурмов, после чего двинулись на поклон к Филу Харрисону из Sony и обрисовали ему новую концепцию The Getaway — со всеми добавочными прибамбасами, которыми должна обрасти обычная «гонка». Понятное дело, проект такого масштаба потребовал новой мощной платформы, PlayStation 2.

— Насколько правдива история о том, как вы на пробу смоделировали площадь Пикадилли-серкус, после чего результат оказался настолько впечатляющим, что решено было переносить в игру весь центральный Лондон?



▲ Полиция тут свирепая. Танков, как в GTA, на улицах вы не встретите, но четверка белых «воксхоллов» действует не хуже бронетехники.



но мы о них прекрасно знаем и все исправим.

Интересуюсь историей проекта, кому пришла в голову мысль совместить автогонки в городской черте с перестрелками от третьего лица и общим антуражем в духе «Карты, деньги, два ствола».

— Изначально это был проект под первую PlayStation. Мы с ребятами, только что завершившими Porsche Challenge (а до нее — Rapid Racer), делали очень простенькую «гоночную игрушку с бандитскими элементами». Идея принадлежала Брендану Макнамаре. И как раз когда у нас был готов первый уровень, вышел Driver. Стало ясно, что мы делаем почти идентичную вещицу, ничуть не ху-



▲ Ранения, не совместимые с жизнью, обрывают крестовый поход полицейского инспектора.



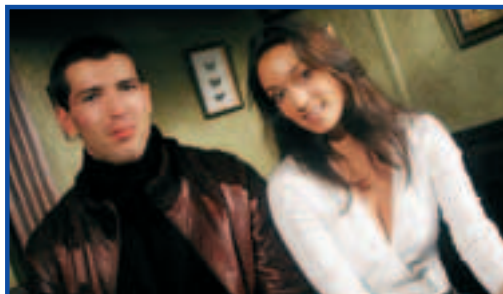
▲ Стратегически подорванная бочка с бензином поможет расправиться с группой противников одним махом.



Чун Ва Конг (Chun Wah Kong), дизайнер.



Уильям Бердон (William Burdon), программист.



Дон Кембри (Don Kembray) и Анна Эдвардс (Anna Edwards), исполнители ролей Марка и Ямин.



Идеолог Брендан Макнамара (Brendan McNamara) с супругой.

— Абсолютно верно. И увидев, насколько здорово смотрится пейзаж в игре, мы поняли, что и остальное — автомобили, персонажи, оружие, — буквально все должно быть выполнено на столь же высоком уровне. Поэтому мы стали искать настоящих актеров. Проходил совершенно киношный кастинг, и как только человек по имени Дон Кембри прочел несколько фраз, сразу стало ясно, что это именно тот, кто нам нужен.

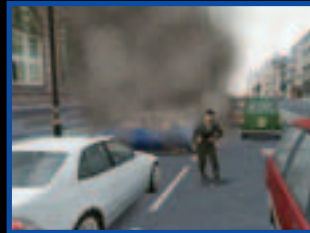
Пристроившийся рядышком Дон с упоением рассказывает, сколько всего ему удалось вложить в персонаж Марка Хэммонда, какие из черт его характера унаследовал герой. Чун говорит, что обычно принято снимать motion capture пары героев, потом получившие моде-



▲ Если неаккуратно обращаться с автомобилями, любой из них рано или поздно загорается. При таком раскладе главное — вовремя сойти.

ность будет фигурировать у нас.

В игру целиком попала «зона 1» — примерно 46 квадратных километров центрального Лондона, куда умещаются все дежурные достопримечательности: комплекс здания парламента во главе с Биг Бен, Гайд-парк, Пикадилли и Бейкер-стрит, собор Святого Павла и Тауэр с прилегающим мостом. Плюс городское дно — притоны, стрип-клубы, питейные заведения с сомнительной репутацией, излюбленные места мобстерских «стрелок» и так далее. The Getaway позволяет в совершенстве изучить как Лондон официально-туристический, так и мрачную криминальную жизнь британской столицы. В шутку предлагаю Чуну лицензировать их разработку в качестве трехмер-



▲ Вот в такой мирной обстановке и рождаются антисоциальные криминальные боевики, которые потом запрещают в Австралии.

▲ Вовремя сошедший Марк разбивает стенку, у которой можно поправить здоровье.

ли раскрашивают художники и озвучивают совершенно другие люди. В The Getaway все иначе — вплоть до пяти актеров «снимаются» в сцене, одновременно пишется звук, после чего модели делаются максимально похожими на свои живые прототипы. Даже гардероб в игре настоящий, от модельера Теда Бейкера. По словам Конга, актеры напрямую взаимодействуют друг с другом, между ними возникает «химическая реакция» — как в лучших фильмах и театральных постановках. The Getaway — самая значительная роль Дона, до этого снявшегося в нескольких телевизионных сериалах.

На экране четверо бандитов во главе с матерой убийцей Ясмин

шушукуются в детально смоделированном салоне «альфы ромео». Дон, Чун и примкнувшая к нам исполнительница роли Ясмин, обворожительная Анна Эдвардс, покатываются со смеху.

— Во время «захвата движений» любые металлические предметы искажают получаемые данные, поэтому корпус нашей машины был целиком деревянный! Вы представляете, даже из мебели пришлось вытаскивать шурупы! — кокетничает Анна.

Слегка косолапя, Марк Хэммонд тем временем выбегает на проезжую часть. Угрожая стволу, вышвыривает из остановленного «Ниссана» водилу, перемещается

за баранку и начинает погоню за похитителями сына. Игнорируя красные огни светофоров, машины летят по вполне узнаваемой Мальборо-стрит. Мелькают вывески McDonald's и Starbucks Coffee, магазин GAP, супермаркет Tesco и заправка BP Connect. Проносится мимо щит с объявлением Metropolitan Police, призывающим «стучать» на подозрительных соседей куда следует. Точно такой же щит мы видели по дороге в офис разработчиков. Следующий вопрос касается product placement и выгод, полученных Team Soho от использования реальных торговых марок в своем творении.

— О какой-то материальной выгоде речи не шло. Нашей задачей было воссоздать улицы города в том виде, в котором они существуют на самом деле. Если бы пришлось платить владельцу каждого магазинчика или дома, Sony бы разорилась. Восемнадцать раскиданных по Лондону основных локаций, где происходят сюжетные сцены (бары, клубы, галереи, склады) — все они воссозданы с поразительной точностью. Владельцы этих заведений были рады тому, что их собствен-

ного гида для туристов, тот обещает подкинуть идею начальству. Выясняется, что на последней выставке ECTS к представителю Team Soho подошел пожилой человек и рассказал о том, как он, потомственный лондонский таксист, третий год терпеливо ждет выхода игры — очень уж хочется покататься по знакомым маршрутам. После этого было решено сделать специальный режим, где на классическом черном кэбе можно заниматься извозом на улицах города, не беспокоясь о бандитских разборках и полицейском преследовании.

Тим деликатно намекает на то, что отведенное для беседы время закончилось. Последний раз бросаю взгляд на экран в столоешнице, где Марк-Дон тяжело дышит, схватившись за стену, — так в игре пополняется здоровье (никаких индикаторов нет, опасность ранений символизируют пятна крови на одежде). Пока телевизионщики собирают свой инвентарь, спускаюсь вместе с одетым в треники главой Team Soho на этаж ниже — туда, где последние четыре года делается The Getaway. Сверкая абсолютно лысым черепом, Макнамара задирает ноги на стол, раз-

валиваясь на своем рабочем месте. Спрашиваю, где он проводит больше времени – дома или здесь. Конечно же, здесь. Затрапезный Макнамара больше похож на своих героев-мобстеров, чем на работника SCEE, ведущего проект с бюджетом в 10 миллионов евро. Ищу глазами боксерскую грушу или бейсбольную битку, но таковые на глаза не попадаются – сплошь столы с компьютерами. Офис как офис, работают люди. Наверное, исправляют 50 багов, о которых говорил Чун. Делаю несколько снимков, прощаюсь и спешу к лифту с разноцветными лампочками.

## 19:30, ФОЙЕ WARNER VILLAGE CINEMA НА ЛИСЕСТЕР-СКВЕР

Официальная премьера The Getaway проходит в знаменитом кинотеатре, арендованном SCEE на весь вечер. Протискиваемся сквозь сдерживаемую полисменами (!) толпу человек в пятьсот у входа, предьявив приглашения, присоединяемся к пишущей и снимающей братии со всей Европы. Прессы на-



лодного воздуха от невидимого кондиционера. Мягко гаснет свет, расходится занавес, и зал на полчаса погружается в атмосферу беспредела в английском стиле – на широком экране показывают склейку сюжетных роликов и геймплея первых часов игры, завершающуюся трейлером проекта, для которого не-

льзя тусоваться вместе с инсайдерами, для журналистов отведен только главный танцпол клуба. Талоны на выпивку больше не выдают, и мы делим амирджановские десять штук на троих. Тим исчезает в направлении бара. Темный зал ниже уровня земли, какие-то трубы, ультрафиолетовые лампы, спер-



▲ Похож он на человека, рулящего проектом с бюджетом в 10 миллионов евро? Во-во. Макнамара в естественном хабитате.



тый воздух, все колбасятся под очень громкий сет неизвестного науке ди-джея. В уголке молодежь неопределенного пола кучкуется вокруг нескольких демо-юнитов с The Getaway. Вместе с вернувшимся Стоуксом оккупируем приставки, штурмуем первый уровень. Лучше всего Марк Хэммонд слушается твердой тимовой руки, мы с Сергеем безнадежно застреваем в самом начале, плюем, отправляемся проветриться на лестницу, прихватив пару коктейлей и ссудив Тиму оставшиеся талончики...

Возвращаясь в гостиницу в первом часу ночи, на одной из улиц проходим мимо припаркованной на обочине машины с молчаливо сидящими в ней мордоротами. Они ловят наши понимающие взгляды. Ускоряем шаг. Это Лондон – такой, какой он есть на самом деле.

Российский старт The Getaway назначен на декабрь. ■

бирается человек тридцать. Назим встает наизготовку, нацелив свой бетакам в сторону парадного входа, куда как раз начинают прибывать лимузины, порционно выгружающие приглашенных звезд. Помимо руководства SCEE, занятых в The Getaway актеров и сотрудников Team Soho, проходят какие-то ползнаменитости локального масштаба, которых не знает никто из журналистов, зато ошалело приветствует толпа зевак. Поднимаясь по лестнице, звезды несколько секунд позируют перед камерами и направляются в зал. Умопомрачительная рубашка Дона Кембри вызывает пару восторженных возгласов, но следующая за ним Анна Эдвардс в провокационном платье срывает настоящую овацию и долго вертится перед входом в мультиплекс: толпа не отпускает. Моросит холодный дождь, Анна героически сносит все издержки популярности. Отсняв все необходимое, ребята с ТВС уезжают в отель, а мы с Сергеем отправляемся напрямиком за знаменитостями.



## 20:00, В ЗАЛЕ КИНОТЕАТРА

Рассаживаемся. В подлокотники кресел заботливо вложены бутылочки минералки и пакетики сладкого поп-корна (учитывая специфику игры, скорее подошел бы соленый или острый). Председательствующий крестный отец проекта Фил Харрисон выдает приветственную речь, где благодарит всех пришедших, особо подчеркивая, что «сегодня с нами гости из Соединенных Штатов, России и других стран». Пробирает то ли гордость за Отечество, наконец-то причастившееся к мировой приставочной индустрии, то ли поток хо-

сколько игровых сцен были заново пересняты, только уже не в 3D, а «живьем». Взрывная (в буквальном смысле слова) динамика финального ролика зашкаливает, зал взрывается аплодисментами. Премьера состоялась. Выбираемся из зала с четким ощущением, что в Австралии игру запретят и предадут анафеме, как только их журналисты доберутся домой. Насилия – выше крыши, GTA отдыхает.

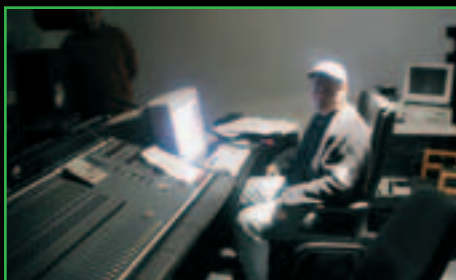
## 22:30, КЛУБ FABRIC

Отстояв очередь, получаю бирку на запыстье. Как у Сереги и Тима, только не серебристую, а черную. Это значит, что мне

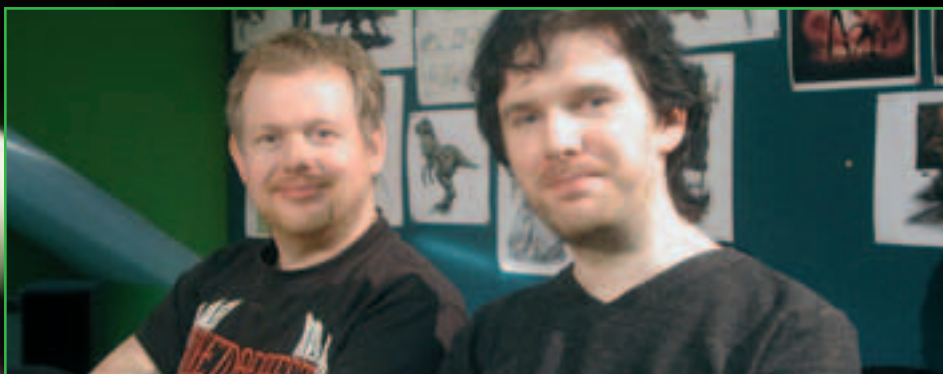
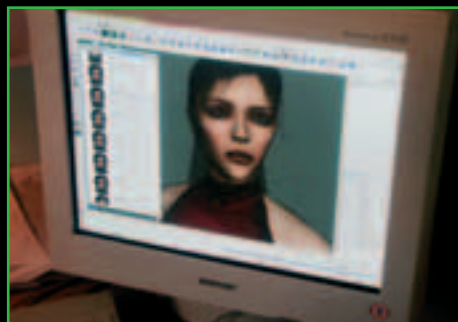




■ ПЛАТФОРМА: PS2 ■ ЖАНР: action/adventure ■ ИЗДАТЕЛЬ: SCEE ■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: Soft Club  
 ■ РАЗРАБОТЧИК: SCEE Studio Cambridge ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1 ■ ОНЛАЙН: <http://www.primal-game.com> ■ ДАТА ВЫХОДА: январь 2003 года



Звукорежиссер Ник Кидд за своим пультом.



Художник Марк Гиббонс и креативный директор Крис Соррелл передают привет будущим игрокам в Primal.

# PRIMAL

## ВСЕ ДЕЛО В ПАЛЬЦАХ

Забавный курьез, который нам поведал Марк Грин, заключается в том, что японское подразделение Sony Computer Entertainment, также локализирующее Primal, попросило изменить количество пальцев на лапах Скри с четырех до пяти. Объясняется это тем, что в Японии число «четыре» считается несчастливой, прямо как у нас «тринадцать». Пришлось в японской версии добавлять горгулье каменные обрубки, символизирующие лишний палец.

Поездка в Великобританию, организованная для российских журналистов компаниями Sony Computer Entertainment Europe и Soft Club, ставила целью не только освещение премьеры блокбастера The Getaway от Team Soho. Сотрудники другого подразделения SCEE, Studio Cambridge, продемонстрировали нам незавершенную Primal – раннюю версию первой официальной русскоязычной локализации для PS2.

### ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ [VALKORN@GAMELAND.RU](mailto:VALKORN@GAMELAND.RU)

**В**нимательный читатель сразу же прервет нас – как же так, ведь совсем недавно, в 22(127) номере «СИ» девица из Primal красовалась на обложке, а в самом журнале можно было прочесть обстоятельный материал об этом готичном 3D-приключении. Так-то оно так, да только материал тот писался об игре вообще, на основе англоязычных версий разрабатываемого продукта, находящегося в Москве у компании-локализатора. Специалисты из Soft Club занимались переводом текстов, подбором актеров и записью диалогов для русскоязычного варианта, после чего

все эти наработки были отправлены в Кембридж, где они монтировались непосредственно в игру. На результат трудов по компоновке российской версии и пригласили взглянуть вашего покорного слугу вместе со съемочной группой телеканала ТВС. Как обычно, «Страна Игр» стала единственным российским игровым журналом, чей корреспондент получил право посетить офис разработчиков столь значительного консольного проекта.

### ПАСТОРАЛЬ

Studio Cambridge расположена в живописном местечке – не в самом городе, прославленном своим университетом и неотличимыми от лондонских ценами на недвижимость (это в девяносто километрах от столицы!), – а на окраине, где

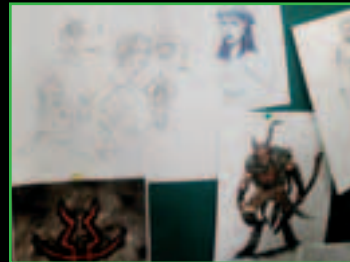
двух- и одноэтажные домики утопают в зелени дубов и каштанов. Студия, где работает всего около трех десятков человек, занимает половину небольшого административного здания поблизости от опрятной, почти игрушечной железнодорожной станции. Каждые десять минут все вокруг начинает дребезжать: через крохотный переезд по своим делам пролетают скоростные электрички. Встретил нашу делегацию большой (во всех смыслах) человек Марк Грин, харизматичный директор проекта Primal. После короткого совещания решено было сначала совершить экскурсию по студии, а уж потом, «на сладкое», смотреть игру.

### В ТЕСНОТЕ, ДА НЕ В ОБИДЕ

Удивительно, сколько всего может уместиться в таком маленьком доми-



Debug mode облегчает работу тестерам: под рукой и неуязвимость, и вся магия...



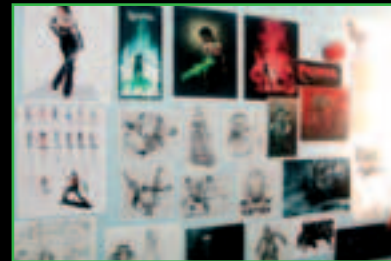
DevKit для PS2 во всей красе.



Мы с Джен находим общий язык.



Аниматор Роб Хилл показывает нам движение мускулов на лице Джен.



ке. Тут рабочие места программистов, художников и тестеров, там – комната отдыха со всевозможными приставками и ломящимися от игр (включая редчайшие японские релизы) полками, здесь – собственная студия звукозаписи, кухня, экипированный огромным экраном и мощной surround-системой просмотровый зал. Непонятно, как все это уютится на крохотном пятнышке земли, и еще большей загадкой для нас осталось то, отчего при невообразимой скученности не возникает никакого ощущения тесноты. Узкий лестничный пролет, где плечами цепляешься за стены, почему-то хочется назвать уютным; атмосферу в комнате, где за своими столами на расстоянии вытянутой руки сидят человек пятнадцать, охарактеризовать иначе, как «располагающей», язык не поворачивается. В отличие от гигантского, залитого люминесцентным светом офиса Team Soho, здесь чуть ли не по-деревенски расслабленная обстановка – при том, что каждый сотрудник занят своим делом. У входа в святую святых подпирает потолок двух-с-чем-то-метровая статуя главной героини Джен, с которой мы виделись несколько меся-

цев назад на ECTS. Сам офис буквально задрاپирован распечатками концепт-арта Primal: всевозможные изображения протагонистов и второстепенных персонажей висят на стенах, перегородках, по бокам мониторов – куда не кинешь взгляд, обязательно наткнешься на жителей четырех миров Нексуса, а с ними Скри и Джен в нескольких ипостасях. Многие рисунки явно относятся к раннему периоду планирования игры: то Джен явится перед нами в виде представительницы «продвинутой» клубной молодежи (нынче она окончательно перешла в «альтернативную» рок-тусовку), то горгулья Скри изображен так, что опознать его можно лишь по подписи. Рассматривая сотни иллюстраций, диву даешься, сколько всего было забраковано – да ведь тут идей еще на три игры хватит!

#### КУКОЛЬНЫЙ ТЕАТР

Марк Грин ведет нас от стола к столу и, стараясь не мешать работе подчиненных, рассказывает о каждом. Это ведущий программист, он проглядывает список найденных багов и до вечера будет заниматься их исправлением, вот мастер по текстурам, а вот

главный аниматор – он сейчас занимается мимикой персонажей. Хотите посмотреть? Столпившись вокруг стола, внемлем мини-лекции о специальном программном обеспечении, позволяющем управлять лицами героев. Щелчком мыши аниматор вызывает на экран личико Джен и два десятка ползунков-индикаторов, отвечающих за различные мускулы. Медленно двинул один – девушка плавно прищурила глаза. Потянул за другой – Джен удивленно приподняла бровь. Со стороны – точь-в-точь кукловод, дергающий за ниточки. Технология motion capture в Primal применяется только для анимации тела, вся лицевая мимика делается только так: кропотливо, вручную, пок кадрово. И надо признать, что результат смотрится еще лучше, чем в Final Fantasy X или Metal Gear Solid, где впервые нашли воплощение аналогичные технологии (имеется в виду, впервые в видеоиграх).

#### ОТЦЫ

Рядом с каждым компьютером установлен телевизор с подключенным PlayStation 2 Development Kit, очертаниями напоминающим саму приставку, только раза в два больше. Вес-



Тележурналисты у входа в студию.



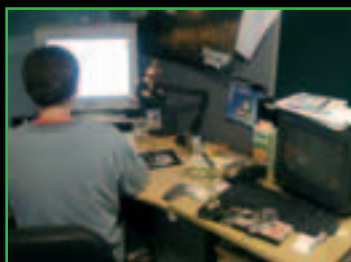
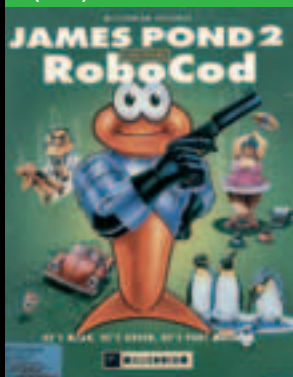
М. Гиббонс — добрейшая душа. Оцените байкерский коврик для мыши!



## ВETERАН



Крис Соррелл предпочитает говорить исключительно о Primal, и нам так и не удалось разузнать из первых рук о его девелоперском прошлом. Брендан Макнамара из Team Soho рассказал мне, что Крис — просто очень скромный человек, а в индустрии он с начала девяностых, и первые его работы для Amiga CD32 - это James Pond 2 Codename: RoboCod (1991) и James Pond 3: Operation Starfish (1994).



ло подмигивая синими и зелеными лампочками, они прокручивают в своих недрах игровой код. Эти рабочие станции есть и в Москве, в той же «Акелле», но в Кембридже мы первый раз увидели столько «черных ящиков», собранных в одной комнате. Один из них стоит на столе главного художника Primal, жизнерадостного Марка Гиббонса, одетого в футболку с эмблемой байкерского слета, человека, чьими стараниями офис разукрашен изображениями героев. Марк ведет нас наверх, где знакомит с Крисом Сорреллом, креативным директором игры. Пригласив нас занять места перед проекционным экраном, Крис берет в руки Dual Shock и включает особую «тестовую» PlayStation 2, сделанную для проигрывания промежуточных демо-версий: обычная приставка эти диски не читает (TEST-консоли стоят около 800 долларов и поставляются разработчикам вместе с devkit'ами).

## НАЧАЛО НАЧАЛ

Вступительный ролик — единственная заставка, выполненная в пререндеренной CG-графике — пока идет без звука, еще не доехала музыкальная фонограмма из Лос-Анджелеса. Крис комментирует происходящее: сейчас выступает рок-группа, где поет Льюис, парень Джен; вон он после концерта вспоминает о странном посетителе с горящими глазами; а тут объявляется и сам посетитель — жутковатого вида демон, похищающий Льюиса и вырубаящий Джен... Вы наверняка помните приведенную в «СИ» предысторию, поэтому мы не будем особо задерживаться на описании сюжетной подо-

плеки. Сам по себе ролик вряд ли может поспорить с лучшими образцами жанра (Onimusha 2, например), но авторы и не ставили перед собой такой задачи. Видео вполне справляется с представлением героев, а незначительный скачок детализации между использованными в ролике и в самой игре моделями позволяет геймеру быстрее втянуться в действие.

## И ТУТ ОНИ ЗАГОВОРИЛИ

Нет, мы, разумеется, готовились услышать русский язык. И даже одобрительно кивали, когда Крис менял в настройках пункт English на Russian (как часто в лицензионных играх для PlayStation — не второй, хотя бы первой — вы могли это сделать? MediEvil 2, C-12 и... все). Джен выкарабкалась из какого-то разлома, осмотрелась вокруг и вдохновенно пожаловалась на свою горемычную жизнь. По-русски. Эффект был ошеломительный: здесь, за тысячи километров от дома, в крошечном просмотровом зале на окраине английского городка, на нашем родном языке общались персонажи, которых теперь не понимали даже их создатели! Крис и Марк старательно пытались уловить на наших лицах реакцию — ну как, что получилось, вам нравится? Да дайте же дух перевести! И — слушать, слушать игру. Как же тонко Елена Соловьева почувствовала натуру этой взбалмошной экстремалочки Джен, как здорово она вошла в роль! А где Скри, как он звучит? Погодите-ка, это же действительно голос «вавилонского» Г'Кара! Кому, как не Дмитрию Матвееву знать, как дублировать Андреаса Кацуласа — остается только

похвалить кастинг-менеджеров Soft Club за идеальный выбор актера. Англичане догадываются по сияющим физиономиям гостей, что дубляж пошел «на ура». В режиме отладки выбираем все новые сцены, запоем слушаем каждого из двенадцати актеров... Пусть артикуляция кое-где еще не совпадает с фразами — те самые аниматоры-кукловоды все исправят, ведь до релиза остается еще три с лишним месяца. Пусть кое-где проскакивают английские реплики — в Москве дозапишут все, что пропущено. Главное — раз и навсегда отметаются любые сомнения в отношении качества озвучки первой PS2-локализации на российском рынке.

## ПОБЕДИТЕЛЬ ЗАОЧНО?

Потом нам долго показывали все то, о чем Сергей Овчинников писал в памятной статье: непохожие миры Нексуса, кровавые драки и удивительные находки, способы решения головоломных загадок и просто красивые локации. Запомнился скачок перспективы, когда Скри выползает на вертикальную стену; изумительным образом стекающая с камеры вода в момент выныривания Джен на поверхность озера; отсутствие экранов загрузок между уровнями, да много чего еще запомнилось. Если до визита в Studio Cambridge ваш почерный слуга, чего там греха таить, не был до конца уверен в том, что Primal уготована звездная судьба, после всего увиденного и услышанного приходится констатировать: будущее игры выглядит безоблачным. Дабы этому поспособствовать, отложил денежку на диск. ■

ОФИЦИАЛЬНАЯ ИГРА ПО КИНОТРИЛОГИИ  
«ВЛАСТЕЛИН КОЛЕЦ»

СТАНЬ ЛЕГОЛАСОМ.

СТАНЬ АРАГОРНОМ.

СТАНЬ ГИМЛИИ

ПРОЙДИ ПО ВОЛШЕБНЫМ ДОРОГАМ СРЕДИЗЕМЬЯ  
ВМЕСТЕ С БРАТСТВОМ КОЛЬЦА.

THE LORD OF THE RINGS  
THE TWO TOWERS



[www.lordoftherings.com](http://www.lordoftherings.com)



Challenge Everything



PlayStation 2



СПРАШИВАЙТЕ  
В МАГАЗИНАХ «СОЮЗ»

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

© 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 защищены. 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™ игра принадлежит Electronic Arts™.

■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: action/RPG ■ ИЗДАТЕЛЬ: DreamCatcher Interactive  
 ■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: Акелла ■ РАЗРАБОТЧИК: Silverback Entertainment  
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1 ■ ОНЛАЙН: <http://www.dreamcatchergames.com/harbinger/index.html>  
 ■ ДАТА ВЫХОДА: январь 2003 года



За героиню играется проще всего. Во много благодаря использованию различных усилителей.



# ПРЕДВЕСТИНИК (HARBINGER)



## КАК РОЖДАЮТСЯ ИГРЫ

Когда началась работа над проектом, в команде насчитывалось всего шесть человек. Все являлись большими поклонниками ролевых игр, и идея создать свою собственную казалась просто шикарной. Выбор пал на sci-fi вселенную, так как тема фэнтезийных миров была уже полностью изъезжена. В дизайне игрового мира принимали участие все, отбирались же только лучшие идеи. Самым сложным был процесс поиска издателя. Но, как видите, мир не без добрых людей.

«Предвестник» — гигантский космический корабль, бороздящий просторы одной далекой звездной системы. На его борту с трудом уживаются существа с различных планет, которых главный злодей коллекционирует для своих безумных экспериментов. Время идет, одно поколение сменяется другим, и до сих пор ни одна попытка сбежать из межгалактической тюрьмы так и не увенчалась успехом.

**АНАТОЛИЙ НОРЕНКО**  
SPOILER@GAMELAND.RU

**К**омпания «Акелла», занимающаяся локализацией проекта, подарила вашему покорному слуге пару эксклюзивных часов, которые он с удовольствием провел на «Предвестнике». Всезнающим путеводителем по мрачным лабиринтам звездной посуды стал PR-менеджер Иван Кузнецов. Как результат, спешу поделиться с вами самой любопытной информацией об игре.

## В ПРЕДЕЛАХ ФАНТАСТИКИ

Как выяснилось уже на месте, меня ожидала эдакая вариация Diablo с уклоном в сторону НФ. Попросту говоря, hack-and-slash, к которому еще можно ловко приписать and-blast, учитывая наличие в игре пламенных пушек. А куда же без них? В начале предлагается выбрать одного из трех персонажей, каждый из которых готов рассказать свою историю. Курсор мышки отчаянно пытался перетащить на себя пред-

ставитель человеческой расы, который был рожден на корабле и по-сему прекрасно знал азбуку выживания. Также с экрана грозно поглядывал свирепый гладиатор, представлявший собой инопланетный мозг в жестяной упаковке. И, наконец, больше всего внимания привлекала прекрасная представительница расы Culibine, посвятившая себя изучению магии. На нее, что неудивительно, и пал выбор. Оказалось, что каждый из героев наделен индивидуальными способностями и готов похвастаться неповторимым стилем прохождения игры. Самое интересное, что сюжет развивается в зависимости от действий игроющего, и за один заход исследовать весь мир в любом случае не удастся. Хотя, так или иначе, ужасную тайну «Предвестника» разгадать придется каждому. Создатели отмечают, что игровому сценарию больше подходит описание «спасти свою задницу, нежели вселенную», и обещают немалую кучу сюрпризов. Вследствие того, что весь упор делается на одиночную игру, многопользовательский

режим остался за бортом. Где-то в открытом космосе. Быть может, его когда-нибудь подберут...

## PLAY SMART!

Управление в игре стандартное — всеми любимый point-and-click интерфейс. Кроме того, было замечено одно удобное новшество. Пока дамочка «флиртвала» с симпатягой-монстром, я помог ей определиться со следующей жертвой, и после того как на пол пролилась первая зеленая кровь, героиня автоматически переключилась на нового ухажера. Впрочем, система боя — особая гордость разработчиков. Если человек вообще пользуется ловушками и минами, а гладиатор не стесняется дистанционно управлять роботами, то девушке достались различного характера усилители. Кстати, всевозможных видов оружия насчитывается великое множество, чего с лихвой должно хватить на весь bestiary. Среди шестидесяти типов тварей встречаются как органические, так и механические создания. AI противников откровенно порадовал — враги не топчутся на месте



Перемещение между уровнями осуществляется с помощью телепортаторов, которые отличаются друг от друга дизайном.



в ожидании наживы, а изощренно готовятся к нападению.

По ходу игры требуется собирать различные чипы-модификаторы, которыми можно заряжать пустые слоты в оружии и броне. Дело в том, что к каждому виду монстров необходим свой подход – нужно четко представлять все уязвимые места. Таким образом,

ванными интерьерами, правда, в основном встречаются мрачные коридоры корабля. Создатели объясняют, что спрайты – естественный выбор, так как монстры, состоящие из девяти тысяч полигонов каждый, значительно замедлят игровой процесс, если соберутся скопом. Ну а так все смотрится вполне неплохо, да и анимация не подкачала.

**К каждому виду монстров необходим свой подход – нужно четко представлять все уязвимые места. Таким образом, для каждого противника найдется своя комбинация чипов, которую и придется использовать.**

для каждого противника найдется своя комбинация чипов, которую и придется использовать.

#### НЕЗЕМНЫЕ ПЕЙЗАЖИ

Создатели используют двухмерный движок с изометрической перспективой, который не обходится без различных модных эффектов, на которые только способны 3D-ускорители. Игра изобилует детализиро-

На этом экскурсия по кораблю и подошла к концу. Все остальные подробности и окончательный вердикт – в январе 2003 года. Напоследок отмечу, что когда проект сравнивают с Diablo, господа разработчики скромно заявляют, что подобное сопоставление им льстит. Ведь именно этот хит они использовали в качестве эталона. Видимо, все-таки не зря. ■



## Оптимальный уровень содержания "железа"

**Ежедневно в наличии более 1800 позиций компьютерной техники и периферии. Актуальный ассортимент. Доступные цены. Ежедневно обновляющийся прайс-лист.**

*В декабре открытие нового магазина ст. м. "Шаболовская"!*

**USN computers**  
www.usn.ru



мониторы Роверскан

**Москва, М. Калужский пер., д. 15 стр. 16**  
**Тел.:(095) 775-8202 (многоканальный)**  
**Тел. оптового отдела : (095) 775-8201**

#### Филиалы Москва

КЦ Будёновский.....(095) 788-1512  
ВКЦ Савеловский..... (095) 784-7250  
**Самара**.....(8462) 32-16-43  
**Сызрань**.....(84643) 2-24-05  
**Орел**.....(08622)5-62-99  
**Саратов**.....(845-2) 523801



■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: RPG ■ ИЗДАТЕЛЬ: 1C ■ РАЗРАБОТЧИК: SkyRiver Studios  
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 8 ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PII 500, 128 МБ RAM, 3D-ускоритель  
 ■ ОНЛАЙН: <http://www.skyriver.ru/mechminds/> ■ ДАТА ВЫХОДА: 2003 год



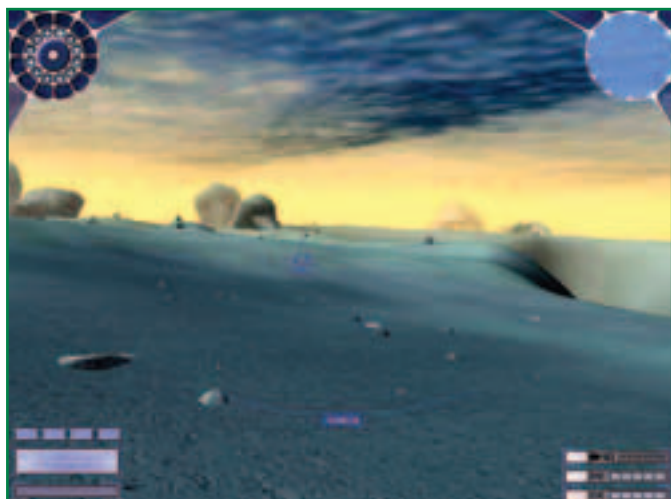
Движок игры легко управляется не только с открытыми пространствами, но и густыми лесами.



В пустынях Полигона все дороги вымощены такими шестиугольными плитами.



Скопление скал впереди может предвещать засаду...



## МЕХАНОИДЫ

Сегодня в отечественной игровой индустрии уже хватает проектов, законно претендующих на достойное место под солнцем. К таковым при ближайшем рассмотрении можно отнести и анонсированную на выставке ESTC 2002 фирмой «1C» ролевою игру «Механоиды».

**ГЛЕБ СОКОЛОВ**  
SOKOLOV@GAMELAND.RU

Затерянная в глубоком космосе планета Полигон-4 и в самом деле была когда-то настоящим военным полигоном. Здесь создавалось самое совершенное оружие во всей галактике – неуязвимые, грозные боевые машины. Всем происходящим на планете управляла компьютерная автоматизированная система. И производство нового оружия шло как по маслу. Но потом произошло то, чего население Полигона-4 никак не могло ожидать. Их создания обрели разум. Впрочем, самим людям к тому времени это уже было абсолютно безразлично...

Официально «Механоиды» причисляются к ролевым играм, хотя с оговорками. В проекте планируется реализовать элементы самых раз-

ных жанров, начиная simulation и заканчивая adventure. Хотите стать мирным торговцем? Или же наоборот – от души повоевать в духе Quake или Counter Strike? Нет проблем! Разработчики обещают нам такую свободу выбора, когда каждый сможет отыскать в «Механоидах» свой любимый вариант времяпрепровождения. Здравствуй, Elite? Благо, что скучной жизнь механоидов не назовешь! Можно сражаться, торговать, выполнять различные задания или просто общаться с NPC. Не стоит забывать и о возможности улучшить свой глайдер или приобрести более мощное вооружение. А особо удачливые обитатели Полигона смогут получить доступ даже к закрытой информации и уникальным глайдерам.

Ролевая система в «Механоидах» будет представлена в форме статистики, из которой игрок сможет узнать, что у него получается делать

лучше всего. А повышение навыков будет происходить автоматически. Кроме этого, игрок, как и все остальные механоиды, имеет рейтинг. Он растет постепенно, в зависимости от проявляемой активности и предпринимаемых действий, характеризует степень совершенства вашего персонажа.

На просторах Полигона-4 нам придется столкнуться и с влиянием социального фактора. Дело в том, что многих из обитателей планеты объединяют различные организации. Часть из них враждует с остальными, часть – находится в дружественных отношениях. Ну а на чью сторону встать – это уже ваш выбор! Впрочем, можно и просто остаться волком-одиночкой.

У тех же, кто все-таки решит, что жизнь одинокого механоида скучна и опасна, появится реальный шанс испытать еще один интересный аспект геймплея. Речь идет о команд-





Интересно, дотянет ли этот подбитый бедняга до ремонта?



Чуть в отдалении виднеется база механоидов.



Ландшафт пустыни скрашивает скудная растительность и... неунывающие механоиды!

ной игре с AI. Помните напарников из Delta Force и Half Life или умных ботов из UT? В «Механоидах» мы сможем принять участие в командных операциях, причем как в роли командира, так и простого бойца. Кстати, так как в игре нет монстров, которых непременно надо убить, каждого механоида можно считать NPC. Другое дело, что иногда разговор с недружелюбно настроенным обитателем Полигона может закончиться для вас выстрелом из ракетной установки в упор. Как и во многих других ролевых играх, в «Механоидах» существуют места, где игрок может приобрести оружие и продать трофеи, пообщаться с NPC и получить новые задания. Правда, механоиды не стро-

ят городов. И все эти функции в игре будут выполнять различные базы и другие строения. Разработчики обещают задействовать самые разные типы квестов. Среди них найдется место как стандартным для ролевых игр заданиям типа «сходи-найди-принеси», так и более характерным для жанров action/simulation. Разработчики «Механоидов» уделяют внимание и созданию интересно-многопользовательского режима. Результатом этого обещает стать появление нескольких оригинальных вариантов сетевой игры, ранее в подобных проектах не замеченных. Хотя и классический deathmatch тоже останется на своем месте. Путешествуя по обширному Полигону, мы сможем побывать в самых

разных климатических зонах: от полярной тундры до засушливых пустынь. При этом гигантские локации «Механоидов», которыми так гордятся разработчики, не выглядят пустынными. Радуют глаз высокодетализированные модели самих механоидов и других обитателей мира. Конечно, местами графика еще требует доработки, но в целом движок и дизайн игры производят вполне благоприятное впечатление. Интересно, а как все это сообразится в динамике?

Надо ждать. Сейчас «Механоиды» выглядят масштабным и многообещающим проектом. А у разработчиков еще остается достаточно времени, чтобы оправдать наши чаяния. ■

Групповые операции в «Механоидах» – не редкость.



## ИНТЕРВЬЮ С ДИРЕКТОРОМ SKYRIVER STUDIOS

Один из лучших способов понять, что за игру готовят нам разработчики – пообщаться с ее создателями. С просьбой рассказать нам о «Механоидах» мы обратились к директору компании Skyriver Studios Валерию Воронину.

**СТРАНА ИГР:** Почему вы решили заниматься именно таким проектом? Расскажи, пожалуйста, немного об истории «Механоидов».

**ВАЛЕРИЙ ВОРОНИН:** Мне всегда нравились игры, в которых можно жить, нравится свобода действий. Именно поэтому в нашем проекте мы решили показать жизнь свободного механоида. Я думаю, что наша игра станет отличным сочетанием таких жанров, как RPG, simulation и action. Мы стараемся взять из них лучшее!

**СИ:** Сколько человек на данный момент насчитывает ваша команда, кто чем занимается?

**ВВ:** Наша команда на данный момент относительно небольшая, но зато хорошо сбалансированная. Сейчас непосредственно над «Механоидами» работают 10 человек, в том числе 2 программиста, 6 художников, композитор и гейм-дизайнер. Я совмещаю должность программиста с должностью руководителя проекта. Ну а гейм-дизайном и левел-дизайном занимается Булат Даутов. Ему принадлежит основная концепция мира механоидов.

**СИ:** На какой стадии сейчас находится разработка?

**ВВ:** Разработка в самом разгаре! Сейчас в основном идет работа над дизайном локаций, которые представляют собой огромные территории, так что работы над ними еще много. Скоро должно начаться бета-тестирование проекта.

**СИ:** Что тебе больше всего нравится в «Механоидах»?

**ВВ:** Свобода действий. В на-

шем игровом мире можно жить.

**СИ:** Когда нам ожидать выхода игры?

**ВВ:** Выход игры намечен на 2003 год. О более точной дате выхода будет объявлено позднее.

**СИ:** Кстати, а какие у «Механоидов» системные требования?

**ВВ:** Что касается графики, то могу порекомендовать использовать видеокарту GeForce2 и выше, однако более ранние модели, например, TNT2 также поддерживаются. Но в полной мере реализовать графические возможности игры смогут лишь платы класса GeForce3/4. В «Механоидах» используются текстуры высокого разрешения, так что наличие 128 мегабайт видеопамяти будет очень кстати! Частота процессора и количество оперативной памяти будут в пределах современных

требований. Но о точных цифрах пока говорить не буду.



**СИ:** Чем планируете заняться, когда работа над «Механоидами» будет завершена?

**ВВ:** Все будет зависеть от игроков. У нас много идей по доработке мира Механоидов, реализовать их все в этой версии не получится. Так что подумываем о создании сиквела «Механоидов», но это будет зависеть от реакции игровой аудитории.

Если же нет, возможно, создадим что-либо более чело-веческое.

**СИ:** Большое спасибо за интервью! Удачи вам и вашему проекту!

- ПЛАТФОРМА: PC
- ЖАНР: RTS/TPS
- ИЗДАТЕЛЬ: Не объявлен
- РАЗРАБОТЧИК: JoWood Productions
- ОНЛАЙН: <http://www.coldzero-game.com/>
- ДАТА ВЫХОДА: конец 2002 года

## COLD ZERO: THE LAST STAND

При виде скриншотов из Cold Zero у меня сразу промелькнуло: «Помесь Jagged Alliance и Rainbow 6». На деле выясняется, что вас, ОМОНовца в отставке, частного сыщика Джона Макаффи, начала шантажировать итальянская «Коза Ностра», проморгавшая чертежи новейшего оружия массового уничтожения под эпатажным названием Cold Zero. И единственный способ избавиться от гнусных угроз и гневных требований – отбить новинку у похитителей любой ценой. Деваться все равно не-



**Какой кайф!** Словно в Project IGI появилась недокументированная возможность масштабирования!

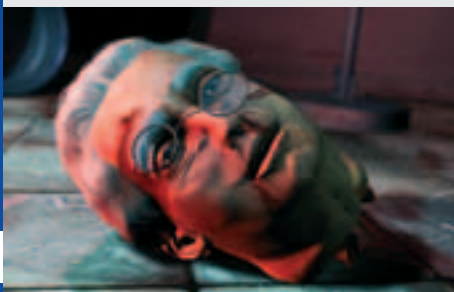
куда – либо получить пулю от многочисленных уродов, населяющих 16 смертельно опасных миссий, либо захлебнуться в умиротворяющей речке с ногами, погруженными в ведро с цементом. Остается единственный выход – замочить всех и при этом уцелеть. Реально набрать себе в команду бойцов из сотни, так или иначе подготовленных к этой миссии. Реально снарядить себя не хуже непобедимого командоса Арни Шварца, навесив на мощные плечи стволов из сотни предложенных. Реально даже оседлать броневичок, чтобы протаранить очередные ворота, отказывающиеся подчиняться отмычкам и автогену. Ну и, конечно, дробью верного винчестера реально дробить не только кости оппонентов, но и любые детали интерьера. ■



- ПЛАТФОРМА: PC
- ЖАНР: Adventure
- ИЗДАТЕЛЬ: Не объявлен
- РАЗРАБОТЧИК: Unknown Identity
- ОНЛАЙН: <http://www.futuregames.cz>
- ДАТА ВЫХОДА: март 2003 года

## THE BLACK MIRROR

Помесь Black Mirror навевало на благородного сэра Самуэля Гордона такой панический ужас, что он надеялся никогда больше не переступить порог имения. Долгие двенадцать лет темные образы прошлого лишь изредка тревожили его память. Теперь, когда он



**Не знаю, можно ли будет погибнуть в процессе игры. Но разделить участь этого бедолаги как-то не хочется...**

стоял на пороге, они накрыли его, словно гигантская волна пожирает утлое суденышко отважного рыбака, не оставляя буре и ветру ни единой доски. Самуэль вернулся к давним кошмарам лишь для того, чтобы убедиться, что смерть Уильяма Гордона была ничем иным, как несчастным случаем. Или разувериться в этом...

Так начинается эта история, которую чехословацкие разработчики взяли за основу своего виртуального ужастика. Судя по всему, на выходе игра станет славным продолжателем дела Alone in the Dark и Gabriel Knight. В таком ключе предстоит пройти насквозь шесть объемных глав с



**Церковное кладбище, сумасшедший дом, средневековый подземный замок – это лишь некоторые из леденящих кровь мест, которые предстоит посетить.**

более чем сотней локаций. Количество NPC не оговаривается, но диалоги уже сейчас занимают 110 страниц, и продолжают неуклонно плодиться и размножаться... Каждая картинка перед тем как попасть на стол верстальщика была любовно отрисована художником. Динамики обещают выдавать на-гора забранные темы, обильно окропленные соусом из необъяснимых всхлипов и завываний ветра в трубах. Одним словом, вся атмосфера словно нашептывает: «Бойся!» Брррр! Страшно интересно! ■

- ПЛАТФОРМА: PC
- ЖАНР: RTS
- ИЗДАТЕЛЬ: Не объявлен
- РАЗРАБОТЧИК: Wargaming.Net
- ОНЛАЙН: <http://www.massiveassault.com/>
- ДАТА ВЫХОДА: первый квартал 2003

## MASSIVE ASSAULT

Чем дальше, тем подробнее становится описание стратегических игр. Сначала это были просто стратегии. Потом они разделились на пошаговые и «в режиме реального времени». Затем стали добавляться всякие massive и global... Очередное свое творение разработчики из Wargaming.Net решили определить как «трехмерная глобальная стратегия». Исходя из клятвенных заверений, игроки будут иметь шанс поучаствовать в одной из самых масштабных военных компаний за период существования игровой индустрии. И защищать придется ни много ни мало, а саму матушку Землю от вторжения инопланет-



**Одной из важнейших целей в игре будет выступать заключение противника «в колпак» и пресечение поступления боеприпасов.**

нетного разума. Секретный альянс шести планет находится под угрозой и вам предоставляется возможность возглавить армию сопротивления.

Баталии будут разворачиваться на земле, на воде и в воздухе, так что попеть придется и любителям С&С, и фанатам «Корсаров», и ассам «Команчей». Войска постоянно будут подпитываться союзниками, выдавая на-гора подкрепления и склоняя чашу весов то на вашу сторону, то на сторону оппонента. Исходя из анонса, именно в этом будет причина поднятой до небес играбельности – повторение игровой ситуации эмпирически не возможно.

Приплосуйте безразмерный ландшафт, 28 юнитов, реалистичный свет, взрывы и прочие эффекты – и получите достойного продолжателя дела Total Annihilation. ■

■ **ПЛАТФОРМА:** PC  
 ■ **ЖАНР:** Arcade  
 ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** не объявлен  
 ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Neuron Interactive  
 ■ **ОНЛАЙН:** <http://www.filbert-fledgling.com>  
 ■ **ДАТА ВЫХОДА:** не объявлена

## FILBERT FLEDGLING

**К**огда вы в последний раз играли в трехмерную аркаду на PC? Вот и я думаю, что давно. Малоизвестные разработчики малоизвестной игры предполагают, что своей новой игрой они смогут оживить сей непопулярный жанр. Хе-хе.

Маленькое яйцо неопознанного происхождения по имени Filbert Fledgling выпало из родного гнезда. Причем выпало настолько не-



**Космическая станция пришельцев. И как туда Филберта занесло?**

хило, что для возвращения в родные пенаты ему придется пройти аж десять уровней, среди которых встречаются такие слабосовместимые с логикой и здравым смыслом локации, как Трансильвания, Космическая станция пришельцев и Подводные пещеры. По ходу дела ему придется сражаться с кучей самых разно-



образных врагов и подбирать всякие бонусы, которые увеличивают счетчик призовых очков. Судя по заявлениям, сама игра будет представлять собой платформер «слева направо», но при этом в полном трехмерье. Не удивляйтесь – таким был, к примеру, Duke Nukem: Manhattan Project. Теперь вы верите, что Filbert Fledgling способен возродить жанр аркад на PC? ■

■ **ПЛАТФОРМА:** PC  
 ■ **ЖАНР:** RTS  
 ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Акелла  
 ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Primal Software  
 ■ **ОНЛАЙН:** <http://www.besieger.com>  
 ■ **ДАТА ВЫХОДА:** II квартал 2003

## BESIEGER

**Н**е успели ребята из Primal Software отдать «Акелле» мастер-диск с финальной версией «Глаза дракона», как в прессу проскочил анонс новой игры от этой же компа-



**Народ маленькой толпой прет куда-то вдаль. Наверное, там есть замок.**

нии под названием Besieger. Стратегия, в которой вам придется защищать и захватывать замки.

В околофэнтезийном мире Besieger живут две расы. Каждая из них занимается всем, чем положено заниматься приличной расе, но самое любимое их занятие – захватывать замки. Как забавляют толпу юнитов на выбор из двадцати вариантов (плюс уникальные), да как бросят ее на противника – и давай потешаться, смотреть, как они дерутся, за замок сражаясь. Победитель в новом замке еще домов настроит, зданий на выбор из сорока вариантов возведет да поапгрейдит, орудий класса «таран обыкновенный» наклепает – и снова в бой. Дракон нам только снится. Кстати, все это исключительно трехмерное безобразие протекает на движке от «Глаза Дракона». Вот такой оксюморон. ■

**Я знаю, замок будет! И на руинах егойных напишут наши имена... или это из другой игры?**



# В ДРАКОН МЕНЯЕМ СТАРЫХ, УСТАВШИХ МЫШЕЙ НА МОЛОДЫХ И ВЕСЕЛЫХ МЫШЕК



старых, уставших

МЫШЕЙ  
 НА МОЛОДЫХ И  
 ВЕСЕЛЫХ  
 МЫШЕК

**каждую субботу**

в Интернет-центре **Samsung NetLand**  
**специальная вечеринка до утра!**

- Бар ● развлекательная программа
- боди-арт шоу ● караоке ● party

**Компьютеры и Интернет - бесплатно!**

**Бильярд, Футбол - бесплатно!**

**2 любых напитка в баре - бесплатно!**

**Входной билет - 200 рублей**

**Начало - в 21.00**

м. Лубянка, Центральный «Детский Мир»,  
 4 этаж, вход со стороны гостиницы «Савой».  
 Телефон: 105-00-21, 926-27-89.

**ВНИМАНИЕ!!!**

**ОБМЕН МЫШЕЙ ТОЛЬКО  
 ДЛЯ УЧАСТНИКОВ ВЕЧЕРИНОК**

# GRAND THEFT AUTO: Vice City

## ГОРОД ВАШИХ ПОРОКОВ



В этом сезоне библиотека игр для PlayStation 2 была пополнена немалым количеством достойных проектов, на которые пресса не поспешила развешать ярлыки must buy, best choice и им подобные. Правда, несмотря на весь богатый ассортимент, владельцев системы не должен терзать вопрос выбора. Как очень верно подмечают многие, среди недавних проектов есть GTA: Vice City и есть все остальное.

■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2 ■ ЖАНР: action/racing ■ ИЗДАТЕЛЬ: Rockstar Games ■ РАЗРАБОТЧИК: Rockstar North ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1 ■ ОНЛАЙН: <http://www.rockstargames.com/vicecity/>

**АНАТОЛИЙ НОРЕНКО**  
SPOILER@GAMELAND.RU

**В** 21(125) номере «СИ», как раз в преддверии релиза игры, мы поделились с вами всеми имевшимися о проекте подробностями. Никто не станет спорить, что уже тогда все было предельно ясно. В пользу GTA: Vice City говорили не только обилие участвовавших в озвучании голливудских актеров, но и длинный список новых возможностей, колоритная эпоха и, конечно же, более четырех миллионов предварительных заказов.

### ТРИ КИЛОГРАММА КОСМЕТИКИ

Rockstar подошли к делу, верно почувствовав настроения игровой общности. Буквально чуть-чуть подкорректировав имевшуюся концепцию, они представили игру, значительно и, самое важное, выгодно отличающуюся от самой GTA3. И дело тут вовсе не в появившихся в автопарке мото-

циклах и уж тем более не в бензопиле, забрызгивающей кровью экран.

GTA: Vice City – грандиозный проект, впечатляющий прежде всего своей масштабностью. По представляющейся свободе действий в сравнении с ним не выстоит ни одна другая экшн-игра.

Редкий сплав щедрой технологии, роскошной структуры миссий и гениального дизайна. Да и просто стильная игра, окутанная ускользающей дымкой 80-х. Поверьте, даже разошедшаяся бессчетными тиражами предшественница меркнет в нелепом свете всех этих неоновых вывесок. Кто-то готов с пеной у рта доказывать, что шумиха поднята вокруг всего-навсего новой одежды, которую примерили на прошлогоднюю модель. Что же, в таком случае хочется всем пожелать иметь такой гардероб!

### ВООРУЖЕННЫЙ АМБИЦИЯМИ

Время безликих и молчаливых героев давно прошло. Томми Верчетти при-



▲ Кровавая резня в Vice City. И зачем мне дали в руки бензопилу?



надлежит к числу исключительно ярких личностей, вследствие чего сама игра воспринимается как интересный и захватывающий боевик. Все уже знают о герое больше, чем он сам о себе, но я все равно не поленюсь вкратце описать сюжетную завязку. Отсидев за свои проделки пятнадцать лет за решеткой, отъявленный bad guy выходит на свободу и вновь попадает в неприятности. Семья отправляет его в Vice City на задание, но сделка горит, и Томми оказывается попросту ни с чем в незнакомом городе. Дело чести – отыскать подставивших героя типов, а заодно подняться от шестерки до уважаемого мафиози. По крайней мере, на нашу помощь Томми точно может рассчитывать.

В планах на ближайшее будущее – встречи с местной элитой: владельцами недвижимости, наркобаронам, режиссером фильмов эротического содержания, предводителем байкеров. Проверить на чистоту придется каждого. Кроме того, для Томми всегда найдутся сторонние дела, а значит, лишний шанс заработать.

### ВЕЯНИЯ НОВОГО ВРЕМЕНИ

Лично меня Vice City встретил композицией Billy Jean Майкла Джексона, которая пользуется немалой популярностью у слушателей FLASH FM. Побаловавшись с ручкой радиоприемника, я отыскал близкую мне Vrock и вскоре уже начал кивать головой в такт бодрой I Wanna Rock в исполнении Twisted Sister. Дело тут же пошло на поправку – сбитый мотоциклист, пятерка размазанных по тротуару пешеходов, и, спустя несколько мгновений, пара копов на хвосте. Я люблю эту игру! Заметных отличий от GTA3 больше, чем можно себе представить. В первую очередь, конечно же, бросаются



▲ В игре для Томми припрятано порядка десяти различных костюмов. В данный момент он – сантехник. С бензопилой.

в глаза количественные изменения. Расширенный автопарк насчитывает теперь порядка полусотни красоток. Как всегда, встречаются и весьма любопытные экземпляры, как, например, микроавтобус для продажи мороженого Mr. Whoopie.

На самом деле, куда большей популярностью пользуются мотоциклы, которых представлено несколько видов: от мощного байка до спортивной вариации для триала. Отнимать их у законных владельцев – ни с чем не сравнимое удовольствие. Же-

вать тихую морскую гладь – каждому свое.

Арсенал оружия теперь стал значительно богаче. Из наиболее оригинальных экземпляров можно назвать кастет, клюшку для игры в гольф, молоток, отвертку, тесак и опять же бензопилу. Ну и стандартные шотганы, узи, снайперские винтовки куда не делись. Все оружие разделено по категориям для вашего же удобства. Отвечаю на два наиболее часто задаваемых вопроса: стрелять на ходу с мотоцикла можно, и колеса



▲ Видели бы вы, какие телодвижения совершает на сцене упитанный байкер.

лаете узнать один из способов? Встать посреди дороги, приготовить шотган и ждать, пока беззаботный житель порочного города проедет мимо. Всего один меткий выстрел, и незадачливый мотоциклист тут же слетит со своего коня и <все остальное вырезано цензурой>.

Учитывая то, что игровая карта представляет собой два разделенных водным пространством острова, одними наземными транспортными средствами тут не обошлось. В вашем распоряжении также могут находиться вертолеты, самолеты и катера. Любоваться жизнью города с высоты птичьего полета или рассе-



▲ Девушки в бикини вальяжно разгуливают по пляжу. До тех пор, пока к ним не начнешь приставать.

транспортных средств простреливаются. Впрочем, можно также запросто пристрелить сидящего в салоне авто водителя – стекла-то бьются. Одними из самых существенных ог-

### ОБРЕТАЯ ДАР РЕЧИ

К сведению, голос главного героя игры Томми Верчетти принадлежит известному актеру Рэю Лиотте, больше всего известному по роли в фильме «Славные парни». Девушку Sandy Suxxx озвучивала симпатичная порно-звезда



Дженна Джеймсон (известная своими странными связями с группой Necrophagia). Помимо этого, в озвучке принимали участие такие голливудские актеры, как Luis Guzman, Danny, Gary Busy, Maria Chambers, Frank Chavez, Lazlow Jones, David Paymer и Lawrence Taylor.

### С ПРИВЕТОМ ИЗ 80-X

Rockstar Games и Epic Records выпустили саундтрек к GTA: Vice City, разбив его на семь альбомов, каждый из которых представляет определенную радиостанцию из игры: Vrock (Motley Crew, Iron Maiden, Slayer), Wave 103 (Frankie Goes To Hollywood, A Flock of Seagulls), Flash FM (Cutting Crew, Michael Jackson), Wildstyle Pirate Radio (Grandmaster Flash, Run DMC), Fever 105 (Whispers, Mary Jane Girls), Radio Espantoso (Beny More). Причем альбомы можно приобрести как по отдельности, так и в бокс-сете.



### НОСТАЛГИЯ

До открытия официального сайта игры всем приходилось довольствоваться тизер-проектом Kent Paul's 80's Nostalgia Zone!, который расположен по адресу <http://www.kentpaul.com>.



▲ Испуганный владелец покидает свой автомобиль, не проронив ни слова.

рехов GTA3 можно назвать скверное управление и систему стрельбы, теперь же подобных проблем стало меньше. Кнопка [R1] по-прежнему используется для прицеливания, а [L2] и [R2] предназначены для того, чтобы переключаться между мишенями. Заявленная система приоритетов работает, однако не так слаженно, как хотелось бы.

В GTA: Vice City разрешается заглядывать внутрь зданий, а значит, Томми может посещать местные стриптиз-клубы, дискотеки, гостиницы, магазины и прочие места увеселительного характера. Вместе с этим появилась возможность покупать недвижимость с продвижением по сюжету – один из главных козырей игры. Так, в придачу к своему особняку вы получите несколько гаражей и дополнительную точку, где можно сохраняться. Все это вносит неповторимую изюминку в геймплей. Каждое удачное вложение денег – ознаменование растущего могущества Томми, нового парня на деревне.

AI населения города в целом похорошел. По мостовой на роликовых коньках катаются девушки в бикини, уставшие проститутки оккупируют скамейки, а в супермаркетах можно часто наблюдать, как копы ловят воров. Кстати, судя по всему, в 80-х полиция была куда сообразительнее



▲ Огромный особняк, дорогая машина – признаки того, что герой на пути к процветанию.

и вела себя жестче на дорогах. Предательски прострелить шины в самом разгаре погони – в стиле блюстителей порядка.

Единственное, что разочаровало – главный герой так и не научился плавать.

### СВОБОДНЫЙ, КАК ВЕТЕР

Сами миссии теперь плотно связаны с сюжетом и более продуманы. В одном сценарии может найтись место и для подготовки к операции, и для непосредственно какой-нибудь перестрелки с последующей погоней.

Встречаются и крайне оригинальные миссии. Запомнилась эдакая пародия на фильм «Скорость», в которой необходимо управлять автомобилем, напичканным взрывчаткой. Стоит сбавить газ, как тут же срабатывает детонатор. Пока бомба не обезврежена, можно хорошенько поседеть, маневрируя между машинами на шоссе. Правда, миссии – всего лишь составляющая игры, хоть и неотъемлемая. Куда забавнее быть предоставленным самому себе, искать секретные трамплины, запрятанные бонусы и баловаться с AI. Устав от выполнения заданий, можно просто бесцельно покататься по городу, послушать радио и поискать приключений на свою голову. В этом и вся прелесть игры. Она чересчур многогранна.

По сравнению с GTA3 больше внимания было уделено освещению, текстурам персонажей и их анимации, но, в общем, графический движок почти не претерпел никаких изменений. Зато атмосфера города 80-х чувствуется на пять баллов. Безусловно, в плане графики GTA: Vice City проигрывает любому хиту



на PS2, но разве это стоит сурового порицания? Отдельно хочется отметить саундтрек, который насчитывает порядка сотни композиций и рекламных роликов. Среди представленных радиостанций каждый сможет найти что-то свое. О GTA: Vice City можно говорить долго, ведь хочется поведать еще столько интересных вещей. Только к чему портить вам интерес? ■



► Готов поспорить, что, оседлав мотоцикл, каждый обязательно попробует встать на дыбы.

### РЕЗЮМЕ

#### ■ ПЛЮСЫ

Интересные и продуманные миссии, идеально воссозданная атмосфера 80-х и целая обойма количественных и качественных улучшений.

### СТРАНА ИГР

#### ■ МИНУСЫ

Возникающие порой проблемы с камерой, неудобная система прицеливания, несколько грубоватые модели персонажей и, пожалуй, все.

Почти идеальное продолжение серии. И, главное, не просто набор миссий для GTA3, чего все так опасались, а яркая самостоятельная игра.

# 9,5

# MEDIEVAL TOTAL WAR™

«ЭПИЧЕСКИЙ ФИЛЬМ ПРО ВОЙНУ В ФОРМАТЕ КОМПЬЮТЕРНОЙ ИГРЫ.  
Вы задействованы в качестве РЕЖИССЕРА. ОТКАЗАТЬСЯ НЕВОЗМОЖНО»  
GAME, EXE

«КРАСОТА ПРОДОЛЖЕНИЯ ВЕЛИКОГО SHOGUN'А НИЧЕМ НЕ УСТУПАЕТ ЕГО ГЛУБИНЕ И СЛОЖНОСТИ»  
COMPUTER GAMING WORLD - RUSSIAN EDITION

«MEDIEVAL: TOTAL WAR — БЕЗУСЛОВНО, ВЕСЬМА ДОСТОЙНЫЙ СТРАТЕГИЧЕСКИЙ ПРОЕКТ С ХОРОШЕЙ РОДОСЛОВНОЙ»  
WWW.DTF.RU



Одна из лучших стратегий 2002 года от создателей культовой SHOGUN: TOTAL WAR



ACTIVISION





НА ДИСКЕ

# ЗАВОЕВАНИЕ АМЕРИКИ

## ДНЕВНИК ИЗ ПРОШЛОГО

Этот дневник попал к нам в издательство в совершенно непотребном виде. Мы вообще удивляемся, как он мог сохраниться. Судя по некоторым признакам, записи принадлежали одному из генералов, принимавших участие в войне за Новый свет, испанскому идалго Диего Бертуччи. С трудом разбирая слова и применяя все небогатое знание испанского непереводаемого фольклора, мы решили познакомить вас с вышеупомянутым документом без купюр – так, как его поняли сами. Итак...

СТРАНА ИГР

ЗОЛОТО  
ВЫБОР РЕДАКЦИИ**СЕРГЕЙ АВЕРИН АКА ИНДЕКС**  
INDEX@POSTAMT.RU

**Б**удучи прямым потомком великого Христофора Колумба, я положил себе записать все, через что суждено мне было пройти в славной компании, начатой моим предком, и хочу, чтобы вы, дети мои, уверовали – нет столь тяжкого бремени, кое нельзя было бы вынести, заручившись силой рук и боевым духом.

**ОКТАБРЯ 12-ГО, ГОДА 1497  
ОТ РОЖДЕСТВА ХРИСТОВА**

Благодарение Господу, наши каравеллы успешно пересекли водную гладь, и мы ступили на землю обетованную.



По указанию Его Величества короля Испании Фердинанда Арагонского, наши корабли покинули Испанию полгода назад с единственной целью – наказать непокорных индейцев племени майя, отказывающихся признать господство великой Испании.

■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: RTS ■ ИЗДАТЕЛЬ: CDV Software Entertainment  
■ РАЗРАБОТЧИК: GSC Game World ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 7 ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: Celeron 400, 64 MB RAM, 1,3 GB HDD  
■ ОНЛАЙН: <http://www.americanconquest.com/> ■ ДАТА ВЫХОДА: осень 2003 года

Полгода плавания изрядно нас потрепали, и все же мы успели подготовиться к холодному приему, который ожидал нас на берегу. Туземный поселок оцетинился копьями и стрелами, и все же спустя несколько минут был захвачен, благо







▲ Поселение на северо-западе контролирует скромный склад. Я даже не разорвался на блокгауз!

желый бой, слава Богу, окончился нашей победой. Мои brave бойцы выстроились в оборонительном порядке и дождались рабочих, которые возвели блокгауз. Теперь за южный фронт можно не беспокоиться — гарнизон, который я там оставил,



порох не отсырел. Во время штурма некоторые дома пришлось поджечь (краснокожие собаки отказывались покидать свои жилища, обстреливая нас изнутри), но мы успели погасить пожар, пока здания не выгорели дотла. Так что теперь у нас есть кое-какой провиант на первое время.

Распределив солдат по жилищам, я дал указание держать оборону на случай, если на помощь врагу подойдет подкрепление. Работники же взялись за молотки и кирки и без лишних напоминаний принялись отстраивать форт. Предстояла великая битва, и чем быстрее мы соберем армию, тем лучше.

**НОЯБРЯ 20-ГО, ГОДА 1497 ОТ РОЖДЕСТВА ХРИСТОВА**

Сегодня мы одержали первую серьезную победу, одолев племя ирокезов на юго-востоке побережья. Неделю назад к нам пришло подкрепление из Испании — каравелла с сотней аркебузиром и пикинеров. Я отправил их на разведку на юг, зная, что ирокезы идут оттуда. Тя-



▲ Ну! Кто оспорит скорострельность ребят, засевших в блокгаузе? Индеец только появился — и тут же пал смертью храбрых.

пресечет любые поползновения индейцев в нашу сторону.

**ДЕКАБРЯ 1-ГО, ГОДА 1497 ОТ РОЖДЕСТВА ХРИСТОВА**

Поселок растет не по дням, а по часам! Практически сразу нам удалось открыть залежи железной руды, угля и золота на севере; камня и леса хватает с избытком, да и земля плодородна весьма щедро. Мы обеспечены всем, что только необходимо, что-

бы не зависеть от Европы. Иногда беспокоит племя ирокезов, обосновавшихся на северо-западе. Кроме того, разведчики донесли, что видели индейцев майя на юго-западе. Надо будет направить туда отряд скаутов.

**ДЕКАБРЯ 25-ГО, ГОДА 1497 ОТ РОЖДЕСТВА ХРИСТОВА**

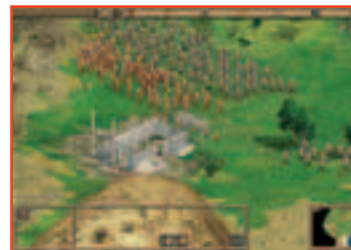
Похоже, Новый Год выдастся жарким. Продвинувшись достаточно на юго-восток, мы действительно столкнулись с индейцами майя, встретив колоссальный по мощи отпор. Полсотни солдат полегло от рук их лучников, даже не успев перезарядить аркебузы. Пожалуй, в следующий раз придется изменить тактику.

Ирокезы уничтожены на корню. Мы пытались договориться с вождем северо-восточного поселения по-хорошему, но встретили только дождь стрел. Нам ничего не оставалось делать, как уничтожить деревню.



**ЯНВАРЯ 8-ГО, ГОДА 1498 ОТ РОЖДЕСТВА ХРИСТОВА**

Скауты принесли радостную весть — майя отрезаны от нас горной грядой с узким проходом. Контролируя этот проход, мы сможем избавиться наше поселение от набегов индейцев раз и навсегда. Я временно заблокиро-



**ЗАМЕТКИ НА ПОЛЯХ**

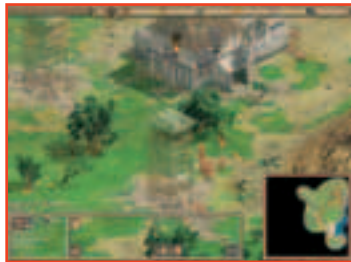
По всей видимости, у артиллеристов, которых я натренировал, не все в порядке со зрением. Ядра либо летят мимо, либо дырявят здание, как бумагу, не взрываясь. Провести учение по баллистике. Попробовал взять штурмом неприятельское здание — потерял целый батальон (это притом, что охраняющий гарнизон состоял из пяти человек!) Теперь буду выбивать охраняющих, перед тем как посылать людей на штурм. Из Европы дошли слухи, что на эту же территорию претендует французский дофин. Господи, неужели придется драться и с европейцами?!

▲ Похоже, этот храм кто-то уничтожил до меня. А может, индейцы просто переехали.

### ЗАМЕТКИ НА ПОЛЯХ

Прибыли чертежи новых построек – городского центра и церкви. Меня предупреждали, что они высылаются придворными советниками только тем колониям, которые добиваются особого успеха в развитии. Приятно, что наш поселок попал в их число...

Сегодня шальная стрела пронзила одного из моих офицеров. Бойцы, видевшие это, обратились в позорное бегство. Найти и строго наказать дезертиров. Больше внимания уделять защите офицеров.



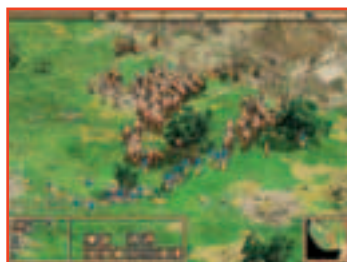
▲ Дальнобойность артиллерии поражает самое смелое воображение. Сейчас похороню эту вышку...

вал его, расположив там отряд аркебузирова, и дал указание строить блокгауз, который будет перекрывать проход. Через несколько недель можно будет попытаться вторгнуться на территорию индейцев.

### ЯНВАРЯ 18-ГО, ГОДА 1498 ОТ РОЖДЕСТВА ХРИСТОВА

Карамба! Майя, по всей видимости, своими потайными лисьими норами вывели отряд через потайной лаз и обошли нас с тыла. Растерявшиеся солдаты, которых я оставил защищать проход, попали в тиски и запаниковали. Их перебили, как овец на бойне. Мне некого винить, кроме себя. Их смерти – на мне, я должен был это предусмотреть. Слава Богу,

тожены в мгновение ока. Кажется, полчища майя бесконечны – они текут, как река. Блокгауз выполняет свои функции исправно, скажу больше – нам пришлось построить еще два по ту сторону. Под перекрестным огнем рабочие трудились, забыв про усталость и безопасность. Но их трудовой подвиг окупился сторицей. Теперь все попытки индейцев прорваться через



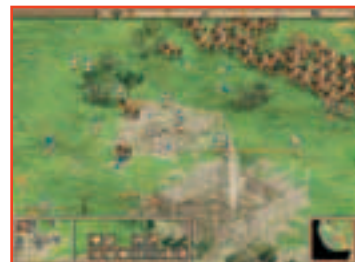
▲ Никакой самый продвинутый отряд не сможет противостоять моей коннице.

линию нашего укрепрайона терпели сокрушительный крах. Из Европы мы получили пакет с описанием нового оружия – мушкета. Теперь мои стрелки будут еще опаснее. Кроме того, прибыла каравелла с заказанными мною ранее лошадьми – они пойдут на пополнение конницы. А венцом нашей армии при-

звана стать артиллерия, которую мои кузнецы уже начали выплавлять в крепости.

### АПРЕЛЯ 3-ГО, ГОДА 1498 ОТ РОЖДЕСТВА ХРИСТОВА

Дозорные вышки индейцев рассыпаются от наших ядер, как карточные домики. Не рискуя больше посылать солдат на одиночные вылазки, я принял решение стереть непокорную деревню с лица земли. К тому же бойницы в зданиях врага слишком малы, чтобы в них пролезали мушкеты – моим стрелкам приходится пользоваться трофейными луками.



▲ Битва за блокгауз. Эта многострадальная постройка переходила из рук в руки несколько раз.

По последним данным, построен еще один блокгауз, который расколол деревню пополам. Уже уничтожены храм и деревенский центр, взорваны четыре дома и не менее шести вышек. Армия из двух с половиной сотен мушкетеров продвигается победным маршем за артиллерией, разя наповал пехотинцев противника. Победа не за горами...

### МАЯ 12-ГО, ГОДА 1498 ОТ РОЖДЕСТВА ХРИСТОВА

Враг повержен и поставлен на колени. Вождь молил меня о пощаде, прежде чем я отдал приказ обезглавить его. Индейцы в ужасе бежали с поля боя, едва завидев мою несоизмеримую по превосходству армию. Его Величество будет мною доволен.

За сим препоручаю вас Проведению, дети мои, и заклинаю – избегайте всепроникающего яда тщеславия и гордыни, когда сама ваша жизнь зависит от мудрости и терпения... ■



блокгауз почти закончен. Вскоре можно будет контролировать все горы, не беспокоясь о проходе.

### ФЕВРАЛЯ 28-ГО, ГОДА 1498 ОТ РОЖДЕСТВА ХРИСТОВА

Выдался тяжелый месяц. Наши войска попробовали сунуться на территорию индейцев, и были унич-

## РЕЗЮМЕ

### ■ ПЛЮСЫ

Доступные требования, захватывающий сюжет, шикарная графика с качественными спецэффектами, не надоедающая музыка, реалистичный звук.

## СТРАНА ИГР

### ■ МИНУСЫ

Невозможность совмещения производства с обороной. Понимаю, что в этом соль, а все же так хочется...

Лучшая из всех стратегий, которые я видел. Даже как-то приторно делается от того, насколько хороша...

# 8,5



# Аржакигерл

**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 Пабблишинг». ©2002 «JoWood Productions» Software AG.

©2002 «Metropolis Softwaer». Издатель "Руссобит Пабблишинг".

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

# MARIO PARTY 4

## КОРОЛЬ ВЕЧЕРИНОК

■ ПЛАТФОРМА: GameCube ■ ЖАНР: family  
 ■ ИЗДАТЕЛЬ: Nintendo ■ РАЗРАБОТЧИК: Hudson  
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1-4  
 ■ ОНЛАЙН: <http://www.marioparty4.com>

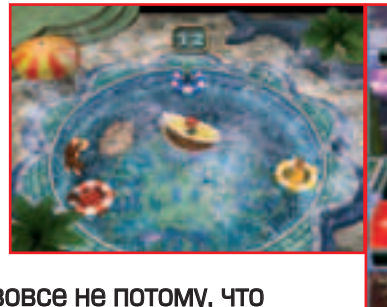
СТРАНА ИГР

СЕРЕБРО  
 ВЫБОР РЕДАКЦИИ

СЕРГЕЙ ОВЧИННИКОВ  
 AMIR@GAMELAND.RU



Mario Party 4 хорош вовсе не потому, что предлагает нам что-либо новое. Это проект, основное достоинство которого заключается в том, что он вообще есть, вышел, свалился на голову. В чрезвычайно важном жанре на GameCube поставлена долгожданная галочка. Можно выбрасывать на помойку N64 и срочно бежать в магазин за Mario Party 4. Просто потому, что он, наконец, появился.



Добавив два дополнительных порта для джойпадов в игровую приставку Nintendo 64, ее создатели создали важный прецедент. Отныне игра перестала быть делом одного-двух человек и стала явлением, так сказать, общественным. Появилось понятие «видеоигра для вечеринки». Это когда все напиваются и появляется острая и чрезвычайная необходимость как следует повеселиться. Именно в этот момент неизвестно откуда возникает Game-Cube (а раньше – N64) с 4-мя джойстиками и компания вполне взрослых людей начинает с редкостным остервенением играть в детсадовскую многопользовательскую игру. Mario

**НОВОВВЕДЕНИЯ**  
 В Mario Party 4 появились два новых игровых элемента. Во-первых, стал играть серьезную роль рост ваших персонажей. Теперь, после принятия в пищу разнообразных грибов (чтобы не отвлекаться от темы, не будем издеваться над наивными дизайнерами... или все-таки не наивными?) персонажи могут вырасти или же уменьшиться на манер кэрролловской Алисы. В увеличенном варианте они могут прыгать по головам противников, выбивая из них звонкую монету, а в уменьшенном – пролезать во всяческие узкие коридорчики. Во-вторых, играть теперь можно не только по принципу «каждый сам за себя», но и командами «двое на двое». Что-то появится в Mario Party 5?



▲ Одна из самых увлекательных мини-игр – необходимо нарисовать линию, максимально приближенную к шаблону. Думаете, это очень легко?

Party 4 предоставляет такие огромные возможности по увеселению публики любых возрастов в любой степени алкогольного опьянения, что с легкостью превосходит практически любые традиционные массовые забавы.

### ШИРЕ ШАГ!

Если вы уже знакомы с предыдущими версиями игры, которые выходили на



◀ Плавательная мини-игра – настоящее испытание для пальцев, судорожно, но ритмично бьющих по двум кнопкам одновременно.

N64, в Mario Party 4 вы почувствуете себя, как дома. Изначально игрокам доступны пять разнообразных тематических досок – от тропического пляжа с дельфинами до страшного замка

## РЕЗЮМЕ

### ПЛЮСЫ

Пятьдесят новых мини-игр и обновленная графика, соответствующая современным стандартам.

## СТРАНА ИГР

### МИНУСЫ

Традиционное для этого сериала отсутствие новаторских решений, которое для Mario Party недостатком и не является. Плюс хамский AI.

Наряду с Samba de Amigo, Dance Dance Revolution и Mario Party является идеальным решением для любых вечеринок. С увеличением возраста играющих объем поглощаемого спиртного необходимо также увеличивать.

# 7,5





▲ Рулетка на развилке определяет, куда отправится очередной герой – направо или налево.

с привидениями. Доски, в отличие от обычных настольных игр, достаточно запутанные и, главное, интерактивные. Всевозможные секретные проходы и развилки делают навигацию по игровому полю задачей не из простых. Каждое из доступных полей выделяется чем-то особенным. Где-то на развилках сидят обезьянки, кидаящиеся бананами, на которых наши герои постоянно поскальзываются. На дру-



гой карте расставлены магазинчики, в которых персонажи могут закупать всевозможные бонусы, в том числе и весьма сильные (лампа Аладдина, например, позволяет украсть звезду у соперника). Собственно игровой процесс заключается в том, что игроки, поочередно бросая кубики, путешествуют по доске, пытаются добраться до случайно помещенной в одну из клеток звезды. Именно звезды и являются основной целью всех игроков. После каждого хода (а иногда и чаще) все четверо сражаются в одну из пятидесяти совершенно новых мини-игр, в которых разыгрываются золотые

монеты, основная валюта Mario Party 4. Разработчики из Hudson за долгие годы работы с сериалом создали, по нашим подсчетам, уже почти две сотни различных мини-игр, причем каждый раз им удается придумывать все новые и новые. Конечно, некоторые из них переключаются с косметическими изменениями из одного продукта в другой, но все равно обилие и разнообразие задач поражает воображение. В программу входят практически все виды спорта, включая автогонки, плавание, парашютный спорт, лыжи, футбол и баскетбол, плюс отлов бабочек сачками, рыбалка, платформенные бегалки-прыгалки, собирание пазлов, раскрашивание картинок, претягивание каната, тир, поиски сокровищ в лабиринтах, совместная гребля на байдарке, лотереи и многое другое. Поверьте, скучно не будет.

### ПОЛИГОНЫ НА ШИРИНЕ ПЛЕЧ!

Не являясь ни самой технически продвинутой, ни самой красивой, ни даже самой оригинальной игрой на



GameCube, Mario Party 4 сделан качественно и интересно. Визуальные эффекты, как правило, на высоте, а графика в мини-играх разнится от симпатичной до выдающейся в паре особенно удачных состязаний. Особенно симпатично смотрятся забавы на воде. Впрочем, как мы уже сказали, ничего невероятного вы в этом продукте не увидите. Что же касается компьютерного искусственного интеллекта, то он создан на манер Mario Kart, в котором, как многие помнят, AI вел себя не вполне честно. Здесь то же самое – искусственный интеллект подстраивается под стиль игрока и сам выбирает, стоит ли ему уйти вперед или дать игроку возможность обогнать себя. Отсюда главное правило – при игре с компьютером берегайте особенно жесткие маневры на последние ход-два. Иначе тот все равно вас обманет.

Со времени своего первого представления публике сериал практически не изменился, а от версии к версии нам представляли лишь очередные новые дизайны досок, увеличивали количество доступных персонажей и старались максимально разнообразить состав мини-игр. На этот раз нам предложили самую лучшую версию, с отличной графикой и массой свежих состязаний. Mario Party 4 – снова и по-прежнему лучшая игра для вечеринок. ■



# Конкурс!

Хочешь выиграть классную акустику, модем или сканер? Пришли максимальное количество названий самых популярных игр работающих с игровыми манипуляторами по адресу: [genius@gameland.ru](mailto:genius@gameland.ru)

Ответы высылать до 15 января 2002 года



Genius - зарегистрированный товарный знак KYE Systems Corporation.

**Genius №1 в России по известности и распространенности на рынке компьютерных комплектующих и периферии\***

\*по данным группы компаний "КОМКОМ", интернет-сайта IXBT.COM и опросов на VoxRu.Net за 2002 год.

Призы предоставлены компанией "Бюрократ".

**Genius**  
<http://www.genius.ru>



# PHARAOH'S CURSE

## ТЬМА ЕГИПЕТСКАЯ



Куда ушли те старые добрые времена, когда воздух был чистым, секс – грязным, а квест – пластилиновым? В те далекие годы для счастья требовался лишь 75-ый «пень» с шестнадцатью мегабайтами оперативки да диск с «Не верь в худо».

■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: quest ■ ИЗДАТЕЛЬ: Dreamcatcher Interactive ■ РАЗРАБОТЧИК: The Adventure Company ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1 ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PII 233, 64 MB RAM ■ ОНЛАЙН: <http://www.theadventurecompanygames.com>

### ТРИ ПРАВИЛА ЧАСТНОГО ДЕТЕКТИВА

Я – идеологический противник разного рода «солюшенов» и тому подобной ерунды. Однако пару советов (а не подсказок!) все же дам. Ваше пребывание в Египте будет весьма облегчено, если Вы посмотрите перед путешествием отечественный фильм «Мираж» по роману Чейза, возьмете с собой в дорогу двухтомный иллюстрированный словарь «Мифы народов мира», а также не будете поддаваться на провокации разработчиков и хвататься за пистолет там, где можно обойтись и более мирными предметами.

**АЛЕКС ГЛАГОЛЕВ**  
GLAGOL@GAMELAND.RU

В то, что когда-то появится процессор с тактовой частотой в 500 MHz, верилось с трудом, а уж о том, что какой-то квест возьмет на себя наглость потребовать оный процессор в качестве минимального системного требования, так и вовсе никто не гадал. Однако времена меняются... Вот сижу и думаю: ну о чем, скажите на милость, можно писать, обозревая квест? О сюжете? Так ведь это все равно, что заранее рассказать соль анекдота. В квесте сюжет, как ни в какой другой игре, влияет на игровую процесс, интригу и занимательность, образуя остов игрушки, на котором зиждется ее плоть – загадки. Так что подробные описания сюжета отпадают. Может, открыть тайну решения этих самых загадок? Но тем самым я лишу игрока радости победы. В общем, задачка не из легких, однако попытаюсь рассказать о Pharaoh's Curse многое, не открывая, по возможности, ничего.

### ЭХ, ЕГИПЕТ, ПЫЛЬ ДА ТУМАН...

Куда только не заносила квестомана причудливая судьба! На этот раз по прихоти сценаристов придется влезать в шкуру частного детектива и отправляться в Египет 30-х годов прошлого века, чтобы расследовать тайну... А вот тайну чего именно придется расследовать, понятно не сразу. Сюжет раскручивается постепенно, исподволь, подсмотренный за пыльной портьерой в музее древностей, подслушанный у вентиляционной трубы, украденный из чужой сумочки, оставленной в влопыхах таинственной незнакомкой, прочитанный в подобранной записке. Шаг за шагом зыбкая сюжетная канва обрастает мистическими подробностями, удивительными находками и смертельными опасностями. Да-да, именно смертельными! Героя поджидают неожиданности, некоторые из которых



▲ Главный герой мало похож на супермена. Скорее, сельский учитель в отпуске.

могут оказаться роковыми, и лишь от быстрых реакции будет зависеть, раздастся ли над бездыханным телом детектива зловещее game over.

### КОГДА МЫ БЫЛИ МОЛОДЫМИ...

Когда мы были молодыми и по полчаса ждали, пока с магнитофонной кассеты на наш «Спектрум» загрузится тетрис, дела с использованием компьютерных мощностей обстояли несколько иным образом, нежели сейчас. Мощности использовались, что называется, на полную катушку, при этом разработчики иногда просто поражали изобретательностью и фантазией. О Pharaoh's Curse этого, к сожалению, не скажешь. Игра требует непомерно много, не давая взамен ничего. Графика, живописующая вид «из глаз» игрока, характеризуется одним-единственным

словом: «никакая». Нельзя сказать, что это совсем уж безнадежно, но того же самого эффекта в былые времена достигали и на P 166 безо всякого «шестнадцатиметрового» ускорителя. Я три часа реального времени ползал по внутренностям и наружностям плывущего корабля, а вид с палубы так и не изменился! В век высоких технологий плыть на пароходе и наблюдать окаменевшие волны за бортом – это, простите, не смешно.

### А ЛАРЧИК ПРОСТО ОТКРЫВАЛСЯ!

В игре нет нетривиальных загадок. Все, что от вас требуется – внимательно читать подобранные бумажки, внимательно осматриваться по сторонам в поисках предметов и внимательно приглядываться к окружающей среде, чтобы оные предметы потом надлежащим образом пристроить. По линейности сюжета даст фору Октябрьской железной дороге, и если бы не динамичные



скриптованные сценки, бодрящие засыпающий разум, не прекрасное звучание, создающее порой атмосферу а-ля Абрахам Мэррит, то у меня не было бы ни одного довода в пользу того, чтобы порекомендовать вам в это поиграть. ■

### РЕЗЮМЕ

#### ■ ПЛЮСЫ

Динамичные скриптованные вставки, весьма оживляющие сюжет, неплохая музыка. Загадки, позволяющие чувствовать себя умным человеком.

### СТРАНА ИГР

#### ■ МИНУСЫ

Для всех, кто не знает английского языка, игра будет оставаться одним сплошным недостатком вплоть до качественной локализации.

История знает много квестов с видом «из глаз» игрока. Сравнить эту игру с realMyst – осквернить шедевр всех времен и народов; поставить на одну полку со «Звездным судьей» – оказать незаслуженную почесть последнему.

**5,0**



ЭКШН ОТ КОМПАНИИ "БУКА"



КОНФЛИКТ

# БУРЯ В ПУСТЫНЕ



Солдат, твоя жизнь не стоит ничего.  
Твоя смерть спасет миллионы.

Элитное подразделение в сердце конфликта в Персидском заливе. Высокотехнологичным из правительства снова нужна твоя поддержка. Их решения ничто, без простых и верных парней вроде тебя. Но теперь ты не один. Ты можешь рассчитывать на поддержку боевых товарищей, на сплоченную команду. На твоей стороне внезапность, маскировка и тактика. На стороне противника - значительное численное преимущество.

Не важно, к какой боевой группе ты принадлежишь: британские SAS, или американские Delta Force - задача одна. Днем или ночью. Найти, уничтожить, обезвредить, спасти.

В бой, солдат!... И постарайся вернуться.



По вопросам отправки заказа: обращайтесь по тел.: (095) 111 51 56, 111 54 40,  
e-mail: [market@buka.com](mailto:market@buka.com)

Техническая поддержка: для зарегистрированных пользователей с понедельника  
по пятницу с 10:00 до 18:30 тел.: (095) 111 51 56, e-mail: [help@buka.com](mailto:help@buka.com)

SCI  
GAMES

PIVOTAL  
GAMES

бука  
COMPUTER GAMES



НА ДИСКЕ

СТРАНА ИГР

**ЗОЛОТО**  
ВЫБОР РЕДАКЦИИ

# ARX FATALIS

## ДЕТИ ПОДЗЕМЕЛЬЯ



■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: RPG ■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: 1С ■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: JoWooD ■ РАЗРАБОТЧИК: Arkane Studios ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 1 ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PIII 900, 256 MB RAM, 3D-ускоритель (32 MB), 750 MB HDD ■ ОНЛАЙН: <http://www.arxfatalis-online.com>

Скажите, какой самый любимый диагноз у сценаристов бразильских сериалов? Правильно, амнезия. Наверное, для сценариста нет более привлекательной темы, нежели названный недуг. Только он может дать волю писательской фантазии и позволит закрутить сюжет подобно часовой пружине.

### ДЕЛА РУННЫЕ

В игре 20 рун, из которых составляется 40 заклятий. Внимательный игрок сможет составить еще 8 мощных заклятий, руководствуясь принципами построения уже известных. Одна из рун не входит ни в одно из заклинаний.

**BENEDICT AMBERSON**  
[ELDER@ELDERSCROLLS.NET](mailto:ELDER@ELDERSCROLLS.NET)

Эх, когда в последний раз мне приходилось играть в ролевою игру, которая бы поглотила меня с головой? Morrowind, при всей моей любви к серии, красив, но статичен. Baldur's Gate 2 слишком линейен. Might&Magic 9... Не смешите меня. Лишь Gothic, вышедшая год назад, обладала великолепным живым миром. Итак, год. Вспоминаю выход демо-версии AF: в моей груди сладостно защемило, голова закружилась от знакомых с детства ароматов. Когда я прошел несколько коридоров первого уровня демки, бросился раскапывать свои старые архивы с играми. О чудо! Вот она, любимая! Ultima Underworld 2. Я закусил губу и приготовился ждать. Ожидание тянулось до 08.11.02 (немецкая версия вышла 19.06.02). Но вот заветный диск скормлен компьютеру. Сказка начинается. Игроки-хардкорщики с незапамятных времен бьются над вопросом, что первично в RPG – сюжет или атмосфера. Спешу заверить и тех, и других: в «Арксе» оба аспекта гармонично сочетаются. С первых мгновений вступительного ролика до последнего взмаха мечом вы будете ощущать се-

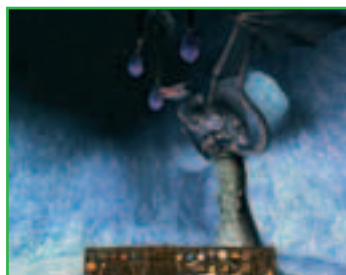
бя жителем этого чудного мира. Хотя, если честно, от вселенной «Аркса» осталось не так уж и много. После смерти короля Покселиса, основателя государства Аркс, солнце, светящее над миром, начало гаснуть. Сын Покселиса, молодой король Ланшир, принял единственно верное решение: переселить свой народ в пещеры, вырытые гномами. Все расы Аркса – люди, гномы, тролли, гоблины и людикрысы – приняли активное участие в строительстве убежища. Распри были на время забыты, мечи спрятаны. Но после переселения под землю, когда над миром воцарилась тьма, а земля покрылась натающим льдом, вражда между народами вспыхнула с новой силой. На фоне непрекращающихся стычек над пещерным государством сгущается древнее зло. Несколько фанатиков возродили культ кровавого бога Акбаа, обещавшего вернуть погасшее солнце в мир Аркса. В это время наш герой приходит в себя в темнице гоблинов, мучимый жесточайшими приступами амне-



▲ Тихие будни подземного города.

зии, кои будут преследовать его до середины игры. Как видим, сюжетная завязка, хоть и оригинальна в деталях, в целом древняя, как PC на базе 486-го, и простая, как DOS. Всю игру нашему alter ego придется провести, бродя по узким и темным туннелям и огромным пещерам, пытаясь спасти мир. Прибавим сюда еще пропавшую королевскую дочь и главного плохиша в кругу друзей, и получим пол-

▼ Мудрая змея-библиотекарь. За несданные книги может и укусить.



### РЕЗЮМЕ

#### ПЛЮСЫ

Насыщенная атмосфера, живой мир, динамичный сюжет, приятная графика.

### СТРАНА ИГР

#### МИНУСЫ

Игра абсолютно линейна, наличествуют досадные (и банальные) глюки.

Игра для тех, кто понимает толк в подобных развлечениях. Начинающие геймеры пусть мотают на ус.

# 8,0



## ARX FATALIS

ный набор штампов, характерных для бразильских сериалов.

Казалось бы, что может быть захватывающего в таком сюжете? Но поверьте, начав игру и чуть-чуть прочувствовав атмосферу, вы будете подхвачены стремительным сюжетным потоком, который неудержимо понесет вас за собой. Понесет весьма жестко, поскольку какие бы действия и в какой бы последовательности вы не совершали, всегда будут контрольные точки сюжета, возвращающие вас в линейное русло и при-

пропитанным страхом и смертью духом последнего пристанища гномов. Вообще, атмосферу игры не почувствовать сложно. Разработчики приложили массу усилий для того, чтобы вы ходили по коридорам, постоянно оглядываясь. От звуков, наполняющих пещеры, иногда мороз идет по коже. Звук капающей воды, скрип дверей и крики несчастных жертв, доносящиеся из тьмы туннелей — есть от чего вздрогнуть.

Качеству звука подстать и игровая механика. Несмотря на то что игра



▲ Король подземного царства. Несчастный, в сущности, человек: все на него давят, никто его не любит.

водящие к единственному финалу. Масса мелких скриптовых сценок, диалоги, которыми NPC обмениваются между собой, отвлекают игрока от односторонней сюжетной колее и помогают погрузиться в мир игры. Сам же мир реализован весьма привлекательно. Тот факт, что все действия проходят в узких коридорах, позволяет игре, не сильно экономя на полигонах, резво бегать на вполне средних машинах. И, хотя графический движок не претендует на лавры продукта от id Software, но для поставленных перед ним задач подходит великолепно. Отличная работа дизайнеров, создавших восемь уникальных уровней, великолепно передающих сущность каждой из обитающих на них рас, заслуживает всяческих похвал. Физически ощущаемый горячий воздух шахт троллей невозможно перепутать с вонью грязных коридоров королевства гоблинов и с



проходит во тьме подземелий, ход времени никто не отменял. Как следствие — никто не отменял сон и бодрствование у многочисленных обитателей подземного города.

Многие события могут пройти мимо невнимательного игрока. Любопытный же и пылкий игрок будет вознагражден по полной программе. Взять хотя бы магию. Мало того, что разработчики реализовали совершенно нестандартный способ произнесения заклятий, они не поленились придать смысл каждой из магических рун. Опытным магам не составит труда сгенерировать еще 8 не указанных в книге заклинаний. Некоторые из них можно узнать, наблюдая за тем, какие руны вычерчивают ваши оппоненты.

Об AI обитателей Аркса стоит сказать отдельно. Как правило, в большинстве RPG создатели стараются взять количеством монстров, нежели их качеством. Так вот, в Arx Fatalis монстров немного, и хотя они не блещут интеллектом Эйнштейна, им вполне хватает мозгов понять, что если не получилось взять героя с насюка, нужно отбегать и позвать на помощь. А это, согласитесь, для RPG уже немало. В целом игра оставляет более чем приятное впечатление. Вни-



мательность к мелочам, качественное моделирование жизни, достойная графика, атмосферная озвучка — вот те эпитеты, которыми можно, не краснея, охарактеризовать игру. Каждому поколению геймеров удастся найти в игре притягательную сторону. У корифеев ролевых игр она способна вызвать ностальгические воспоминания о днях бурной молодости, новичков же удержит сильным динамичным сюжетом и возможностью порубить всех и вся на своем пути. ■

### ЛОКАЛИЗАЦИИ БЫТЬ!

Лицензию на издательство игры в России получила фирма «1С». К сожалению, пока нет никакой информации о дате выхода русской версии игры.



# 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

PlayStation 2  
6248  
в продаже имеются российские PlayStation 2 (пятак зона DVD)

Nintendo GameCube  
6210  
в подарок вы получаете фирменную ручку и бейсболку с логотипами GameCube

Microsoft Xbox  
6228

## TEKKEN TAG TOURNAMENT

PlayStation 2



Platinum

Специальная редакция знаменитого сериала, подготовленная разработчиками к мировой премьере PlayStation®2. Десятки персонажей и боевых арен, новые приемы, возможность менять персонажа прямо во время боя и, разумеется, графика нового поколения.

## DEAD OR ALIVE 2

PlayStation 2



Platinum

Красочный и колоритный файтинг от Тесто. Аппетитные девушки и легендарные воины, уникальные многоуровневые арены, – вы можете начать поединок на крыше здания, сбросить противника вниз и продолжить схватку уже на улице.

## WORLD RALLY CHAMPIONSHIP

Единственная официальная игра чемпионата мира по раллийным гонкам. Абсолютно все автомобили и пилоты WRC, все этапы первенства. Игра отличается отменной графикой и великолепно реализованной физической моделью.

PlayStation 2



Platinum

Сотни реальных автомобилей, лучшие трассы мира, огромное количество чемпионатов, серьезная экономическая модель, потрясающая графика и предельно реалистичное управление сделали Gran Turismo 3 одной из самых популярных игр в мире. Эта игра должна быть у каждого владельца PlayStation 2!

## GRAN TURISMO 3

PlayStation 2



Platinum

## JAK & DAXTER

PlayStation 2



Platinum

Один из лучших представителей приключенческого жанра. Исследуйте огромные сказочные миры, общайтесь с десятками различных персонажей, сражайтесь с жуткими, но симпатичными монстрами. Превосходная графика, лучшая музыка и пара обаятельных героев сделают ваше знакомство с миром Jak & Daxter незабываемым.

## DEVIL MAY CRY

PlayStation 2



Platinum

В этой невероятно стильной игре вам придется сразиться с многочисленными ордами чертей, демонов и оборотней. Главный герой по имени Данте тоже связан с потусторонними силами. Вместе с ним вы совершите захватывающее путешествие сквозь гигантский готический замок и получите возможность красиво разделаться с целой армией нежити.

## FIFA FOOTBALL 2001

PlayStation 2



Platinum

Самый популярный спортивный сериал на планете, в модификации 2001 года. Отличная графика и предельная реалистичность происходящего на экране – вот главные достоинства великолепного футбольного имитатора от EA Sports.

## SSX

PlayStation 2



Platinum

Всем поклонникам экстремальных видов спорта настоятельно рекомендуется ознакомиться с серией EA BIG, в рамках которой выходят самые смелые и отважные спортивные игры. SSX – имитатор гонок на сноубордах

## RESIDENT EVIL CODE: VERONICA X

Очередная леденящая душу часть знаменитого сериала раскрывает свои тайны в полностью трехмерной графике. Захватывающая сюжетная линия, новые виды зомби, эксклюзивные для версии на PS2 уровни и видеоролики делают Code: Veronica X чрезвычайно удачной покупкой.

PlayStation 2



Platinum

**В СЕРИИ PLATINUM САМЫЕ ПОПУЛЯРНЫЕ ИГРЫ ДЛЯ PLAYSTATION®2 ПЕРЕИЗДАЮТСЯ ПО СПЕЦИАЛЬНОЙ ЦЕНЕ.**

## ONIMUSHA

PlayStation 2



Platinum

Эпическая история о борьбе самурая с демоническим злом, колорит древней Японии и кинематографическое великолепие технологии Motion Capture. Амбициозное творение студии Capcom, Onimusha: Warlords стала одной из самых продаваемых игр на PlayStation 2.



**СПРАШИВАЙТЕ В МАГАЗИНАХ «СОЮЗ».**

1. «Всесоюзный центр музыки и кино», Ленинский пр., д.11.
2. ГУМ. Красная пл., д.3, 3 эт., 3.
3. Жулебино, Хвальныйский б-р, д.7/11.
4. Крокус-Строгино, 62 км МКАД
5. «Магнит», ул.Удальцова, д.42.6.
6. МИР-Кузьминки, Волгоградский пр-кт, д.133.
7. Рамстор-Каширская, Каширское шоссе, ТЦ «Рамстор».
8. Рамстор-Кунцево, ул.Ярцевская, д.19.
9. Рамстор-Рижская, Шереметьевская, д.60 А.
10. ЦУМ, ул.Петровка, д.2.

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



НА ДИСКЕ

# FAR WEST

## БРАТЯ С РАНЧО

Я с удовольствием прошел Outlaws и Desperados. Я несколько раз пересматривал «Золото Маккены» и «Маверика». Я не скрываю свою любовь к произведениям О'Генри. Несложно догадаться, что мне нравится Дикий Запад и все, что к нему относится.

■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: strategy ■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: JoWood  
 ■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: Акелла ■ РАЗРАБОТЧИК: Greenwood Entertainment  
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 4 ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PIII 800,  
 64 MB RAM ■ ОНЛАЙН: <http://www.farwest-game.com/>

### А ДАЛЬШЕ?

Помимо того, что я описал в самой статье, Far West также предлагает: мультиплеер на четверых, перестрелки с конкурентами (через ковбоев), некое подобие вразумительного сюжета с поиском Главного Врага в режиме кампании, а также простые миссии для тех, кому не надоедает возиться с коровами и ковбоями. Также имеются враги ранчеров типа засухи, волков и соперников. В городе можно будет лечить раненых ковбоев и даже покупать отели.



СВЯТОСЛАВ ТОРИК  
 TORICK@GAMELAND.RU

Отсюда, конечно, можно сделать простой и недалекий вывод: Far West наверняка вызовет у меня особый интерес. Дикий Запад, да. Ковбои, да. Экономическая стратегия, да. Вро-



▲ Здесь рождаются ковбои по 90 долларов штука. Впрочем, цена зависит от способностей ковбоя, от его навыков.

де все на месте. Но чего-то не хватает. Что же меня, привереда этакого, остановило, чтобы не вытянуть игру хотя бы на «серебро»? Буквально пара мелочей. Но сначала — про «Далекий Запад».

### Г'М А COWBOY, ВАВУ

Здравствуйтесь. Меня зовут Билли. У меня есть ранчо. Сегодня я занимался нашим семейным бизнесом. Мне помогал мой старый друг мистер Тьюриал. Сначала он посоветовал нанять пастухов. Ковбоев, по-нашему. Я нанял в салуне парочку ребят и отправил их на ранчо. Затем мистер Тьюриал посоветовал купить торговый вагончик и всякой еды, чтобы ковбоям было комфортно выгуливать коров. Я купил вагончик и почти одновременно — бобы, кофе и

патроны. Я думал, что вагончик сразу поедет за товарами, а потом на ранчо — но нет, он сразу поехал на ферму, а вслед за ним уже перся фургон из магазина. Тьюриал посоветовал выбрать пастбище для выгона коров и отправить туда моих буренок вместе с пастухами. Так и сделал. Потом пригнал туда битком



набитый вагончик. Ковбои поблагодарили за своевременную кормежку и продолжили пасти коров. Затем меня позвали по делам. Не глядя, нажал Escape и свалил. Через пять минут я вернулся и увидел, что коровы потихоньку разбежались, потому что ковбои из-за отсутствия кормежки, которая к моему возвращению кончилась, ушли к дру-

гому фермеру. Выяснилось, что клавиша Escape не всесильна. Прерваться можно лишь с помощью кнопки Pause (автор громко упал со стула, когда это обнаружил). Пришлось перезагрузиться и начать заново. На втором заходе я познакомился с Машинками Для Клеймения Коров (buckboard wagon). Они ездят по пастбищу и клеймят по шесть коров. Потом, решив своими механическими мозгами, что выполнили дневную норму, они возвращаются в гараж, откуда их приходится заново гнать на поле выполнять прямые обязанности. Затем мне надо было отогнать заклеименных коров в пастбище, а оттуда уже продать скучишку скота по относительно нормальной цене. Мистер Тьюриал похвалил меня и пустил во вторую миссию. Во время заставки я нажал Escape, думая, что она сразу пустит меня выполнять вторую миссию, и вылетел в главное меню. Нет, в итоге-то я с удовольствием погонял несколько миссий. Но уже без того задора, которым меня подпитывали тематика и жанр игры. А жаль. ■

### РЕЗЮМЕ

#### ■ ПЛЮСЫ

Красивая трехмерная графика, эффектная пыль из-под скачущих лошадей. Добротный геймплей, неплохой саундтрек в стиле вестерн-кантри.

### СТРАНА ИГР

#### ■ МИНУСЫ

Неудобный интерфейс, убивающая экономика игры. Кстати, попробуйте нанять охотника на волков в миссии, где есть пастбища с волками. Шоу обеспечено!

Среднего качества экономическая стратегия про Дикий Запад в полном 3D, где ковбои пасут коров, а коров клеймят специальные машинки по пять штук за раз. Отличается реальной новизной.

# 6,5

DELTA FORCE  
TASK FORCE DAGGER



# DELTA FORCE ОПЕРАЦИЯ КИНЖАЛ



Саза Тора-Бора!



Из Афганистана. На память.



Берём Кабул!

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.



СТРАНА ИГР

ЗОЛОТ  
ВЫБОР РЕДАКЦИИ

НА ДИСКЕ

## ROBIN HOOD:

## The Legend of Sherwood

КОРОНА БРИТАНСКОЙ ИМПЕРИИ ИЛИ СНОВА ОТВЕРЖЕННЫЕ

■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: Tactical Squad Based Strategy ■ ИЗДАТЕЛЬ: Strategy First  
 ■ РАЗРАБОТЧИК: Spellbound Studios ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1 ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PIII  
 800, 64 MB RAM ■ ОНЛАЙН: <http://www.robinhood-game.com/>

## ЗАЩИТНИК КОРОНЫ

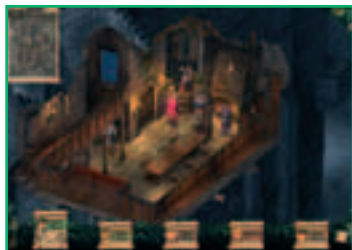
Основная задача игры – собрать 100.000 фунтов стерлингов. Для этого вам... (Вот она, цель «благородного» разбойника Робин Гуда! Террорист и убийца. Ричард Львиное сердце – пират и пьяница. Позор династии Плантагенетов! Принц Джон – спасение Англии! На виселицу Роберта Локсли! На виселицу! – прим. воспользовавшегося служебным положением сэра герра Перестукина).

СВЯТОСЛАВ ТОРИК  
TORICK@GAMELAND.RU

Самый легендарный разбойник Старой Англии, Роберт «Робин Гуд» Локсли и его «Веселые Парни» не известны разве что еще не научившимся читать детям и тем, кто книги ненавидит из принципа. Если вы вдруг сделали недопустимую ошибку и пропустили в свое время легенды о Робин Гуде, то рекомендую сразу же после прочтения этого номера «СИ» сбежать в ближайшую библиотеку или книжный магазин и купить «Робин Гуда» Михаила Гершензона (кажется, единственная книга на эту тему от русского автора). Потому что мне не совсем понятно, зачем вы читаете этот обзор, не ознакомившись предварительно с первоисточниками.

## ВОЗВРАЩЕНИЕ КОРОЛЯ

Сами понимаете, коли уж о Робин Гуде писали и Александр Дюма, и Вальтер Скотт, то тема заслуживает



достойного интерактивного воплощения. Spellbound Studios поставили на верного скакуна: и не только из-за широкой популярности шервудского разбойника Локсли, но еще и потому, что сюжет отлично подходит для тактической стратегии (с элементами распределения ресурсов!).

Так что не удивляйтесь. Здесь вам будет все: и отец Тук, и Маленький Джон, и Вилль Статли, и Леди Мэриан. Не обойдены вниманием известнейшие эпизоды – «Как шериф ноттингемский подарил Робин Гуду серебряную стрелу», «О битве Робин Гуда с Гаем Гисборном» и другие. Правда, эпизоды оказались слегка переделанными. Например, шериф вовсе не подарил Робину стрелу, а устроил на него засаду. А с Гисборном вообще странно получилось, не по книге. Впрочем, остави-

«Много веселых песен сложили глимены про Робин Гуда и его лесных молодцов. Хочешь – слушай про то, как стрелок по-встречал Маленького Джона на бревне, перекинутом через ручей. Если добрым людям нравится, глимен расскажет, как старуха вдова обменялась с Робинем платьем, чтобы спасти его от епископа, как он спас от шерифа ее сыновей».

Михаил Гершензон,  
«Робин Гуд».



ли основную фишку – не дать принцу Джону занять трон и дожидаться, пока законный король Ричард Львиное Сердце не вернется из своих походов. А все остальное – сюжетные мелочи. Ибо главное – геймплей.

Эх, вот не хотел я ни за что сравнивать игру с Desperados (не говоря уж об обязательных параллелях с Commandos). Но, видимо, придется. Значит так: Robin Hood – это тактическая стратегия (вид сверху) в реальном времени с участием ограниченного количества бойцов (от одного до семи). Каждый уровень – это некая огромная

## РЕЗЮМЕ

## ■ ПЛЮСЫ

Робин Гуд – раз. Тактическая стратегия от Spellbound – два. 20 часов увлекательнейшего геймплея – три. Разнообразие и уникальность – четыре.

## СТРАНА ИГР

## ■ МИНУСЫ

Спрайтовый движок, который и недостатком – то не назовешь. Туповатый AI и скучные шервудские миссии типа «огрابتь сборщика налогов».

Игра получила 8,0 только потому, что если бы я поставил «девятку», то герр Перестукин начал бы бегать по всей редакции с криками типа «В Стране творится авторский произвол! Уберите Торика!».

8,0

► Принц Джон, Гай Гисборн и сотоварищи пишут письмо сарацинскому султану. Мол, ший тебе, а не сто штук наших фунтов стерлингов. Не нужен, мол, нам король Ричард.

## ДОМАШНЕЕ ЗАДАНИЕ

После каждой успешно проведенной миссии к вам присоединяется еще несколько человек из крестьян. Им можно назначить определенные работы на вашей базе в Шервудском лесу. Например, вы можете приказывать части из них повышать навыки стрельбы из лука или владения мечом. А можете отправить создавать стрелы и собирать лечащие травы. В конце концов, когда вам нужно будет нападать на вражеский замок или защищать свой, вы сможете создавать из них отряды. Такого точно не было ни в Desperados, ни в Commandos.



карта, переполненная как мирно настроенными NPC, так и вражескими солдатами, имеющими приказ уничтожать ваших парней без предупреждения. От уровня к уровню меняются не только враги (от простых пикинеров до крестоносцев), но и задания. Скажем, в одной миссии требуется устроить Робин Гуду аудиенцию с принцем Джоном, а в другой выпастить его же, Робина, из тюрьмы (ах, коварный принц Джон! – прим. ред.). Отсутствие концентрации внимания на одном герое объясняется тем, что на каждый уровень можно набирать любую ко-



манду, лишь бы выполнялись условия миссии (например, нужен человек, вскрывающий дверные замки и умеющий перетаскивать тела – в этом случае нужно назначать в команду Статли и Маленького Джона).

### А ВЫ ГОВОРИТЕ – «COMMANDOS»...

Представьте себе картину: возле моста стоит отряд лучников (человек пять). К нему осторожно подбираются Статли, Робин, Тук и Маленький Джон. Буквально в три секунды происходят следующие действия (заметьте, одновременно!): Статли бросает огромную рыболовную сеть на первых двух лучников, Робин звонкой стрелой выносит третьего, Тук напускает на оставшихся пчел из улья, а Джон, пока стрелки отбиваются от пчел, успокаивает их могучими ударами. Все это, повторюсь, за три секунды. В

чем секрет? В Quick Actions. Вы назначаете каждому герою некое действие, а потом, легким нажатием пробела, активизируете их. А в Commandos такого не было! Едем дальше. Предположим, что сети кончились, стрелы все вышли, пчелы улетели. ОК. Берем того же Маленького Джона и бросаем его в кучу врагов. Пара легких движений мышью – враги валяются без сознания на земле. Берем Статли или Фермера, и вяжем всех бесконечной веревкой или добиваем бесконечными граблями. Как вариант: берем Робина и убиваем всех хорошо отточенным мечом. Вот вы мне скажите, дорогие читатели, сколько вариантов прохождения одного уровня было в Commandos? Один, два? Здесь вы найдете не меньше трех.



▲ Выпили мы с Туксом добротного зля и тормознули крутейшего налогового инспектора. Тысяч на десять поднимемся, не меньше!

### СТАРЫЕ ДРОЖЖИ

Слегка переделанный движок Desperados почти не изменился. Три степени удаленности камеры, поддержка до нескольких сотен двигающихся (но спрайтовых) объектов, возможность прятаться в дома и, специально для Робина, прыгать по крышам. И, конечно же, отличная дизайнерская работа. Такие красивые замки вы не найдете даже в Stronghold. Со звуком никаких проблем не наблюдается. Музыка чуть поскучнее, чем в Desperados, но зато не в пример интерактивней. В мирное время – одна мелодия, если кто-то из сотоварищей дерется с врагом – другая. Плюс зависимость от места проведения миссии.

Так что все очень добротно и увлекательно. Не вижу причин не поставить 8.0 игре, за которой я провел 20 часов с одним перерывом. ■

# ДЕРБИ

www.media2000.ru

ИЗДАТЕЛЬСТВО

IDIGICON

Вот они на старте... и вот они мчатся во весь опор!!!

Изучи правила, статистические данные и сделай свою ставку до того, как начнется заезд в этой симуляции спорта королей.



- от 1 до 4-х игроков
- дюжина лошадей и жокеев
- возможность повтора заезда
- сделай свои ставки и выиграй

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 Idigicon. All rights reserved.

# THE ELDER SCROLLS III: Tribunal

НОВЫЕ ВРЕМЕНА МОРРОВИНДА



НА ДИСКЕ

После запуска add-on'a у меня возникло чувство сильнейшего удивления. На ум приходит естественный вопрос: что помешало разработчикам Morrowind с самого начала сделать игру на таком уровне?

■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: RPG ■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: 1С ■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Bethesda Softworks ■ РАЗРАБОТЧИК: Bethesda Softworks ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1 ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PIII 500, 256 MB RAM, 3D-ускоритель ■ ОНЛАЙН: <http://www.elderscrolls.com/>

шил героя жизни за три удара. Стоит отметить, что представители темного братства не брезгают использовать отравленное оружие.



▲ Мой маленький питомец. Наемник на заднем плане явно ревнует.

Напоследок хочу немного огорчить владельцев русскоязычной версии игры от «1С». Даже не пробуйте установить англоязычную версию, у вас это все равно не получится. Дождитесь локализации «Трибунала» и следующего add-она - «Кровавая Луна». ■



**BENEDICT AMBERSON**  
ELDER@ELDERSROLLS.NET

С установкой Tribunal игра патчится до версии 1.3. Разработчики официально не анонсировали каких-либо изменений в графическом движке, но игра явно стала шевелиться активнее, и количество FPS заметно подросло. Значительное изменение претерпел журнал. Теперь все невыполненные квесты группируются в отдельный тематический список, щелчок по которому выдает всю имеющуюся у вас на данный момент информацию о том или ином задании. Изменения коснулись и карты. Игрок теперь имеет возможность при двойном клике по локальной карте поставить пометку и ввести ее описание. Разработчики применили одну хитрость, благодаря которой удалось значительно повысить FPS при прогулке по Моурнхолду: все открытые пространства только кажутся таковыми, но все сделано настолько качественно, что игрок просто не замечает иллюзии.

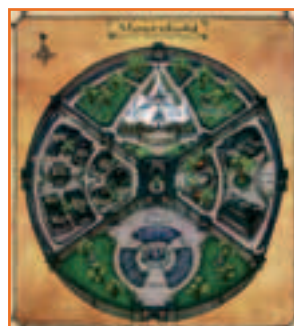
Что же касается непосредственно геймплея, то скучать не придется: после установки дополнения чуткий сон вашего персонажа будет постоянно прерываться непрошеными визитерами из темного братства, которые могут доставить массу неприятностей героям низших уровней. Как действовать в такой ситуации, я думаю, вы разберетесь сами.

Много внимания разработчики уделили квестам и фичам. Вот немного из того, что вам встретится на пути, не считая основного задания.

Вы сможете нанять себе охранника (по совместению – носильщика). Лучшие вещи, переданные ему на хранение, ваш спутник оденет на себя и обязательно расскажет, каким оружием он владеет лучше всего. По



ходу действия вам позволят поучаствовать в настоящей театральной постановке и создать собственный комплект брони. Сердце же настоящего поклонника серии TES затрепещет, когда он узнает имя правящего короля или посетит покои леди Барензии. Да, скажете, вы никогда не думали купить себе ручную крысу? Теперь вы можете реализовать свою мечту прямо на базарной площади. Кстати о крысах. Несмотря на то что основной квест можно начать проходить в любое удобное время, на самом деле add-on рассчитан на персонажа высокого уровня. Монстры, встречающиеся вам на пути, просто ужасают своей мощью. Крысы, которых мой персонаж перестал замечать еще уровня два назад, теперь внушают опасение, а мелкий гоблин, увиденный мной в канализации, ли-



## РЕЗЮМЕ

### ■ ПЛЮСЫ

Важные изменения в работе с картой и журналом, новые квесты, новые территории, динамичный сюжет.

## СТРАНА ИГР

### ■ МИНУСЫ

Недостатков, присущих add-on'у, не выявлено, остальные, такие же, как и у Morrowind.

Весьма достойное продолжение великолепной игры, способное поддержать интерес даже у игроков, персонажи которых достигли заоблачных уровней.

# 8,5



# БАНДИТЫ БЕЗУМНЫЙ МАРКС

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

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

**ИГРУШКИ**  
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.



snowball.ru  
технологии творчества



PAN VISION



GRIN





«Сижу, работаю – проверяю доносы министров друг на дружку... Небось, знаете, что такое королевский дворец? За стенкой люди друг друга давят, душат; братьев родных, сестер... Душат! Словом, идет повседневная, будничная жизнь». Цитата из фильма «Обыкновенное чудо».



## МИР ВО ВРЕМЯ ЧУМЫ

# EUROPA 1400 – THE GUILD

■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: RTS/RPG ■ ИЗДАТЕЛЬ: JoWood Productions ■ РАЗРАБОТЧИК: 4 head Studios ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 8 ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PII 400, 64 MB RAM ■ ОНЛАЙН: <http://www.the-guild.com/main.php>

### ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ, ЧТО...

Некоторые предметы, купленные на рынке, можно класть в рюкзачок (расчитанный, кстати, на шесть предметов) и использовать для получения дополнительных бонусов. В городской ратуше можно оформить гражданство и поучаствовать в аукционе на офис.

На конкурентов можно собрать компромат и шантажировать со своим черным умыслом.

СЕРГЕЙ АВЕРИН АКА ИНДЕКС  
[INDEX@POCHTAMT.RU](mailto:INDEX@POCHTAMT.RU)

Помните старую добрую High Seas Trader? Чем-то новинка напомнила мне этот хит всех времен и народов. Та же атмосфера, выдержанная в коричневых цветах, то же лениво тянущееся время с резкими вспышками событий... На выбор предоставляется пять полностью трехмерных европейских городов – Лондон, Париж, Берлин, Милан и Мадрид. Каждый из них определяется не только уникальной картографией, но и уровнем сложности – от самого простого до самого сложного. Можно также изначально задать, будут ли заложены в сюжет исторические события. Так, напри-



▲ Чтобы получить офис, необходимо собрать определенное количество голосов старейшин.

герой вполне реальный. Генерация – процесс кропотливый: определяете папу, маму, их профессии. Можно даже поменять себе шкуру. И главное – выбрать род занятий из 12-ти предлагаемых (кузнец, каменотес, пивовар, парфюмер и даже ворюшка). Это станет основополагающим делом вашей династии. Игра-то на двести лет, ни один долгожитель не выживет. Так что придется искать вторую половину, чтобы произвела на свет отпрыска и преемника дела. И скажу я вам, закадрить девицу куда сложнее, чем в жизни – без бешеных тысяч, выкинутых на подарки, реально может сбежать из-под венца к конкуренту.

Про конкуренцию тоже забывать не стоит. Каждый, конечно, занимается своим делом, но за влияние в городе борьба идет не на жизнь, а на



смерть. Того и гляди, недруги ткнут в бок отравленным кинжалом или кинут бомбу в салон магазина... За всей этой суетой приходится не забывать закупать комплектующие, следить за мастерами и подмастерьями, возить товары на продажу, ремонтировать и обновлять здания, практиковать собственные навыки... Голова кругом! Добавьте сюда шикарную графику с периодическими обновляемыми погодными эффектами и сменой дня и ночи. Признаться, давно уже не встречался с милашками наподобие Europa 1400. И до выхода «Крестоносцев» вряд ли встречу... ■



▲ Сумрачная фигура, перелетающая от дома к дому – не кто иная, как ее Величество Чума. Благо, мою хибару пролетела мимо...

мер, история может наложить неизгладимый отпечаток, прогнав по улицам эпидемию чумы. Помнится, в свое время одна половина города была объята чумой, вторая – огнем. Выживали единицы...

Радует то, что герой в эти единицы не попадает – все оперирование происходит от третьего лица. Хотя

### РЕЗЮМЕ

#### ПЛЮСЫ

Высокая реалистичность графики при относительно невысоких требованиях. Весьма сбалансированная экономическая модель.

### СТРАНА ИГР

#### МИНУСЫ

Аскетичный интерфейс, действительно понятный даже младенцам, превращает экономический симулятор в поиски очередного hot-spot'a.

В целом – очень здорово. После того как все тонкости и детали входят в систему, играшка действительно завораживает, не позволяя оторваться от монитора.

# 7,0



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



# WWE RAW

## DEAD MAN WALKING



**НА ДИСКЕ**

**СТРАНА ИГР**

**СЕРЕБРО**  
ВЫБОР РЕДАКЦИИ

Если вы видите сотни людей, набившихся в зал, заправившись изрядной долей попкорна и плакатами с надписями вроде BIG RED, то вы точно попали на рестлинг. Ну или смотрите его по телевизору, либо же включили очередную игру о рестлинге на современной консоли. Впрочем, почему только на консоли? Теперь и владельцы PC могут оценить это шоу по достоинству благодаря стараниям THQ и игре WWE Raw.

**ЮРИЙ ВОРОНОВ**  
VORON@GAMELAND.RU

**Х**орошо это или плохо, когда и до PC добирается пресловутый рестлинг, выходящий на каждой консоли по несколько штук в год? Да что тут думать, конечно, хорошо! Это для консольщиков каждая такая игра – очередной рестлинг. А для писанинщиков – первая драка за много-много лет. Все уже и позабыли разбитые клавиатуры после игры в Mortal Kombat! А

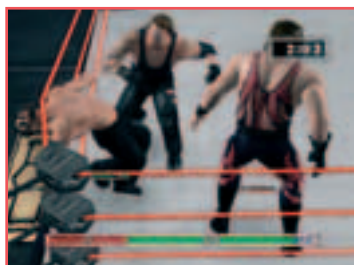
- ПЛАТФОРМА: PC, Xbox ■ ЖАНР: fighting ■ ИЗДАТЕЛЬ: THQ
- РАЗРАБОТЧИК: Anchor ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 4
- ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: не объявлены
- ОНЛАЙН: <http://www.thq.com/>

ним консолям, эта игра вообще – лучший новогодний подарок. Где вам еще удастся увидеть бой The Rock против Stephanie McMahon? Где Степашка надаёт затрещин и выкинет с ринга зазнавшегося “народного чемпиона”, после чего,

Графические красоты в игре, кстати, так же весьма неплохи. Приличные модели рестлеров, из-за хороших текстур очень похожи на своих прототипов. Эффект Motion Blur, повсеместно использующийся при сильных ударах и вспышках света. Единствен-

### ЧТО ТАКОЕ WWE?

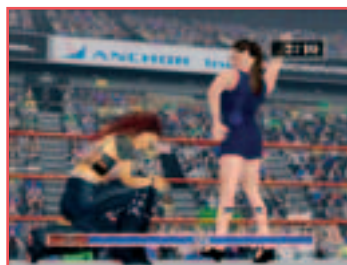
WWE (World Wrestling Entertainment), владельцем которой является Винс МакМахон, – это огромная корпорация, включающая в себя целых три федерации: WCW, ECW и собственно WWE. В настоящий момент это крупнейшая организация рестлинга (почти монополия, если не считать NWA) в Америке.



ведь это не МК. И хоть и управляется здесь все тремя кнопками да стрелками, приемов и зрелищности игре не занимать.

Игровых режимов в игре также полным-полно, бои один на один или двое на двое, или трое против одного – все, что пожелаете. С правилами и без правил, за чемпионский титул и просто так, женщины против здоровых мужиков, легковесы против тяжеловесов... В этой игре возможно все.

Ну а для фанатов рестлинга, которые не имеют доступа к современ-



▲ Стефани МакМахон готовится провести свой коронный прием, но против Литы ей все равно не устоять.

схватив стул, стоящий неподалеку, излупит им беднягу? А ведь в игре есть еще биографии на всех включенных в нее рестлеров и вступительное видео каждого из них. А если покопаться в ресурсах, то можно и вступительные мелодии выдрать...



▲ Рестлинг всегда был очень зрелищным шоу. Как и игры о нем.

ное, что расстраивает, – фиксированное разрешение 640x480. Но проблема решается включением функции Antialiasing, поддерживаемым большинством современных видеокарт. Если бы еще и на зрителей в зале нанесли текстур побольше, цены бы игре не было. ■

### РЕЗЮМЕ

#### ■ ПЛЮСЫ

Первая за много лет неплохая драка на PC. С различными игровыми процессом и графикой. Множество игровых режимов и бонусов.

### СТРАНА ИГР

#### ■ МИНУСЫ

Не слишком впечатляющая анимация, ужасные зрители в зале и, конечно, со временем приедающийся игровой процесс.

Подарок для фаната рестлинга и владельца PC. Отличный устроитель негативных эмоций – пара красивых бросков и ударов стулом по голове соперника, и их как не бывало!

# 7,0



«Великолепная игра. Отличная смесь развлечения и action» - 80% PC ZONE

# ГЛАДИАТОРЫ

«Серьезный соперник War Craft III.  
С одной пометкой: у ГЛАДИАТОРОВ  
есть все, чтобы победить его».  
— Gamekult.com - рейтинг ХИТ

«Гладиаторы заставляют играть в них  
снова и снова» - 17/20(ХИТ),  
Zegames.com



## Особенности игры:

- Action RTS нового поколения — сочетание стратегии и RPG;
- 3 стороны - Армия США, Пришельцы, Галактические силы;
- Ультрасовременный движок: до 4-х миллионов полигонов в секунду, динамическое управление частицами, тенями, светом и погодными условиями, до 4-х слоев текстур для отрядов, объектов и ландшафта;
- 3 уникальных кампании, более 20 различных миссий;
- до 500 отрядов одновременно;
- Абсолютно интерактивный окружающий мир;
- Многопользовательский режим до 8-ми игроков: skirmish, deathmatch, capture the flag.



© 2002 ARXEL TRIBE. All right reserved © 2002 "Руссобит Паблишинг". Локализовано компанией "Revolt Games"  
Издатель "Руссобит Паблишинг". e-mail: office@russobit-m.ru, адрес в интернете: www.russobit-m.ru  
Отдел продаж: тел. (095) 212-44-51, 212-01-81, 212-01-61  
Техническая поддержка: support@russobit-m.ru, тел.: 212-27-90





# BURNOUT 2: Point of Impact

## ВЕТЕР В ХАРЮ, А Я ШПАРЮ!

Прикрутив к обычной аркадной гонке уникальную модель повреждений с гипертрофированной физикой и анимациями аварий, Criterion попала в точку. Дорожный хаос первого Burnout стал лучом света в темном царстве модных «реалистичных» автосимуляторов, где машины при столкновении даже не деформировались. Недавно автохулиганы расширили вожделенный простор для маневров, заполучив полноценный сиквел.

### RENDERWARE

Целая программная среда для создания игр, включающая в себя модули для работы с графикой, звуком и физикой. Criterion предлагает разработчиком комплекты продуктов Renderware для PS2, GameCube, Xbox и PC. Суперхиты Grand Theft Auto: Vice City, Tony Hawk's Pro Skater 4, Pro Evolution Soccer – все они обязаны своим появлением этой платформе.

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

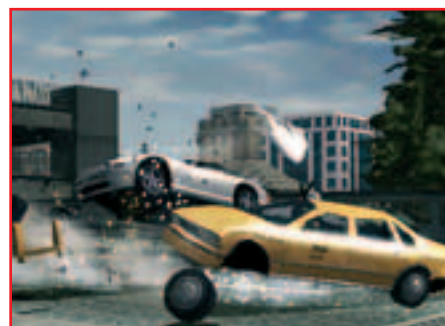
**В**есь геймплей насквозь пропитан адреналином: после десятка ультракоротких заданий в духе «проедьте 50 метров и подпрыгните на кочке», одновременно пародирующих режим сдачи экзаменов в Gran Turismo и помогающих освоиться с механикой игры, вас выкидывают на городские и сельские трассы с оживленным движением и заставляют не просто продирааться сквозь поток машин, а делать это на бешеных скоростях, используя все особенности местности и ситуацию на дороге для еще более мощного разгона. Чем ближе проходите от соседних машин, чем чаще взмываете в воздух и вписываетесь с заносом в повороты – тем быстрее копится линейка boost. Выскочили на встречную – запас ускорения подскочит, как на дрожжах. Как только линейка заполнится целиком, нажатием R1 можно врубить турбонаддув, и ваше авто зашвистит по хайвею со скоростью пу-

■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2  
■ ЖАНР: racing/action  
■ ИЗДАТЕЛЬ: Acclaim  
■ РАЗРАБОТЧИК: Criterion Studios ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 2 ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: не объявлены  
■ ОНЛАЙН:  
<http://www.burnout2.com/>



▲ Как раз тот случай, когда проще «повторить это дома». На своей PS2.

ли! Окружающий пейзаж эффектно скручивается, размазывается, прямо как в «Форсаже» с Вином Дизелем. Но и это еще не предел. Даже в ре-



жиме ускорения можно продолжать наращивать линейку (уворачиваться при этом от встречных машин становится на порядок сложнее!) и разо-

### РЕЗЮМЕ

#### ■ ПЛЮСЫ

Свежий подход к гонкам, широкий выбор трасс и секретов, заводной режим Crash со всеми его авариями, короткие загрузки.

### СТРАНА ИГР

#### ■ МИНУСЫ

Crash слишком быстро проходит, машины ведут себя одинаково, мало красивых прыжков (что им стоило добавить сюда трамплины?).

Желаете со всей дури влететь в бензовоз на скорости 200 км/ч и после этого выжить? Извольте, Criterion трудилась специально для вас.

# 7,5

## BURNOUT 2: POINT OF IMPACT



▲ За сшибание дорожных ограждений очков не начисляют, ну и что с того? Раз можно — хулиганим!

гнаться до самого что ни на есть burnout, коих последовательно накапливать можно целых пять штук! Вот тут-то и приходит время настоящим джигитам показать высший пилотаж!

## TWISTED METAL

Чуть зазевались, промахнулись — и игра в замедленной съемке, с особым смаком демонстрирует картину чудовищной аварии, столкновения лоб-в-лоб, когда от удара мнутся в гармошку корпуса, вылетают из пазов двери, вдребезги крошатся стекла... А вон, зацепив крыло несущегося автобуса, машина взмывает в воздух, кувыркаясь вокруг своей оси и рассыпая запчасти — чтобы через мгновение встретиться с бетоном трассы, перевернуться и рухнуть, теряя колеса и сминая стойки крыши. Порой можно, пройдя юзом перед огромным трейлером и оседая на вывернутом фонарном столбе, наблюдать, как неповоротливая машина заваливается набок, цепляя и корежа подвернувшиеся легковушки, перегораживая шоссе и устраивая баррикаду, куда врезаются все новые и новые авто. Самая суть Burnout 2 — в этих столкновениях, поставленных настолько изящно и захватывающе, что напрочь отметаешь мысли о страшных ранениях, человеческих жертвах, искалеченных судьбах — все это там, в реальном мире, а здесь — дистиллят катастрофы, чистая эстетика искореженного металла, триумф наглядной, поэтической деструкции в движении.

## КОЛЕСАТЫЙ БЕСПРЕДЕЛ

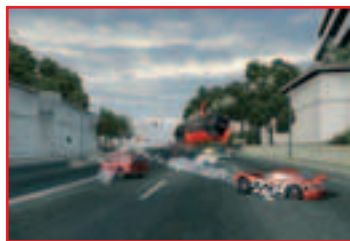
Авторы знай себе подхлестывают игрока, вводя помимо обычных Championship, Multiplayer и Time Attack режим Crash, где единственной целью становится причинить как можно больший урон чужим автомобилям. Ну что тут сложного, казалось бы, — разогнаться и ринуться в гущу бурлящего трафика? На деле откры-



вается целая наука: для достижения желаемого эффекта (и получения золотой медали) влетать в скопление транспорта нужно по оптимальной траектории, да еще в определенный момент тормознуть, чтобы подбросило или проволочило по самому «рыбному» месту. Жаль, на разграбление выдают всего 15 этапов. Не без оглядки на Need for Speed HP II сделан режим Pursuit, открывающийся по мере прохождения чемпионата: играя за полицейских, необходимо преследовать и выводить из строя машины нарушителей прежде, чем они пересекут границы штата. Восторгов вызывает меньше, но в качестве развлечения для двух игроков (split-screen, где второй водила удирает) вполне себе катит.

## ОТ ЛУЧШИХ ЗАВОДЧИКОВ

Даже графикой второй Burnout может хвастаться — а ведь на этой территории предыдущая игра понуро жалась за спинами соперниц. Раньше и частота кадров скакала, и линии все «зубцами» ходили, теперь же главное детище Criterion — платформа Renderware — обеспечивает качественное кристально четкое изображение при стабильных 60 fps. Блеск



солнца на полированных поверхностях, динамические тени, брызги, снег, туман и другие погодные эффекты — все при ней. Управление легкое: сел и поехал, все премудрости осваиваются непосредственно в процессе. Машины, правда, друг от дружки отличаются только внешним видом, ну да это простительно, чай, не симулятор покупали. Музыка, как и подобает, гитарный тяжеленький и техно — слегка однообразная, зато простая и честная. Звук вполне на уровне, слушая треск и скрежет металла, ничуть не сомневаешься, что на заднем дворе Criterion проводятся краш-тесты специально по заказу звукооператоров. Прилагаются необходимые штрихи в виде визга тормозов, рева моторов, воя сирен и реактивного «фьюу-у-ш-ш!» при включении форсажа.

## НА ВСЯКОГО МУДРЕЦА...

Доступность — ей-то сильнее всего и цепляет Burnout. Никакой статистики, тюнинга, апгрейда и сдачи на права. Просто садимся, вырливаем на трассу, выжимаем ускорение и любим сатисфакцию. Простота, захватывающая дух скорость, хорошая графика, бесплодная модель столкновений — вот и все, что здесь есть. Этого хватит. ■



Рождество - волшебный праздник. Это время отдохнуть в кругу семьи и друзей. И только для одного человека Рождество - самый тяжелый, и в тоже время, самый радостный рабочий день - для Санта Клауса. Весь год он готовил подарки, которые раздаст в этот праздник мальчишкам и девочкам. И вот пришло время ему облететь весь мир. Хочешь помочь ему?

В этой игре ты станешь тем самым Санта Клаусом. Ты будешь летать над крышами домов в сказочных санях с оленями. И обязательно будешь должен принести подарки вовремя, иначе Рождество будет испорчено. Справишься?



- 14 традиционных рождественских аудио трэков  
- продвинутая 3D графика  
- несколько локаций

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 by IncaGold GmbH (Switzerland). All rights reserved.



**НА ДИСКЕ**

# O.R.B.: OFF-WORLD RESOURCE BASE СТРАННЫЙ БЛИЗНЕЦ

СТРАНА  
ИГР

СЕРЕБРО  
ВЫБОР РЕДАКЦИИ

Несмотря на поразительную схожесть, язык не поворачивается обзывать виновницу сегодняшнего обзора клоном Homeworld. По той простой причине, что работа над O.R.B. началась задолго до появления на свет в 1998 году шедевра от Relic. Впрочем, сравнений избежать все равно не удастся.

## С ВЕРОЙ В БУДУЩЕЕ

С игрой поставляется редактор сценариев, что подразумевает появление в ближайшем будущем лавины пользовательских миссий. Чаще заглядывайте на официальный сайт игры, где открыт специальный раздел, посвященный народному творчеству. Помимо этого, вы найдете подробную информацию об игровой вселенной, а также отыщите несколько красивейших обоев для рабочего стола.

**АНАТОЛИЙ НОРЕНКО**  
SPOILER@GAMELAND.RU

Пять лет пребывания на девелоперской ниве – срок, согласитесь, более чем почетный. К проектам-долгостроям невольно относишься с опасением – почти всегда такие игры удаются неоднозначными. Нередко терпеливая игровая общественность получает поистине новаторский проект, правда, на морально устаревшем движке и, что удивительно, так до конца не продуманный. С O.R.B. же ситуация совершенно иная. Игра с первых минут подкупает своей слаженностью во всех аспектах, но на другой чаше весов – полное отсутствие какой-либо оригинальности. И все-таки без влияния извне здесь явно не обошлось. А как еще объяснить то, что O.R.B. без зареянной совести повторяет все ключевые элементы Homeworld? Вплоть до расцветки интерфейса!

Затасканный сюжет, рассказывающий о противостоянии двух сторон, настолько часто светится в играх подобного жанра, что попросту не достоин упоминания. Игровой процесс не уходит дальше сбора ресурсов, исследования технологий, постройки кораблей и сражений с противниками... Скажете, рутинная?



▲ Поиск ресурсов начинается со сканирования астероидов.

К тому же сложность игры довольно высокая, во многом благодаря ограничениям на производство юнитов. Вследствие этого многие миссии начинаются с погони за ресурсами, а заканчиваются преследованиями противника по всей карте. Тем не менее, вкупе со всеми недостатками игра умеет нравиться. Отдельный реверанс в сторону удобных интерфейса и управления. Вы можете изменять поведение кораблей, выбирать формации, отдавать приоритеты по атаке/обороне. Кроме того, предусмотрена возможность вы-



ставлять отметку на полоске «здоровья», при достижении которой корабль будет тут же отправляться на ремонт. Знали бы вы, как порой, переживая за исход очередной стычки, вздыхаешь с облегчением, когда видишь, как твои подопечные самостоятельно ретируются.

Характеристики юнитов разрешается повышать, правда, уже построенные корабли апгрейду не подлежат – их место на межгалактической свалке. В трехмерном режиме игра радует великолепными космическими пейзажами, однако, практичнее использовать двухмерную карту, на которой юниты отображаются в виде невзрачных цветных точек. ■

## РЕЗЮМЕ

### ■ ПЛЮСЫ

Симпатичная графика, атмосферное музыкальное сопровождение и удобное управление. Практически все аспекты геймплея доведены до ума.

## СТРАНА ИГР

### ■ МИНУСЫ

Однозначный застой для жанра. Помимо всего прочего, высокая сложность способна отпугнуть неподготовленных игроков.

Поклонники Homeworld наверняка останутся разочарованными. Пропустившим же в свое время творение Relic знакомство с O.R.B. настоятельно рекомендуется.

**7,0**

► Управление почти полностью лежит на мышке. Удобный интерфейс – в подспорье.





**Ил-2**  
 ШТУРМОВИК

**ЗАБЫТЫЕ СРАЖЕНИЯ**

Продолжение легендарного  
 авиасимулятора «Ил-2 Штурмовик»



- динамическая кампания
- более 100 самолетов
- новые карты

«Ил-2 Штурмовик» — рекордсмен по количеству полученных наград





# DEADLY DOZEN 2: PACIFIC THEATER

## МАСКАРАД ВОЕННЫХ ДЕЙСТВИЙ

Был такой анекдот: «Доктор, я жить буду? – А смысл?..». Так и с Deadly Dozen 2: Pacific Theater. Этот шутер, повествующий нам о нелегких американо-японских отношениях, разумеется, имеет право существовать на жестком диске вашего компьютера. Вот только зачем?

■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: FPS ■ ИЗДАТЕЛЬ: Infogrames Entertainment ■ РАЗРАБОТЧИК: nFusion Interactive ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 32 ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PII 550, 128MB RAM  
■ ОНЛАЙН: <http://www.n-fusion.com>



### КАПРЕАЛИЗМ

Создатели для большей реалистичности попытались привести в игру элементы, значительно ухудшающие и без того скудный на радости игровой процесс. Так, помимо усталости, охватывающей героя в самые неподходящие моменты, в которые он может только громко и надсадно дышать, приманивая этой брачной песней всех японских самцов в округе, присутствует такая деталь, как отдача оружия, в результате чего отстрел удаленных объектов стал более чем проблематичным.



АЛЕКС ГЛАГОЛЕВ  
GLAGOL@GAMELAND.RU

Думаю, самое сложное в работе обозревателя – ярко и увлекательно рассказать о наиболее ожидаемой игре года? Или, быть может, со вкусом раскритиковать провальный проект? Нет, нет и нет! Самая трудная задача – это написать полноценную статью о ничем не примечательной игрушке, этаком середнячке, едва приметном на фоне своих многочисленных сотоварищей, когда вполне можно было бы обойтись упоминанием в рубрике «Одной строкой».

Под моим микроскопом (без которого отличить DD2:PT от многочисленных клонов не представляется возможным) – очередной военный 3D-shooter от первого или третьего лица, по вашему желанию. Камера переключается кнопкой [C],



▲ Остановись, мгновение! Ибо наблюдать за этим в динамике просто невыносимо.

Создавая игру, разработчики явно хотели придать румянец своему бледному созданию, позаимствовав все лучшее у наиболее ярких представителей жанра. Так, мы можем видеть богатый набор оружия,

включающий помимо прочего аж две снайперские винтовки. Поскольку уволочь все это великолепие разом не представляется возможным, то по ходу вялого действия с одними видами орудий смерти придется расставаться, жертвуя ими в пользу других, более эффективных на данный момент (Iron Storm). Встречающиеся время от времени транспортные средства доступны для управления (Operation Flashpoint). Вслед за главным героем, неважное состояние которого отражает индикатор усталости (как это ни смешно, Diablo II), без особого энтузиазма плетется группа поддержки (Medal of Honor etc).

Как видно, весь джентльменский набор налицо. Однако румянец на этом самом лице вышел не очень натуральным. Судите сами: невыразительная, а местами и откровенно некачественная графика при полном отсутствии интерактивности окружающего мира (странная коричневая вода остается неколебимой, сколько бы вы по ней не прыгали/бегали/шлепали; при стрельбе в деревья не видно не только разле-

тающихся щепок, но даже и маломальских следов повреждений – затягивающиеся на глазах темные точки не в счет). Грузовик при наезде на невысокий кустик останавливается, как вкопанный, с таким звуком, будто машина встретилась, по меньшей мере, с Великой китайской стеной... Примеры можно продолжать до бесконечности. Вообще-то говоря, история знала случаи и похуже: вспомните хотя бы Gore: The Ultimate Soldier или Bhagat Singh. Что, не вспоминается? То-то! И хотя с DD2:PT дела обстоят не так безнадежно, боюсь, что и она будет покрыта мраком забвения самое большее через неделю. Вполне, впрочем, заслужено. ■

### РЕЗЮМЕ

#### ■ ПЛЮСЫ

Таковых замечено не было.

### СТРАНА ИГР

#### ■ МИНУСЫ

Не замаскирована даже граница мира. За спиной несколько миль пути, впереди чистое поле, а между ними – упершийся в стеклянную стену главный герой.

Игра настолько невыразительна, что о ней просто нечего сказать. Хотя «кукла», конечно, «не виновата». Всею виной непрофессионализм создателей.

# 3,5

# ЛЮБОВЬ

# ТЩЕСЛАВИЕ

# ДЕЛО

# СОБЛАЗН



# ПАРТНЕРЫ

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

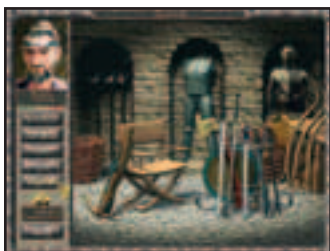
# ЗАКЛЯТИЕ (Spells of Gold)

■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: RPG ■ ИЗДАТЕЛЬ: Бука Entertainment  
 ■ РАЗРАБОТЧИК: Jonquil Software ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1  
 ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PII 150, 16MB RAM ■ ОНЛАЙН:  
[http://www.buka.com/game/Game\\_17.htm](http://www.buka.com/game/Game_17.htm)

**СЕРГЕЙ АВЕРИН АКА ИНДЕКС**  
 INDEX@POCHTAMT.RU

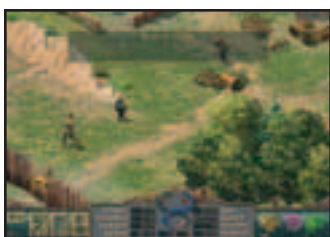
**Д**рузья мои, подружитесь с английским языком и посмотрите мультфильм «Шрек». Там главный герой произносит одну эпохальную фразу, которую можно было бы сделать девизом «Заклятия». Если помните, принцесса отправляет Шрека обратно, чтобы тот передал лорду Фаркуду... А огр отвечает принцессе: «I'm not a messenger-boy! I'm a delivery-boy!» Русский язык, к сожалению, не передает этой тонкости – доставка писем и доставка груза. Все равно посыльный. Таким посыльным вам и предстоит стать. Любите торговлю – скупайте това-

▼ **Бесславная смерть от руки какого-то вшивого карлика. А ведь можно было обойти его стороной и даже не нарваться на вымогательство...**



▲ **Выполняя пожелания жителей деревни, вы зарабатываете их уважение, а следовательно, лучшие условия квестов и более выгодные цены при торговле.**

ры в одном городе подешевле и тащите в другой, где можно согнать подороже. Любите квесты – поговорите с местными NPC. У кого-нибудь из них обязательно най-



дется для вас поручение. Не любите ни того, ни другого – ходите от города к городу и крошите всех диких зверей, воров и нечисть, которые встанут у вас на пути, прокачивая показатель боеготовности. В городах закупайте броню, оружие, заручайтесь поддержкой богов, набирайте сил в местной таверне – и снова в бой. Первая же локация, мир Вейна, откроет вам четыре города. Всего же впереди – 25! Долог путь до Иерусалима... ■

## РЕЗЮМЕ

**/6,0/**

Неплохой, хотя и простенький ролевик. Даже вопреки участи посыльного, чуждой сердцу прирожденного воина!

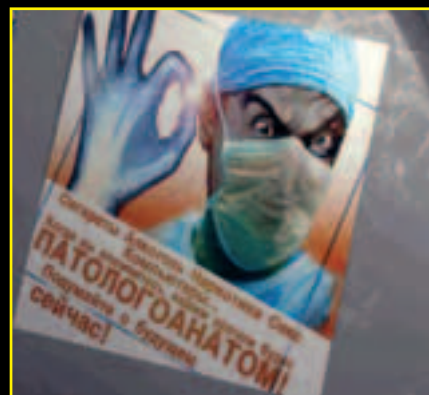
**СТРАНА ИГР**

# ЧЕРНЫЙ ОАЗИС (Black oasis)

■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: quest ■ ИЗДАТЕЛЬ: Бука Entertainment  
 ■ РАЗРАБОТЧИК: Сатурн+ ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1 ■ ТРЕБОВАНИЯ  
 К КОМПЬЮТЕРУ: PII 400, 64 MB RAM, 1 GB HDD ■ ОНЛАЙН:  
[http://www.buka.ru/game/Game\\_398.htm](http://www.buka.ru/game/Game_398.htm)

**СЕРГЕЙ АВЕРИН АКА ИНДЕКС**  
 INDEX@POCHTAMT.RU

**Т**ихий уездный городок Дальноплюйск, извините, Чернозерск, сам того не желая, в одночасье привлекает пристальное внимание МВД РФ вкупе с ФСБ. А все дело в том, что этот Богом забытый городок, который на глобусе проходил как «Конец Географии», захватил маньяк-убийца. Количество жертв из ни к чему не обязывающих трех плавно переросло



▲ **В лучших традициях американского юмора герой заявляет, что груди этой красотки теперь можно использовать только в качестве ручного тренажера.**

в настораживающие 78. Город оцеплен войсками. Жители в спешке пакуют вещи. Убийства продолжают. Вы просыпаетесь, как ни странно, в морге, запакнованным в пластиковый макинтош. Кто, как и почему – вопросы, вызывающие жуткую головную боль и никаких позывов на ответ. Кругом – разруха и ручейки крови. Весь антураж подсказывает, что здесь снимали Resident Evil. По стенам развешены плакаты сомнительного содержания, заставляющие, несмотря на мрачность, хвататься за живот и кататься по полу от смеха. Использование оторванных пальцев для идентификации фиктивной личности также добавляет оптимизма. Перед нами первый отечественный триллер. Отнеситесь с пониманием! ■

## РЕЗЮМЕ

**/6,0/**

Толстый ломоть движка Alone in the Dark, тонкий слой скабрённости Штирлица и остренький кусочек черного юмора.

**СТРАНА ИГР**

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 при поддержке и участии корпорации Intel 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 поднять свой профессиональный уровень. 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 — технологию. 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, массовой прессы 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!

**КРИ** организована совместными усилиями ведущего индустриального интернет-ресурса DEV.DTF.RU и Московского Государственного Университета.

Платиновым спонсором конференции является корпорация Intel, крупнейший в мире производитель микропроцессоров, а также один из ведущих производителей оборудования для персональных компьютеров, компьютерных сетей и средств связи. Решения на базе процессора Intel® Pentium® 4 предлагают сегодня наивысшую производительность для любителей современных компьютерных игр, а также уникальные возможности для разработчиков. Дополнительную информацию об Intel можно получить на сервере корпорации в World Wide Web по адресу <http://www.intel.com/pressroom>, а также на русскоязычном Web-сервере фирмы Intel (<http://www.intel.ru>).

Более подробную информацию о КРИ Вы можете узнать на сайте конференции [WWW.KRICONF.RU](http://WWW.KRICONF.RU).

Информационные спонсоры:

Yandex  
Найдется все.

COMPUTER  
GAMING  
Russian Edition  
WORLD

СТРАНА  
ИГР

ВМАНУЯ

НАВИГАТОР  
ИГРОВОГО МИРА

# ВОЗМЕЩЕНИЕ УЩЕРБА

■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: action ■ ИЗДАТЕЛЬ: Медиа-Сервис 2000 ■ РАЗРАБОТЧИК: Rage Software ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 2 ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: P-200, 32MB RAM, 3D-ускоритель ■ ОНЛАЙН: <http://www.media2000.ru/>

**АНАТОЛИЙ НОРЕНКО**  
SPOILER@GAMELAND.RU

Похоже, что российская компания «Медиа-Сервис 2000» собирается издать на отечественном рынке всю линейку произведений небезызвестной Rage Software. На этот раз на наш суд представлена выпущенная в 1999 году хитовая action-стрелялка Expendable, которая сменила в процессе локализации название на «Возмещение ущерба».

Игра по сей день остается в числе лучших представителей своего жанра. От нее не следует ждать



▲ Чем больше запас амуниции, тем мощнее пушка.

Концепция игры незамысловата. Мы выступаем в роли бравого пехотинца, знающего толк в убийственных пушках. Вокруг нас технологичные просторы чужеземной планеты и скопления жаждущих нашей смерти врагов. Из всего этого напрашивается единственно верный вывод – kill'em all! Противники, естественно, берут количеством. Кроме того, с продвижением по сюжету супостаты становятся мощнее, но это, в любом случае, их проблемы. Чувство, возникающее, когда прорываешься с ракетницей под мышкой через орды разъяренных врагов,



на словах не передать. В это нужно играть. В конце уровней, как и положено, нас поджидают боссы. Графический движок, использованный в игре, – эдакий образец искусства эпохи расцвета трехмерных ускорителей. Все эти красочные и ослепительные взрывы, умелая анимация персонажей только подчеркивают то, что Rage всегда умела делать красивые игры. К сведению, Expendable – одна из первых игр, заявивших о поддержке технологии bump-mapping. ■

# ЗЕМЛЯ-ВОЗДУХ

■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: action ■ ИЗДАТЕЛЬ: Медиа-Сервис 2000 ■ РАЗРАБОТЧИК: Swicked Softworks ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1 ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: P-200, 32MB RAM, 3D-ускоритель ■ ОНЛАЙН: <http://www.media2000.ru/>

**АНАТОЛИЙ НОРЕНКО**  
SPOILER@GAMELAND.RU

Помнится, в одном из выпусков нашего журнала мне довелось обозреть эдакий виртуальный тир под названием Operation Blockade. «Земля-воздух» – одна из вариаций на тему, ничем не хуже, но и не лучше.

Игра никак не станет реагировать на все ваши расспросы по поводу

исходит в эпоху Второй Мировой, только это уже никого не волнует. Остается только изредка поглядывать на радар и стрелять, стрелять, стрелять, стреле... В общем, вы поняли. В награду за каждое сбитое чудо техники с пропеллером, равно как и за потопленное судно, вам начисляются очки. Больше всего удовольствия получаешь в те моменты, когда удается наблюдать, насколько элегантно дымящиеся обломки какой-нибудь по-



▲ Передышек почти не бывает – только успевай крутиться!

сюжета, и, запустив ее, вы сразу же без всяких объяснений окажетесь за зенитной пушкой. Все подробности придется выяснять уже на месте.

Предназначение оказавшейся в ваших руках игрушки, поверьте, ни с чем другим не перепутаешь. Особенно когда вокруг с завидным постоянством пролетают вражеские самолеты, не стесняющиеся атаковать вашу базу. Помимо них, порой на небосводе вырисовываются стратостаты, готовые поделиться своими запасами брони и снарядов. Судя по всему, действие игры про-

судины обрушиваются на морскую гладь. В целом в плане графики «Земля-воздух» ничем не примечательна, хотя на изысканное оформление никто и не претендовал. Игру можно порекомендовать только лишь в целях релаксации после тяжелого рабочего будничного дня. ■



## РЕЗЮМЕ

**/6,5/**

Переиздание классики. Сложно оспорить, что Expendable – одна из лучших работ Rage Software.

**СТРАНА ИГР**

## РЕЗЮМЕ

**/5,0/**

Простенький виртуальный тир, в котором в качестве оружия выступает зенитная пушка.

**СТРАНА ИГР**

## BIKINI KARATE BABES

■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: fighting ■ ИЗДАТЕЛЬ:  
Creative Edge Studios ■ РАЗРАБОТЧИК: Creative Edge  
Studios ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 2 ■ ТРЕБОВАНИЯ  
К КОМПЬЮТЕРУ: PII 200, 64 MB RAM, 2.5 GB HDD,  
недостаток женского общества ■ ОНЛАЙН:  
<http://www.bikinikaratebabes.com/>

**ВЯЧЕСЛАВ НАЗАРОВ**  
[MASTER@GAMELAND.RU](mailto:MASTER@GAMELAND.RU)

**В**любом здоровом мужском теле таится нездоровый интерес к женскому. Это известный факт. Можно сказать, что аксиома. И хитрые бизнесмены, а иногда и не обремененные комплексами бизнес-вумены старательно эксплуатируют столь благодатную тему, рекламируя все



подряд, включая автомобили и даже их симуляторы с привлечением обаятельных красоток. В этом не было бы ничего ужасного, если бы на полуобнаженных барышень не обратили внимание и разработчики игр, желающие на минимум вложений средств и идей получить максимум свободно конвертируемой отдачи. Но они обратили свое внимание и сделали Bikini Karate Babes.

Вы читали Фрейда? Если не читали, то и не стоит — меньше знаешь, крепче спишь. У разработчиков игры Bikini Karate Babes сон явно нарушен. В этой пародии на файтинг, подобные приснопамятному Mortal Kombat, любителям жанра предлагается управлять полуодетыми дамами, которые по совершенно непонятным причинам отчаянно мутузят друг друга. К сожалению, даже в состоянии сильно измененного сознания их вряд ли можно назвать красотками. Хотя разработчики убеждены, что все девушки в Bikini Karate Babes похожи на Божью Матерь.

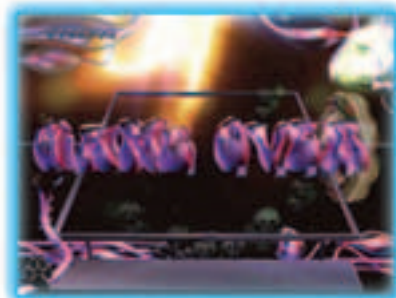
Все дело в том, что у каждого полноценно развитого существа мужского пола при взгляде на них возникает лишь одна жуткая мысль, которая сопровождается возгласом: «Мать Божья!» Ужасаться на протяжении игры придется много-много раз. Связано это с такой же несимпатичной, как и дамы-каратистки, системой боя. Оставим в покое лазерные лучи, вырывающиеся из грудей бойцов, и бросим взгляд на классическую технику. В игре практически невозможно провести успешную атаку после нокаута, равно как и контратаковать после проведения блока. Тут уж выберите: либо атаковать, либо



▲ **Барышни, если очень постараются, могут и магией жхнуть. Правда, магия такая же страшная, как и они сами.**

защищаться — проводить сложные комбинации никто не позволит. Хотя кому они нужны? Главное, что комбинация из трех пальцев работает и с легкостью возвращает вас в родную систему. Но хороших игр все же хочется. Все-таки здесь собрались здоровые мужчины, правда? Поэтому, как говорили больные и некрасивые спартанские дети, «давайте сбрасываться!» Купим разработчикам интересных журналов с картинками. Пусть поймут, кого на главные роли приглашать надо было. ■

Шары и пузыри - совершенно новая, ни на что непохожая игра жанра экшн. Более 150 уровней с классной, яркой и сногшибательной графикой плюс заводная музыка. Ничего подобного вы раньше не видели!



- 158 уровней
- 5 героев, каждый с ему одному присущими чертами и умением
- 12 специально сочиненных музыкальных трэков
- 1 или 2 игрока

По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: [sales@media2000.ru](mailto:sales@media2000.ru). Заказ дисков по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: [zakaz-cd@media2000.ru](mailto:zakaz-cd@media2000.ru). Доставка по Москве - бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52, e-mail: [support@media2000.ru](mailto: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".  
©2001 greenstreet® software limited. © 2001 eGames, Inc. All rights reserved.



## PC



EverQuest: The Planes of Power Collector's Edition c Firiona Vie Figurine

\$ 59.99



\$ 56.99

Medal of Honor: Allied Assault: Spearhead Expansion Pack

\$ 59.99



Sid Meier's Civilization III: Play the World

\$ 199.99



Jstck/ ACT LABS Force RS



\$ 59.99

Earth and Beyond



\$ 79.99

Asheron's Call 2



\$ 79.99

Diablo Battle Chest



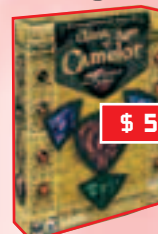
\$ 59.99

Syberia



\$ 89.99

The Sims Online



\$ 55.99

Dark Age of Camelot: Shrouded Isles



Need for Speed: Hot Pursuit 2

\$ 21.99



Unreal Tournament 2003

\$ 89.95



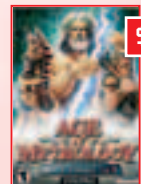
\$ 79.99

Neverwinter Nights



\$ 64.99

Airport 2002 Volume 1 Add-on к Microsoft Flight Simulator 2002



\$ 72.99

Age of Mythology



\$ 229.95

Jstck/ CH Flight Sim Yoke USB



\$ 109.99

EverQuest: Gold (Collector's Edition)



## СКОРО НОВЫЙ ГОД!

e-S  
http://www.



\$ 149.99\*

The House of the Dead 3 c Mad Catz Blaster



\$ 89.95\*

Shenmue II



\$ 85.99 \*

James Bond 007: NightFire



\$ 314.99\$ / \$ 349.99\*

## XBOX



\$ 55.95

DVD Movie Playback Kit



\$ 39.99

Memory Card 251



\$ 83.95 \*

Metroid Prime



\$ 83.99\*

Sega GT2002



\$ 124.99

Беспроводный джойстик 2.4GHz Logitech Cordless Controller



\$ 83.99\*

The Thing



\$ 87.95/\$ 83.99\*

Halo: Combat Evolved



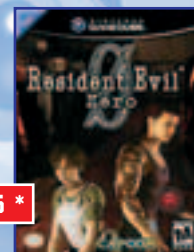
\$ 87.99 \*

Tom Clancy's - Splinter Cell



\$ 87.95/83.95\*

Star Wars : The Clone Wars



\$ 83.95 \*

Resident Evil 4 (Zero)



## NINTENDO GAMECUBE

\*-цены для американски версии





**\$ 89.99**

MechWarrior 4: Mercenaries



**\$ 49.99**

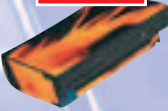
Quake III: Gold Edition



Colins McRae Rally 3

**\$ 83.99 / \$ 79.99\***

Chameleons for PlayStation 2 (цветные наклейки)

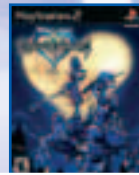


**\$ 15.99**

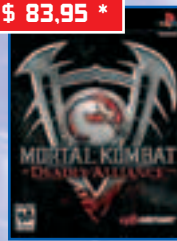
**\$ 79.99**

**\$ 55.99 / \$ 79.99\***

Kingdom Hearts



**\$ 83.95 \***



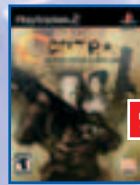
Mortal Kombat: Deadly Alliance

**\$ 105.99**

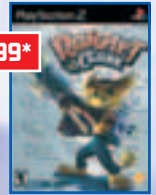


Беспроводной джойстик 2.4GHz Logitech Cordless Controller

**\$ 52.99 / \$ 83.99\***



Contra: Shattered Soldier



Ratchet & Clank

**\$ 79.99\***



TimeSplitters 2

**\$ 83.99 / \$ 79.95\***



The Lord of the Rings: The Two Towers

**\$ 59.99 / \$ 79.99\***



Grand Theft Auto: Vice City

**\$ 56.99 / \$ 83.99\***

shop  
w.e-shop.ru

**ЗАКАЖИТЕ ПОДАРОК  
УЖЕ СЕГОДНЯ!**

The Legend Of Zelda: A Link to the Past



**\$ 56.99**



Metroid Fusion

**\$ 55.99**

**GAME BOY ADVANCE**



**\$ 95.99**



(Blizzard) Diablo II Baseball Cap

**\$ 33.95**



Grand Theft Auto: Vice City - Soundtrack Box Set

**\$ 90.99**

**\$ 29.99**



Onimusha 2: Samurai's Destiny: Yagyu Jubei Figure

**\$ 25.99**



Metal Gear 2: Snake Zippo(R) Lighter Case Set

**\$ 75.99**



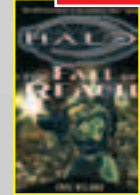
Final Fantasy X: Tidus Silver Watch

**\$ 99.99**



(ORIGIN) Ultima Online: Lord Blackthorn Figure

**\$ 25.99**



(Bungie) Halo: The Fall of Reach

(GL) Футболка "Procedure Drinks" с логотипом "Хакер", темно-синяя, черная



**\$ 13.99**



Super Mario Sunshine

**\$ 55.99 / 83.95\***



Адаптер/ Broadband Adapter

**\$ 79.99**



Phantasy Star Online Episode I and II

**\$ 83.95\***

# ПЮБИМОЕ СЛОВО РУНЕТА

СЕРГЕЙ ДОЛИНСКИЙ

DOLSER@GAMELAND.RU

## АНТИВИРУС АНТИВИРУСУ РОЗНЬ...

В сегодняшнем Интернете без хорошего антивируса никуда – уж больно много вирусов. Производители нахваливают свои продукты, мол, и старые вирусы не пропустят, и новые отыщут – мощным «эвристическим» анализом. Неискушенному пользователю впору растеряться – что выбрать-то? Как всегда, только независимое тестирование поможет решить проблему. Вот уже четвертый год **Virus Bulletin** (<http://www.virusbtl.com>) проводит такую работу. При этом единственный критерий работоспособности антивирусной программы – выявление 100% вирусов из специального тестового набора. Итоги тестов обескураживающие! «Антивирус Касперского» (<http://www.kaspersky.com>) в 60% случаев проходил испытания со 100%-ым результатом. **Norton AntiVirus** (<http://www.symantec.com>) имеет 75%-ый результат, **DrWeb** (<http://www.drweb32.com>) – 48%. **McAfee** (<http://www.networkassociates.com>) не делал ошибок в 33% тестов, **Sophos** (<http://www.sophos.com>) – в 50%. Менее известные бренды работают еще хуже. **Trend Micro** (<http://www.antivirus.com>) – 30%, **VirusBuster** (<http://www.virusbuster.hu/index.en.ie.shtml>) – 17%, **GeCad** (<http://www.rav.ro>) – 18%...

Далеко от совершенства, не так ли? Утешает лишь то, что год от года многие продукты работают все лучше и лучше. Кстати, один и тот же антивирус может совсем по-разному вести себя «под разными операционками». Так, например, вирусы в **SuSE Linux** не ловят-



Только не раз отмеченный этим знаком антивирус может считаться надежным!

ся на 100% ни одной программой(!), «Касперский» не ладит с Windows XP, а **Symantec** чудит с **NetWare** (<http://www.virusbtl.com/vb100/archives/products.xml?table>).

## ПОИСК У НАС И ЗА ГРАНИЦЕЙ – ОБЩЕЕ ТОЛЬКО MP3

Самый продвинутый поисковик **Google** (<http://www.google.ru>) обрабатывает более 150 миллионов запросов в день. **Yahoo**, **Lycos** и другие монстры – не меньше. Какие же темы (и, соответст-

венно, ключевые слова) волнуют пользователей Интернета? Секс, эротика, кино или что-то более возвышенное? Если вы думаете, что отношения полов на первом месте, то это не так. Вернее, сегодня не так. Вот года три-четыре назад первая десятка наиболее употребительных запросов к поисковым машинам действительно на 70% состояла из слов, имеющих отношение к сексу. А в последнее время ситуация кардинально поменялась. На Западе по итогам 2001-го года самыми популярными словами стали «Нострадамус», CNN и «Всемирный торговый центр». Все понятно – теракт 11 сентября. Удивительно, но и

год спустя интерес к этому событию остался в тех сегментах Паутины столь же большим. Сентябрь 2002-го: «Всемирный торговый центр», «11 сентября» (<http://www.google.com/press/zeitgeist.html>)...

Россия – не исключение, после теракта в Москве Рунет (смотри, например, <http://www.yandex.ru/nini.html>) искал информацию по ключам: «заложник», «новость», «норд-ост», «кавказ»... А как обстоит дело в «мирное» время? В сезон отпусков, в тихие, не насыщенные какими-то общественными потрясениями месяцы россияне ищут в Сети следующее: «игра», «скачивать», «mp3» (кстати, самый популярный



## ИНТЕРНЕТ ЗНАЕТ, ЧТО...

...В 1986-ом году появился первый IBM PC-вирус **Vriap**, поражающий загрузочные сектора гибких и жестких дисков. В том же году был отловлен и первый вирус, портящий файлы – **Virdem** (Германия).

...Первый интернет-червь – **IBM ChristmasWorm** (США) – родился в 1987-ом году и поражал только сети и подключенные к ним большие компьютеры – «мейнфреймы».

...Самым знаменитым интернет-червь **Morris** (США) стал после того, как в 1988-ом году он чуть не «повалил Интернет». Червь заразил 10% всех подключенных в Сеть машин (из примерно 600 тысяч)!



софтверный запрос и на Западе...), «чат». В пору учебы и экзаменов: «сочинение», «экзамен», «реферат», «биография».

Что касается наших географических соседей, например, малороссов, то в октябре 2002-го (во время захвата заложников в «Норд-Осте») они искали: «реферат», «Украина», «Киев», «Укра на», «работа»... (по данным Meta, meta-ukraine.com). То же самое они искали и год назад (в октябре 2001-го) и два... Что ж, как говорится, своя рубашка ближе к телу. Хотя обидно как-то. А что же «секс», «эротика» и прочая клубничка?!

А нет таких тем в предпочтениях интернетчиков – ни у нас, ни за рубежом. Устал народ. Жизнь трудная,

## ИНТЕРНЕТ ЗНАЕТ, ЧТО...

...Бирка с трупа **Ли Харви Освальда**, подозреваемого в убийстве президента **Кеннеди**, была продана в 1992 году с аукциона за 6600 долларов.

...Когда в 1850 году из Европы в Америку привезли первую партию воробьев, американцы так обрадовались, что закормили их всех до смерти.

...Ги де Мопассан, Александр Дюма, Шарль Гуно, Леконт де Лиль и многие другие деятели культуры подписали знаменитый протест против... «уродования Парижа Эйфелевой башней».

...В XVII веке в термометрах вместо ртути использовали бренди.

...В 1758 году **Джакомо Казанова** предложил французскому министру способ, где взять деньги на новую военную академию. Так родилась лотерея...

...Самый ранний из зарегистрированных случаев отказа от курения произошел 5 апреля 1679 года, когда шериф города **Турку** (Финляндия) **Йохан Катсу** записал в своем дневнике: «Я бросил курить табак». Он умер месяц спустя.

«Стружка» (<http://uic.nnov.ru>)

силенок на все не хватает. Так, «Анна Курникова» иногда кто-то введет – и хватает парню...

## ПЮБИМОЕ СПОВО РУНЕТА СОВСЕМ НЕ @#%...

Продолжим тему поиска. Что у нас в Рунете самое употребимое – «реферат», «фильм» или MPEG-4? Ответить с ходу не просто, требуется проверить предположение тщательным поиском. Чем не игра? Вот на

№	Слово	Число употреблений	Средняя оценка
1	был	101 400 930	3,5
2	она	100 947 211	3,5
3	который	97 806 103	3,5
4	и	64 919 960	3,5
5	ее	35 969 512	3,5
6	я	31 879 817	3,5
7	в	42 781 837	3,5
8	то	42 783 944	3,5
9	а	37 937 712	3,5
10	ты	37 936 716	3,5
11	он	37 935 967	3,5
12	она	37 924 911	3,5
13	он	36 790 643	3,5
14	она	36 693 269	3,5
15	он	35 504 813	3,5
16	она	34 845 441	3,5
17	он	34 829 727	3,5
18	она	34 410 300	3,5
19	он	34 405 300	3,5
20	она	34 405 314	3,5

<http://ensk.ru/pyramid/> как раз и проходит такое состязание.

Правила очень просты. Выбираете слово (не меньше 6 букв), вводите в поле специальной формы и смотрите, как часто оно встречается в российском Интернете. Если слово было подобрано удачно (встречается чаще уже найденных), то ник игрока попадает на Доску почета.

...И что же у нас «самое популярное»? Увы, но на момент написания этой заметки банальнейшие слова – «бывший», «длиться» и «который». Есть на страничке и список антиподов – наименее употребительных слов: «круглогуб-

цы», «яшмоподобный», «какотелин»... Не удивляйтесь «какотелину», все слова русские, живые, то есть проверенные через онлайн-словарь системы <http://lingvo.yandex.ru>.

### ANARCHY ONLINE ТЕПЕРЬ И ЗА РУБЕЖИ

Компания «МедиаХауз» (<http://www.mediahouse.ru>) и норвежская компания FunCom (<http://www.funcom.com>) подписали соглашение об эксклюзивной дистрибуции продолжения онлайн-игры **Anarchy Online: The Notum Wars** на территории России, стран СНГ и Балтии. Чем это грозит отечественным геймерам?

Да ничем плохим. В первых числах декабря **Anarchy Online** (<http://www.anarchy-online.com>) появится на прилавках магазинов в DVD-упаковке с полной русской документацией, уникальным ключом доступа, картами и инструкциями. Сам диск **The Notum Wars** будет содержать полную обновленную версию **Anarchy Online**. Так же стоит заметить, что только русское издание будет содержать печатный «Путеводитель» по игре, который отражает последние изменения, а также все те литературные и юмористические тексты,

которые были в самом первом издании и более недоступны, и эксклюзивные инсайдерские данные.

Розничная цена **Anarchy Online: The Notum Wars** составит 600 руб. и уже включает один месяц игры. Для тех, кто не сможет в дальнейшем оплачивать игру в Интернете кредитной картой, предусмотрены 90-дневные пользовательские карты по цене 1200 руб. Как бы то ни было, Россия отстает не сильно – «мировая премьера» **Anarchy Online: The Notum Wars** состоялась 28 ноября 2002 года. Обзор add-on'a вы сможете прочитать в следующем номере СИ. ■



Охота в пустыне весьма опасна, даже для опытной команды «авантюристов».



## Три Богатыря или очень страшная сказка

- ✓ Три разных героя
- ✓ Аркадные воины-игры
- ✓ Чувствительный сюжет
- ✓ Зрелищная анимация
- ✓ Выдающаяся графика
- ✓ Качественный звук

БУДЕТ ВЕСЕЛО!

[www.magnamedia.ru](http://www.magnamedia.ru)  
[info@magnamedia.ru](mailto:info@magnamedia.ru)  
 +7 (095) 7235243

В ПРОДАЖЕ С 4 ДЕКАБРЯ:

ЛУЧШИЙ В МИРЕ ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ



Читайте в номере:

# COVER STORY AGE OF MYTHOLOGY

**Age of Mythology - Последняя великая RTS.**  
Сидящие в Далласе кудесники из компании Ensemble включили в Age of Mythology одиночную кампанию, которая по накалу страстей и интересности ничем не уступает знаменитому мультиплееру Age of Empires.

## SPECIAL

**QuakeCon**  
Организовать LAN-посиделку – дело нехитрое, не так ли? Поставьте рядком несколько компьютеров, протяните кабели и играйте себе на здоровье...

**Kreed**  
Не будем творить себе идолов и сознательно лишать себя радости общения с другими, не менее интересными разработками. Ведь для нас важнее всего, чтобы игра была хорошей, а сколько миллионов долларов на нее потрачено и сколько сотен тысяч полигонов мы увидим в кадре – вопрос вторичный...

**S.T.A.L.K.E.R.**  
С технической стороны S.T.A.L.K.E.R. производит впечатление полного присутствия. Потрясающая точность преломления и динамика движения даст фору даже великому и ужасному Doom III...

## Стратегия: жанр, который еще стоит придумать

Всюду, где всерьез обсуждают компьютерные игры – в сети ли, в журнале или просто в теплой компании – рано или поздно начинаются попытки изобрести новый жанр.

## ТЕХН

Идеальный игровой компьютер. Музыка электронных лучей. Почти что имплант! Thrustmaster 360 Modena Upad. Умная машина против находчивого человека.

А также: preview, review, Loading, советы по прохождению игр, топ 20, Игровой трубопровод, Российский игровой трубопровод и т.д.

WREN (WREN@GAMELAND.RU)

# ВИДЕОИГРЫ: THINK DIFFERENT!

WREN WREN@GAMELAND.RU

## ГЕЙМЕРЫ-ПОВСТАНЦЫ

Типичный пример работы таких суперличностей – проект под названием Defunct Games (<http://www.defunctgames.com>) с подзаголовком «guerilla gaming / incomplete gamers». Действительно, кем, кроме «неполноценных геймеров-повстанцев», можно назвать глупых людей, предпочитающих мертвые консоли и малоизвестные игры современным хитам, популярным среди миллионов своих «полноценных» собратьев?

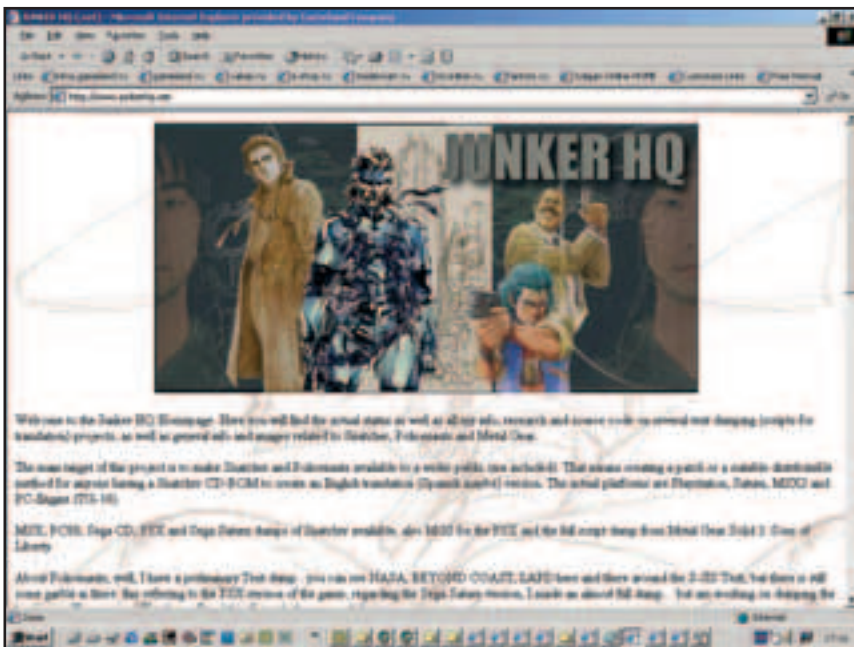
С первого взгляда очень сложно понять, о чем здесь все-таки пишут – необычна не только навигация, но и верстка – она скорее схожа с тем, что принято в печатных изданиях. Для начала обращу внимание на обзоры игр для Atari Jaguar, Virtual Boy, Sega 32x и подобных систем – причем серьезные, не отписки вроде «была когда-то такая Великая Игра!» А это действительно интересно. Скажем, Тесто сейчас пытается оживить свой древний хит Rygar, а тут можно найти обзор версии игры для портативной системы Atari Lynx – заодно и оцените пропасть между современными играми и теми, чтобы были десяток лет назад... К мертвым консолям также отнесен и Dreamcast, а так как обзоры игр для него всякие IGN и GameSpot уже не пишут, то российским геймерам особенно будет интересен взгляд на то, что вышло года два назад, но в нашей родной стране еще числится в новинках. Не стоит, правда, искать здесь информацию обо всех старых консолях – сайт посвящен лишь тем, кто умер, не добившись успеха. NES, Mega Drive и SNES отдыхают (на лаврах). Зато можно получить внятное объяснение термину old-

Самые интересные сайты о видеоиграх (и не только) – те, что не похожи на другие. Как правило, ими занимаются не профессиональные игровые журналисты, но и не обычные фанаты, с упоением развешивающие на своих страничках скриншоты любимых игр и ворующие друг у друга материалы. Тут нужны люди, объединяющие в себе лучшие черты представителей этих двух групп.

school games в формате «диалог с чайником». Или, скажем, ознакомиться с десятью правилами для тех, кто не хочет сделать свою приставку мертвой. Жаль лишь, что все равно руководители всяких Sega и MS их не читают...

К ценным информационным ресурсам можно также отнести раздел обзоров... обложек коробок к играм. Если кто-то еще не в курсе, почти все пиратские игры в последнее время используют самопальный арт, так что яркие сторонники темной стороны рынка могут полюбоваться на то, что теряют. А ведь иногда при выборе объекта покупки при прочих равных условиях именно обложка (а также бонусы) становится главным критерием. Приятно ведь, когда на полке стоит по-человечески оформленный DVD-box, правда?

А вот все остальное на сайте (кроме редких спешалов) – это уже скорее ресурс развлекательный. Есть секция клевых комментариев к скриншотам (представьте себе, как можно поиздеваться над Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball или Tomb Raider!), есть раздел об иг-



ТОЛЬКО ЭКСКЛЮЗИВНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

(game)land CK

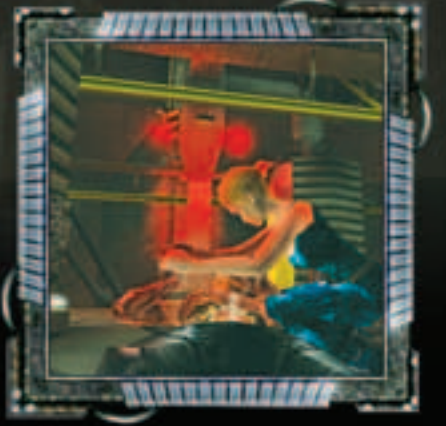
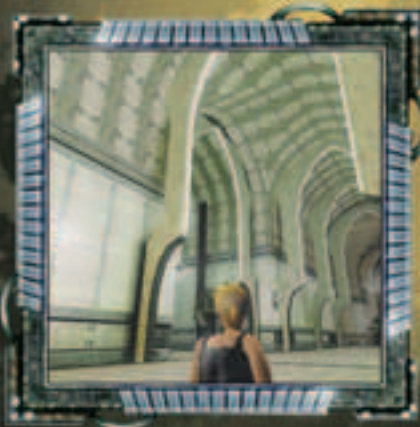
# ПРЕКРАСНЫЙ ЛИК СМЕРТИ

Отныне  
и  
навсегда -

спасительница мира

- Китти Хоук!

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

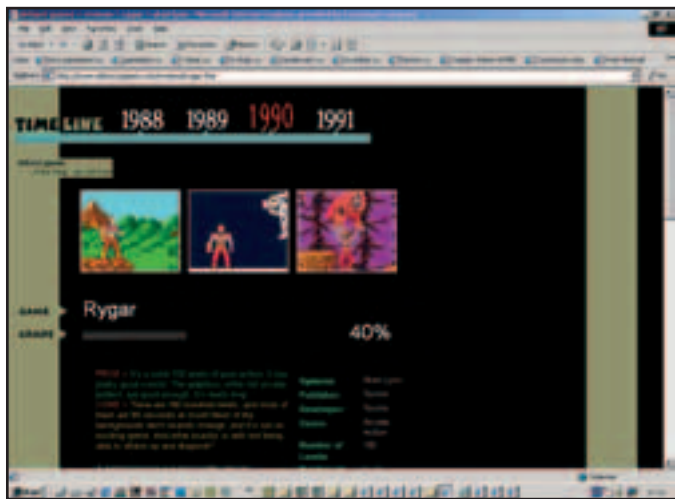


Жанр:

Action/Adventure

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





рах, какими они могли бы быть (выдуманные сиквелы, скажем) – со скринами и артом. И тут проявляется главное свойство сайта – за счет непонятной навигации, а также очень удачных шуток очень сложно понять, что читаешь – серьезный обзор либо же издевательство над игрой, настоящие новости либо подделку в первоапрельском духе. Скажем, ну кто знает – был ли на самом деле на **NGPC** платформер с Соником и Марио в главных ролях? Самый же шик – выпуски новостей (сверстанные в стиле первых полос газет). Как вам понравится то, что «приговор суда постановил, что компания Microsoft обязана разделить свою приставку Xbox на три части и продавать/производить их отдельно»? К недавним выборам в США приурочена фишка об одном из героев **Eternal Champions**, причем далеко не сразу понимаешь, что речь идет о выдуманном персонаже, а не живом политике. Хочется посмеяться? Интересны факты вроде того, что когда-то была анонсирована игра по мотивам сериала **Twin Peaks**? Нужны обзоры для **Virtual Boy**? Заглядывайте на **Defunct Games**.

## А ВСЕ-ТАКИ, КТО ТАКОЙ RAIDEN?

Второй герой сегодняшней подборки – сайт большого фаната игр от Хидео Кодзимы (**Hideo Kojima, Konami**) под названием **Junker HQ** (<http://www.junkerhq.net>). Вероятно, не все в курсе, что сей игроделатель отметился не только серией **Metal Gear** (а иные и вообще не в курсе, что она началась не с **MGS**). И это неудивительно. Интерактивный роман **Snatcher** вышел на шести платформах, но первой (и единственной) англоязычной версией стала та, что появилась на **Sega CD**. С **Policenauts** получилось еще хуже – все версии игры вышли только на японском. Автор сайта,



впрочем, не унывает, а потихоньку переводит ее самостоятельно. Также на сайт неким непостижимым образом попал раздел о серии **Lunar**. Самый полезный материал на сайте – аналитика на тему **MGS/MGS2**. Здесь есть и тексты самых важных диалогов в игре, и собственно анализ. Автор попеременно цитирует аниме-фильм **GiTS**, Алана Тьюринга, Станислава Лема, и это правильно – **MGS2** намного ближе к истинному киберпанку, чем виртуальные сказки а-ля «Матрица» или «Лабиринт Отражений», а по глубине поднимаемых проблем сильнее романов Гибсона и Стерлинга. Разумеется, читать анализ надо только после прохождения игр – спойлеры способны убить изрядную долю удовольствия. Но особо приятно то, что автор не занимается банальным описанием того, кто кому приходится родственником, а пытается разобраться, что же именно хотел сказать Кодзима своей игрой. Что касается **Snatcher**, то фанатам **MGS** он интересен и тем, что в игре присутствуют... прототипы **Metal Gear**

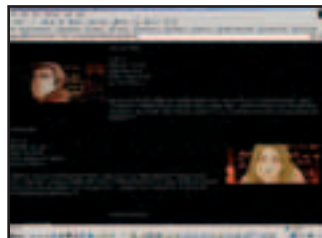


(т.е. боевых роботов, давшие название серии!). Глянуть на интересные скрины можно на менее продвинутой фанатской страничке: <http://community-2.webtv.net/LiquidSnake/>. Сам же **Junker HQ** еще и оформлен очень стильно, с использованием арта из **MGS** и других игр.

## У МИЯМОТО ЕСТЬ ЗОПОТЫЕ ЗУБЫ!

Автор **Junker HQ** обращал внимание прежде всего на любимые игры, а вот руководители сайта **Miyamoto Shrine** (<http://www.miyamotoshrine.com/>) – на личность, ответственную за их создание. Ранее мне встречались лишь сайты типа **Shrine** (т.е. храм), посвященные героям видеоигр и/или аниме (как правило, слезливые и не слишком интересные), а поиск в сети показал, что поклонники Сигэру Миямото (**Shigeru Miyamoto**) и вправду сделали что-то уникальное.

Конечно, здесь можно немало прочитать и об играх, в особенности интересно то, как старые поклонники **Nintendo** воспринимают свежие хиты для **GameCube**. Но где еще вы можете узнать о том, что 16 ноября 2002 года мэтру исполнилось 50 лет? Я успел присоединиться к многочисленным поздравлениям (которые авторы сайта обещали переправить по нужному адресу), но вот читателям «Страны Игр» придется ждать следующего юбилея. Также рекомендую прочитать биографию



Миямото, ведь она написана не в энциклопедическом ключе, а скорее в виде романтической легенды о том, что же повлияло на создателя Марио и Зельды. Фотографии родного города прилагаются, жаль лишь, что я не нашел там той самой пещеры, что в детстве исследовал будущий игрокостроитель... Также я был весьма удивлен тем, что обои для десктопа посвящены лишь играм Миямото, а вот фотографию предмета обожания фанаты в качестве wallpaper выставить не могут. Впрочем, довольно шуток. Очень полезны архив ссылок на все интервью Миямото, выложенные в Сети, а также подборка цитат. Скриншоты из свежих игр, скины для Winamp, обзоры игр, – «все-что-вы-хотели-узнать-о-Миямото-но-боялись-спросить» прилагается. ■

## НОВОСТИ ЭМУЛЯЦИИ

Появился первый эмулятор Atari Jaguar, умеющий запускать коммерческие игры. Он постоянно совершенствуется, но уже сейчас можно сыграть в **Alien vs Predator** и **Tempest 2000**. Скачать его, а также прочитать интервью автора **Tempest 2000** можно на <http://pt.emuunlim.com>. Кстати, в ближайшее время должен появиться еще один эмулятор Jaguar...

Sega грозит выпускать нечто вроде официального эмулятора Saturn для PC, зарабатывая на нем денежки по той же схеме, что и на эмуляторе MD для PC/DC в Японии: за скачиваемые игры нужно будет платить. Пока же авторы некоммерческого **Satourne** хвастаются прогрессом своего детища по адресу <http://satourne.consolection.com/>. Французский кто-нибудь учил в школе?

Создатели **Icarus**, эмулятора Dreamcast, сообщили о том, что некоторые коммерческие игры уже полноценно запускаются, среди них – **Power Stone**, **Samba De Amigo** и **MDK2**. Скорость работы: 6.5 fps на P3-850. Это не означает, что игры работают медленно, но идеально – есть еще куча багов, зато, по крайней мере, они не виснут в самом начале. Официальный сайт – <http://icarus.boob.co.uk>

Анонсирован **UltraHLE 2.0.0**, новая версия первого и самого известного (во многом – своей внезапной смертью) эмулятора **Nintendo 64**. В работе над ним участвуют люди, ранее занимавшиеся плагинами для других эмуляторов N64, а также проектом **SupraHLE**. Обещают поддержку **OpenGL/D3D/Glide**, хорошую совместимость и отличную скорость.

Автор известного эмулятора **Nebula** (платформа CPS1) взялся за аркадные автоматы **Sega Model 2**. Пока работает не так много игр, но среди них – **Virtua Op** и **Sonic Fighters**. Официальная страница – <http://nebula.emulatronia.com/>.

# ТОРГАЛ

## проклятие Одина



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



© 2002 CRYO. All rights reserved.

Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000". Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Новый Диск". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000".

## BATTLETECH ВЫПУСК

ANASTASIUS FOCHT АКА AMDSYC (AMDSYC@MAIL.RU)



«Кай управлял роботом настолько искусно, что, несмотря на громадные размеры машины, мог заставить ее двигаться быстро и почти бесшумно. Очень не многие могли делать то же самое, но еще меньше бойцов предполагали наличие у Кая такого умения. «Вот поэтому я и чемпион». Кай неслышно повернул робота влево и навел прицел на «Катафракта»».

«Цена Риска»  
Майкл А. Стакпол

Э то строки о Кая Алларда-Ляо, Чемпионе Соляриса, борца за независимость Сент-Ива, победителя Кланов, персонажа вселенной BattleTech. Об этой вселенной писали и не раз на страницах многих журналов. Писали об играх, писали о книгах, писали и о Российской Лиге BattleTech, которая существует с 1998 года.

Начиналось все очень прозаично, собрались пять человек и стали играть тогда еще во второй Mechwarrior. Почти как и у компании Fasa (родоначальницы вселенной), только вместо пяти было двое, а вместо Mechwarrior был авиасимулятор. Недавно Лиге, объединившей в себе фанатов со всей России, и насчитывающей уже сотни человек, исполнилось четыре года, а полтора года назад компания Fasa перестала существовать...

Но, как ни странно, BattleTech не умер. Созданием симуляторов, начиная с Mechwarrior 3, занималось отделение Fasa Interactive, которое было куплено компанией Microsoft. И проект симулятора попал в умелые руки маркетингового монстра. А права на книги, карточный и настольный BattleTech были куплены компанией Wizkids.

Политика новых владельцев не лучшим образом отразилась на первоисточнике. Настольная игра, готовящаяся к выходу Wizkids, напоминает BattleTech только названием, а, по сути, становится сильно упрощенным ее вариантом. Ну а из прежнего есть весь настольный BattleTech и Mechwarrior RPG, наконец-таки дошедшие до нас в полном объеме. Вспоминаю те времена, когда с безумными глазами гонялись за любой вновь просочившейся книгой или фигуркой робота. Теперь с доступностью товара проблем нет, существуют даже переводы основных правил на русский язык.

Симулятор же стал тем, что когда-то и объединило Лигу. Многие сначала поиграли, а только потом уже начали читать книги. Я не знал ни одной вселенной (даже беря в расчет пресловутую Dragonlance, и монструозные StarWars), которая была бы настолько продумана и детально описана, как BattleTech. О том, как изменился симулятор под бдительным оком Microsoft, можно спорить долго. С выходом третьего Mechwarrior одни закричали: «КРУТО!!!» Других перердернуло, и они покинули эту игру. С выходом четвертого те, что в прошлый раз возрадовались, так и радуются до сих пор третьему, ну а у четвертого появились новые поклонники, в том числе и те, что когда-то ушли от третьего.

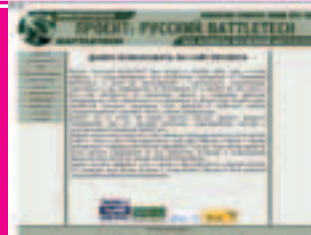
### MECHWARRIOR, MULTIPLAYER.

Я не зря привел в начале статьи вырезку из «Стаклола». Умение определяет все. Только долгие и упорные тренировки помогут вам овладеть искусством вождения страшной машины на поле брани.



### РУССКАЯ ЛИГА BATTLETECH

Найти более подробную информацию можно на <http://www.battletech.ru> со всеми ссылками на регионы и официальные сайты, а поиграть в сети – на MSN gaming zone (<http://www.zone.com>). Кроме того, подробнейшая статья по вселенной БТ была в «СИ» #7 за 1999, с которой вы также можете ознакомиться по адресу <http://www1.gameland.ru/magazine/si/040/010/1.asp>. В Москве и других городах России существуют свои отделения Лиги, куда можно обратиться. Любой компьютерный клуб станет для вас местом погру-



жения в сетевые баталии многотонных монстров. В Москве нас можно найти в клубе «Лабиринт», что находится на метро «Полянка» в здании издательства Молодая Гвардия, вход со двора. Мы ждем Вас на полях битв! Да пребудет с вами дух Керенского!

Для этого до сетевых сражений рекомендуется проверить себя против компьютера и опробовать все возможные виды вооружения, разбитых на множество подразделов и имеющих порядка 10-ти и более модификаций. От самых легких и слабых лазеров, пулеметов и ракет до протонно-ионных излучателей и пушек Гаусса. Причем все это активно греется, каждую минуту грозя перегрузить реактор, а боезапас постоянно стремится к нулю. Так что, ведя сражение, приходится учитывать эти факторы. Скажу также, что повреждения могут наноситься по разным частям корпуса робота. Можно уничтожить врага точным выстрелом в голову, а можно поочередно отрезать ему руки, лишив его тем самым основного вооружения. Но главное – вы можете собрать себе робота по вашему собственному разумению. Поставить на него такой комплект вооружения, от которого будут бегать мурашки по телу ваших врагов. Не надо забывать и про перегрев. Чем больше охладителей (Heat sink) вы поставите на робота, тем меньше у вас будет проблем с частотой стрельбы из лазерного вооружения, больших орудий и ракетных паков. Также не забывайте о прыжковых ускорителях (Jump Jets), это поможет вашему 100-тонному другу взлететь! К слову о различиях в кастомизировании робота в третьей и четвертой части скажу, что смысл почти не поменялся, изменился стиль, и в четвертой части исчезли так называемые

«стандартные конфигурации», описанные в книгах и правилах по BattleTech. Однако если в третьей части можно было собрать меха-убийцу, которого в поединке один на один безумно сложно победить, то в четвертом это сделать гораздо сложнее. Заметно улучшился баланс, а различия между Клановскими машинами и машинами Внутренней Сферы фактически сведены «на нет». О самих битвах. Физическая модель робота, по мнению многих, лучше представлена в третьей части. Тем не менее, даже на первый взгляд управлять машиной в четвертой сложнее. Прицеливание занимает больше времени, ракеты не могут навестись, если противник за холмом, а попадание из PPC заставляет экран прицела буквально плавиться. Битвы в третьем «Мехе» быстрее и динамичнее, прыжковые ускорители позволяют двигаться во многих направлениях, а не только вперед, как в четвертом. Единственное что удручает, потеря ноги в третьем приводит к гибели машины, тогда как в четвертом ты продолжаешь жить, хотя и лишаясь маневренности. Также в Mechwarrior 4 более грамотно реализованы такие технические усовершенствования, как VAP (увеличение скорости наведения ракет), ECM (мешает противнику на вас навести свои ракеты), Advance Gyro (меньше будете падать – роботы падают от большого количества повреждений, но потом встают) и т.д. В третьей



версии использование таких устройств существенно не влияло на процесс. Что касается графики, не могу сказать, что четвертая часть сильно выиграла у третьей. Оба движка смотрятся неплохо, особенно во время боя. Хотя в четвертом «Мехе» нам предоставлены более обширные и интересные по ландшафту карты, возможность регулировать погоду, туман, день, ночь и, конечно же, тип радара: Normal, Team Only, No Radar. Это самое главное в сетевой баталии! Почему только так завышены системные требования? Типы возможных игр в третьем Mechwarrior: Battle («мясо»); Team Battle («командное мясо»); Attack (я атакую, ты защищаешь); Defend (обратная ситуация). В четвертом исчезли две последних позиции, но прибавились новые – Destruction, Team Destruction и Mission Play (прохождение одиночной игры с друзьями).

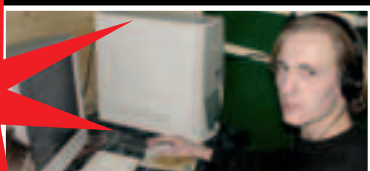
ми). Но думаю ничего кроме «Мяса» и «Командного мяса» не нужно. Неоспоримым преимуществом «четверки» стала возможность игры 16-ти человек одновременно. Еще со времен второй части игры 4x4 мешали развернуться по полной тактике гениям командиров подразделений. Поскольку и во втором и третьем Mechwarrior по сети отыгрывались битвы за планеты, где сталкивались целые полки боевых роботов. Например, вторжение Кланов и битва на Токкайдо. Так же проводились и чемпионаты на лучшего бойца и командные соревнования с призами. Эта добрая традиция продолжается на полях сражений и в четвертой части, пока что в меньшей степени, но с грядущим включением Mechwarrior в World Cyber Games, мы выведем Российскую Лигу на абсолютно новый уровень. ■

## КРУГ РАВНЫХ

ДАНИЛА СТРЕЛКОВ [UNCLEDAN@RDM.RU](mailto:UNCLEDAN@RDM.RU), АЛЕКСАНДР ЧЕРНЫХ [HOLOD@GAMELAND.RU](mailto:HOLOD@GAMELAND.RU)



**Ник:** Holod  
**Реальное имя:** Александр Черных  
**Возраст:** 22 года  
**Положение в Лиге:** Дезгра, наемник (изначально вернорожденный, клан Дымчатого Ягуара).  
**Как и когда попал:** Играю с момента создания Лиги.  
**Как часто играете:** Каждый день – сингл, иногда – клуб.



**Ник:** RDL\_Uncle Dan  
**Реальное имя:** Данила Стрелков  
**Возраст:** 24 года  
**Положение в Лиге:** Командующий подразделением наемников Russian Death Legion  
**Как и когда попал:** Давно. :) Случайно набрел на MechWarrior на компьютере приятеля, и загорелся.  
**Как часто играете:** Сейчас редко, по меркам подразделения я уже в пенсионном возрасте. :)

Вот мы и подошли к самой горячей точке сегодняшнего репортажа. На самом деле, именно описанные ниже события были главным толчком, побудившим нас вновь рассказать вам о вселенной BattleTech. Началось все чуть ли не два года назад, как раз после выхода MechWarrior 4. Так уж случилось, что обзвевали этот продукт для «СИ» два весьма известных в RLBT человека – Holod и Uncle Dan. Первый считал, что MW4 – это недоразумение, второй же утверждал, что это вполне достойное продолжение великопелной игры. В итоге страсти накалились до такого предела, что спор могла решить только дуэль. Условия просты: MechWarrior 3: Pirate Moon, мехи до 80 тонн, победивший считается отстоявшим свою правду. С тех пор утекло уже много воды, однако реализовать битву «титанов» так и не удалось. Но вот на свет появилась MW4: Mercenaries, более удобного случая может больше не представиться, и мы взялись за дело. Не стоит говорить, что все чуть-чуть вновь не сорвалось, и все же в итоге дуэль состоялась, а результаты ее оказались более чем ошеломляющими. «Боевые действия» проводились в клубе «Лабиринт», что у метро «Полянка» и были разбиты на три этапа: тренировка, необходимая для «прогрева» личного состава, непосредственно сама дуэль и групповая схватка (team battle). Однако передадим слово самим виновникам произошедших событий.

### UNCLE DAN, КОММЕНТАРИИ

Тренировочный бой проводился в следующем составе команд:  
Легион со товарищи: RDL\_Uncle\_Dan, RDL\_Python, RDL\_Tartar и RGB\_SepulhazarD;  
Холод со товарищи: Holod, RJF\_Falconer, RJF\_Guillin и RSV\_Blackmoon.  
В бой мы взяли двух Аватаров В (я и Питон),

одного Madcat Prime (Тартар) и Blackhawk (Сеп). Против нас выдвинулось войско из Масакари, Торов и одного Shadowcat'a. С самого начала мы заняли оборонительную позицию и выжидали приближения противника. Как только на радаре появились засечки, мы стали искать место, откуда можно было беспрепятственно поразить противника ракетными залпами Аватаров. В результате че-

**ПОЛИГОН**  
ИГРОВЫЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ КЛУБЫ

## ПРОГРАММА УЧЕТА игрового времени

### Poligon KIT

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

...и море других возможностей!



программа постоянно совершенствуется!

зайди на сайт программы:

[WWW.POLIGON.RU/PROGRAM/](http://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  
компани:

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

Тел. 777-0505

ДАНИЛА СТРЕЛКОВ UNCLE\_DAN@RDM.RU, АЛЕКСАНДР ЧЕРНЫХ HOLOD@GAMELAND.RU

рез некоторое время нервы у противников сдали, и половина кинулась в лобовую атаку, чем несказанно порадовала нас, ракетчиков. :) Вскоре мы устойчиво вели в счете, причем с достаточным отрывом. Хорошо работала наша излюбленная тактика двойного прикрытия, когда в случае атаки ракетчика с ближней дистанции он переводит огонь на удаленную цель, а товарищи обрабатывают атакующего. К сожалению, в этом бою противник так и не поменял тактику, так что победа досталась нам достаточно легко.

Вторым боем стояла моя дуэль с Холодом. Закончилась она не в мою пользу, так что займемся разбором полетов. Для начала мне не стоило выбирать Shadowcat как дуэльную машину, опыт игры на быстрых машинах явно остался в прошлом... Второй роковой для меня чертой быстрой машины оказалась ее плохая совместимость с тем оборудованием, что стояло в клубе. Нет, не стану все валить на клавиатуру с мышью (хотя всегда надо брать свои!), но недостаточная точность позиционирования и рваные движения мыши тоже сделали свое дело.

Начали мы хорошо, ноздря в ноздю. Холод немного пренебрегал водой,



хотя на жаркой карте легче стрелять из водоемов. Это дало мне возможность первым уложить его. Так мы и шли до счета 4:4... Тут-то и наступил момент фиаско, точность стрельбы упала, и я плавно так оказался окрашен в красный цвет, потерял почти все вооружение и в результате рухнул оземь в мертвом состоянии. Не буду преуменьшать класс игры Холода. Что не говори, а играл он на

## ВОИНЫ ПИГИ



**Ник:** RDL\_Python  
**Реальное имя:** Петр Шевцов  
**Возраст:** 38 лет



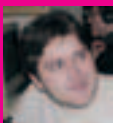
**Ник:** RDL\_Tartar  
**Реальное имя:** Дамир Тухтаров  
**Возраст:** 30 лет



**Ник:** RJF\_Guilin  
**Реальное имя:** Дмитрий Власов  
**Возраст:** 22 года



**Ник:** RW\_Dragon  
**Реальное имя:** Пирогов Денис  
**Возраст:** 33 года



**Ник:** RJF\_Falconer  
**Реальное имя:** Артем Костюков  
**Возраст:** 24 года



**Ник:** RGB\_SepulhazarD  
**Реальное имя:** Александр Шоткин  
**Возраст:** 25 лет



**Ник:** RSV\_Blackmoon  
**Реальное имя:** Вячеслав Егоров  
**Возраст:** 22 года



**Ракетный залп с Аватара не каждому придется по душе, тем более когда увернуться практически не возможно.**

умудрились уступить со счетом 20-19. Этому есть целый ряд причин... Наши ракетные потенциалы свел на нет тот факт, что тип игры поставили как Team Deathmatch, а в этом варианте респаун игроков происходит на довольно небольшом участке карты. Очень неприятно, когда прямо за спиной ракетчика респаунится робот ближнего боя. В результате «дальнобойщику» просто некуда деться, ему спокойно «наваривают» из лазеров и пушек. Для такого варианта мы еще неплохо сражались, жаль, что Тартару пришлось уехать... Хотя мы трое не играли в MW3 уже довольно давно, но все же хорошо чувствовали плечо друг друга и могли более качественно взаимодействовать, а это добивается только долгим общением и игрой. Простой совет – если идете играть командой, обязательно сколачивайте ее заранее и не допускайте сбора «на месте».

Скажу прямо, последний бой не показал слаженной командной игры ни у одной из сторон... Больше всего это было похоже на простую «мясорубку», а жаль, настоящий командный бой вызывает больше эмоций и позволяет показать класс игры.

## HOLOD, КОММЕНТАРИИ

В связи с тем, что тренировочный бой очень подробно описал мой бывший противник, перейду к описанию дуэли. Мы играли на ShadowCat Alt. A – два ER-лазера плюс SRM-6. Мех и конфу выбрал мой оппонент, а я согласился. Тут надо сказать, что психологическая атмосфера была, мягко говоря, не на моей стороне. Я сто лет не появлялся в Лиге, практически с чемпионата по MWII: Mercenaries в «Гейм-Сити». И сейчас все болели за Дэна. У него – груды действительно крутых командных тренировок, много практики, а главное – поддержка 90% присутствующих. Кто отыгрывал официалки в чужих городах – поймет меня. Нет поддержки – нет настроения на иг-

ру. Началось все явно не в мою пользу, сказывался опыт Дэна. Я же ошибался на каждом шагу: весь первый раунд не пользовался групповой стрельбой, не объединил все свое оружие в одну группу, почти не работал прицельно на близких дистанциях. Зато использовал то, чего не делал мой оппонент: после респауна атаковал с максимального расстояния лазерами, рассчитывал место его приземления после прыжков, и встречал его там. Использовал вне воды собственную систему ускоренного охлаждения меха. Подставлял здоровые бока по мере износа брони. Кстати, прыгать во время битвы в воде опасно: если противник под водой не видим, ты не знаешь, куда приземляешься, относительно его текущей позиции. Кончился бой весьма занятно: мы бежали параллельно, метрах в 150 друг от друга, повернув торсы машин друг к другу, и мои SRM'ы догнали противника секунд через 5-6 после последнего залпа. Uncle\_Dan – хороший водитель боевого робота, один из самых лучших в сфере (по слухам). Так что жду нашей следующей встречи. Рассчитываю, что она пройдет в более дружественной атмосфере. :)

Про групповой бой скажу вот что: Мы придерживались следующей тактики: Фалконер и Блэкни умудрялись связывать действия всех Аватаров, а мы с Сепой, используя ситуацию, подбирались на предельно малое расстояние к врагу. Даром что после респаунов приходилось топтать хрен знает сколько до противника (как обычно, противники не во всем сходятся, прим. ред.). В результате – победа, пусть и с небольшим отрывом. Сепы и Фалконер – мои старые друзья, и хотя мы по происхождению из разных кланов – общались и водили вместе мехов очень много, с 1996-97 года. Так что здорово, что нам в этот раз удалось очевидное-невероятное 8) – выиграть у действительно сильной команды ■

# 1С АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок  
и условий работы  
в сети «1С:Мультимедиа»  
обращайтесь в фирму «1С»:  
123056, Москва, а/я 64,  
ул. Селезневская, 21,  
Тел.: (095) 737-92-57,  
Факс: (095) 281-44-07  
admin1c@1c.ru, www.1c.ru



[mafia-game.com](http://mafia-game.com)

«Без компромиссов и ложной скромности – лучшая игра для PC 2002 года» – Страна Игр

«Есть еще на свете Настоящие Игры. «Мафия» – одна из них» – Навигатор игрового мира

«Изысканный стиль, прекрасный сюжет, густая атмосфера Америки 30-х, прекрасное исполнение» – Игромания

# МАФИЯ



© 2002 Illusions Software a.s. Illusions Software и эмблема Illusions Software являются охраняемыми товарными знаками Illusions Software 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 Software. Издатель Take 2 Interactive Software. Все права защищены. Напечатано в России. © Перевод на русский язык ООО «Логрус.РФ», 2002. Исключительное право на издание и распространение игры Мафия в России и странах СНГ принадлежит компании «1С».

# МЕCHWARRIOR 4: MERCENARIES

## ОБ АВТОРЕ

Позывной: Uncle Dan  
В реале – Данила.  
В мире MechWarrior с самой первой части. Игру в Интернете начал с появлением MechWarrior 3. В июне 1999 года вступил в подразделение Russian Death Legion. Со временем дослужился до поста командующего подразделением, на котором находится и по сей день.



## Дополнительная информация:

<http://www.mechwarrior.ru>

Начнем, пожалуй, с одной из важнейших вещей – настройки управления. Каждый пилот настраивает управление исключительно под себя, так что перед рывком в реальный бой проведите некоторое время в опции и добейтесь максимально удобного расположения клавиш.

## ТАКТИКА И СТРАТЕГИЯ

### ПЕРЕД БИТВОЙ

Важным является доскональное знание матчасти. Два говора «за»:

Во-первых, важно выяснить с каким роботом вы обращаетесь наиболее уверенно, каким вооружением вы эффективно пользуетесь. Создание конфигов «предпочтения» – очень важная часть подготовительного периода.

Во-вторых, в многопользовательской игре знание роботов дает возможность перед боем примерно предсказать, какое вооружение и оборудование использует противник и постараться минимизировать его возможное преимущество в технике. Например, если противник берет Novacat, то с высокой долей вероятности у него будут лазеры, так что вам стоит поставить отражающий тип брони, а если взят Madcat, то возможно против вас будут использовать Beagle Active Probe, так что незамеченным в ближний бой не вступишь...

Переходим к процессу конфигурации роботов. Начнем с наиболее часто используемого вооружения: Энергетическое – ER Large Laser, Large Laser. Первое предпочтительно дальностью (800 метров), второе – меньшим нагревом.

Баппистика – Light Gauss Rifle, Clan Gauss Rifle, Clan LBX 10 и 20. Первые два предназначены для боя в любых условиях, а LBX лучше использовать в городе или в условиях минимальной видимости (rea-sour fog). Ракеты – используются нечасто, да и только теми, кто хорошо с ними управляется. Логично использовать только Clan-образцов.

Обычно оправданны комбинации вооружения с числом групп не более двух. Такие варианты позволяют «сэкономить» клавиши управления и не тратить много времени на переключение групп.

### РАССТАНОВКА ВООРУЖЕНИЯ

Старайтесь не «распылять» вооружение по роботу (если это конструктивно возможно). На частях, не содержащих оружие, вполне можно уменьшить броню и тем самым выиграть пару тонн веса.

### СТРЕЛЬБА

Наиболее быстрыми способами уничтожения робота являются стрельба в центр торса и отбивание одной из ног.

В случае с торсом необходимо просто довести показатель брони на нем до нуля, при атаке ног после достижения нуля необходим еще один выстрел в поврежденную ногу для уничтожения противника. Иногда бывают случаи, когда мощный заряд, вошедший в правую или левую сторону торса, где уже нет брони, уничтожает робота (даже если центр торса не поврежден), но раз на раз не приходится, так что не стоит мешать себя надеждой.

Интересный эффект дает попадание в голову, правда, полен он только в многопользовательской игре – может быть повреждена система отображения информации и все менюшки на экране будут трястись.

### ТОЧКИ СТРЕЛЬБЫ

С ногами все просто, если их видно, то просто ного попасть, а вот с торсом сложнее. Не всегда противник повернут к вам лицом, а жепательно не тратить заряды попусту. Если вы зашли со спины, то стреляйте в маленькую платформу, на которой «стоит» торс робота. С этой платформы повреждения идут на переднюю часть торса, а не на спину.



## ОДИНОЧНАЯ ИГРА

### ИСПОЛЬЗОВАНИЕ НАПАРНИКОВ

В тех миссиях, где у вас есть напарники, их необходимо использовать с максимальной эффективностью. Обратите особое внимание на настройки роботов. Для напарников надо сделать конфигурацию с тем же расчетом, что и для себя, никаких базовых конфигураций, иначе вы будете терять живую силу очень быстро.

В бою важно отвлечь внимание противника на напарников. В случае их гибели миссия может быть завершена успешно, а ваша гибель приведет к проигрышу. При нападениях противника выбирайте в прицельной системе самого опасного противника и давайте приказ всем напарникам атаковать вашу цель. Если на их пути окажутся дру-

### СОБСТВЕННАЯ ТАКТИКА

По причинам сохранения своей жизни не стоит поминуться в ближний бой, если преимущество в количестве не на вашей стороне. Старайтесь держаться на расстоянии прицельной стрельбы и «дорабатывать» уже поврежденные цели. Лучше всего для таких условий использовать комбинацию больших лазеров и Gauss'ов. Старайтесь по возможности использовать укрытия – здания и «выпуклости» поверхности. Если вы сражаетесь на базе противника или вблизи нее, постарайтесь в первые минуты боя найти и уничтожить управляющие башни стационарных орудий. Орудия хоть и не обладают мощностью роботов, но могут сильно подпортить ваше состояние, когда бой затягивается.



гие цели, то они будут автоматически открывать по ним огонь, так что «слепой гибели» не будет. При уничтожении цели сразу отдавайте следующий приказ. Таким образом, вы обеспечите отряду максимальную эффективность действий.

Применять команду атаки ближайшей цели стоит, только если противник – бронетехника, на которую требуется пара выстрелов.

Не используйте команду движения к навигационной точке, лучше приведите напарников туда самостоятельно, поскольку, идя туда по команде, напарники не отстреливаются от противника и дохнут, как мухи.

Также нет необходимости использовать пассивный режим радара, если этого не требуют в миссии. Компьютер слежка читерит и в большинстве случаев видит вас даже в пассивном режиме.

### ТОРГОВЛЯ

Всегда продавайте то оружие и ту технику, которая вам не нужна. Во-первых, каждый робот в вашем гараже требует денег на поддержание, а зачем платить за то, чем вы не пользуетесь. Во-вторых, на полученные деньги можно купить хорошую технику, что даст преимущество перед противником и позволит выиграть сражение с малыми потерями.

## МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКАЯ ИГРА

Перед тем как отправиться на сражения с реальными игроками, стоит потренироваться на ботах. Когда вы будете чувствовать себя уверенно в бою против бота 9 уровня, вам будет проще играть против людей. Плюс к этому у вас будет возможность изучить карты для многопользовательских игр. Игры в MechWarrior 4 Mercenaries проводятся на сервере

точное качество. Голосовое общение даст возможность эффективно действовать, не отвлекаясь на печатание приказов.

### ВАРИАНТЫ ДЕЙСТВИЙ В БОЮ

В основном варианты ведения боя подразделяются на два типа – ближний бой и «кемперство».



MSN Gaming Zone (<http://zone.msn.com/mercenaries>). Софт для использования серверов ставится автоматически при заходе туда. После этого вы сможете создавать на сервере игру либо подсоединяться к уже созданным другим.

### ПЕРЕД БОЕМ

В принципе, в многопользовательской игре действуют те же правила подготовки к бою, что и в одиночной, только вам при этом доступен любой робот и любое оружие. Желательно подготовить различные конфигурации роботов заранее.

### ТАКТИКА И СТРАТЕГИЯ

Далее я не буду рассказывать о тактике игры в команде, укажу лишь несколько приемов индивидуальных действий.

Для начала скажу, что если вы играете командой грузей (кпаном, подразделением и т.п.), то желательно использовать в игре голосовое общение. В условиях нашей плохой связи наилучшим образом показала себя программа Roger Wilco – небольшой трафик и госта-

В ближнем бою на открытой местности часто используется так называемый «круг смерти» – быстрое движение вокруг противника с постоянной стрельбой и прыжками (если есть прыжковые двигатели). В такой ситуации обычно побеждает тот, у кого мощнее оружие и хорошая точность стрельбы.

Однако если местность содержит большое количество укрытий, стоит использовать их по максимуму.

### КЕМПЕРСТВО

Как бы плохо не относилось к такому варианту большинство игроков, он является крайне эффективным практически во всех условиях.

Для первого примера приведу варианты боя в городе:

#### 1. Стрельба «из-за угла».

В данном варианте необходимо настроить группы оружия по «сторонам» робота – группа правой стороны и группа левой. Допустим, противник движется в вашу сторону по улице. Остановите своего ро-



бота у угла здания, развернув торс в сторону противника. Теперь, если это допускается сервером, переключитесь на вид снизу-сбоку, спуска выдвинитесь из-за угла, дайте залп той группой, которая находится на «выставленной» стороне и вернитесь в исходную позицию. В такой ситуации у противника будет возможность попасть лишь по ограниченной части вашего робота, если он вообще успеет сообразить, что произошло. Разумно также делать это в пассивном режиме радара или при наличии ECM на борту.

Второй вариант похож на первый, только выдвигаетесь вы полностью и делаете полный залп в противника. Это опаснее, но и повреждения можете нанести большие. Учитывайте, что у робота есть инерция и он не сразу поменяет направление движения, поэтому, чтобы не оказаться надолго в зоне обстрела, измените тягу на обрат-



ную уже на углу, таким образом, робот по инерции вылетит из укрытия, вы успеете дать залп и автоматически скроетесь за угол. Данный маневр требует тренировки и «подгонки» под каждого робота и каждый конфиг.

Теперь о бое на «открытых» картах



## 2. Pop'n'snipe

Делается данный маневр при наличии холмов или гор, за которыми можно укрыться. Также обязательным условием для эффективного использования маневра является вид сзади-сверху. Находясь за холмом, внимательно следите за противником. Как только он появляется в зоне стрельбы или начинает движение в эту

стрельбы, выпрыгиваете из укрытия вверх (двигаться не надо) и стреляете, после чего возвращаетесь в укрытие. Не нужно выпрыгивать из укрытия высоко, нужно лишь чтобы вы смогли выстрелить. Этому маневру необходимо долго учиться, поскольку у прыжка тоже есть инерция и у каждого робота она уникальна, но научившись прыгать, вы сможете



те собирать фраги пачками. :) Это далеко не все, что можно рассказать о тактике, но должны же быть и секреты. Каждое подразделение хранит секреты командной тактики, как зеницу ока. Если вы планируете остаться в MW4 надолго, то вступайте в какое-нибудь подразделение или создавайте свое и учи-

зону, начинаете входить на холм, ведя прицелом за противником. Когда прицел окрасился красным цветом, стреляйте и, давая задний ход, скрывайтесь за холмом.

При использовании этого метода желательно быть в пассивном режиме или с ECM и постоянно менять позицию, чтобы вас не подловили.

## 3. Прыжки

На данный момент наиболее часто используемый вариант кемперства. Вид, как и в предыдущем случае, должен быть сверху-сзади. Оружие желательно устанавливать в верхней части робота, конечно, по возможности. Начальная позиция может быть за холмом или горой, а также за целым зданием или внутри разрушенного. Когда враг оказался в зоне

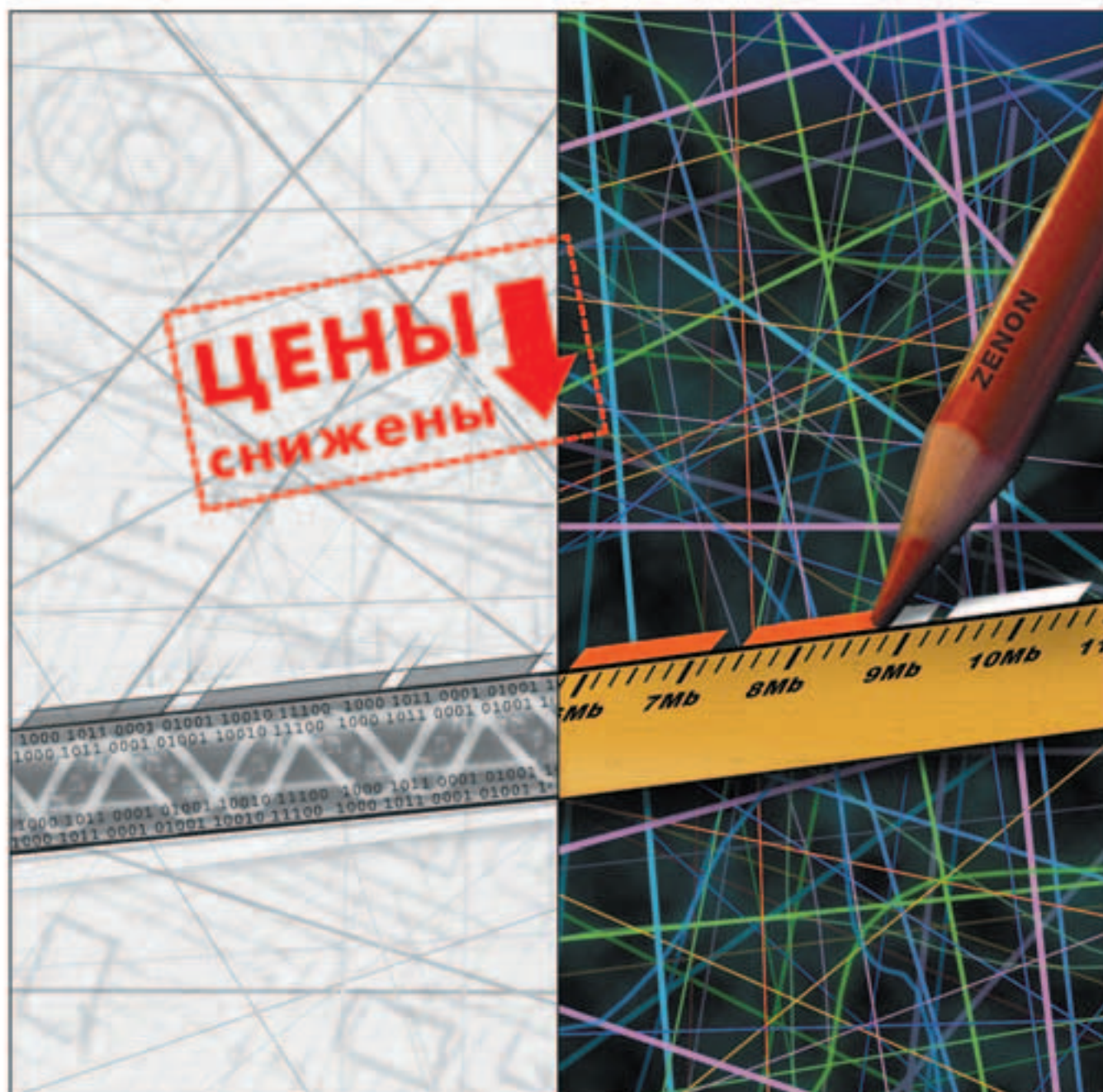


теперь играть командой и побеждать.

Удачи в боях.

Uncle Dan out. ■





# ШИРОКОПОЛОСНЫЙ ДОСТУП В ИНТЕРНЕТ

абонентская плата

от **\$100** /мес.

(оборудование, канал, интернет)

все цены включают налоги

Сетевое оборудование  
Cisco Systems



**ZENON N.S.P.**  
[www.zenon.net](http://www.zenon.net)  
(095) 232-3797  
[access@zenon.net](mailto:access@zenon.net)

российский трафик

**..\$0,006/Мб**

международный трафик

**..\$0,06/Мб**

общий трафик

**..\$0,04/Мб**

## ГЭГ2. НАЗАД В БУДУЩЕЕ

Окончание. Начало в номере 23(128), декабрь 2002 года.

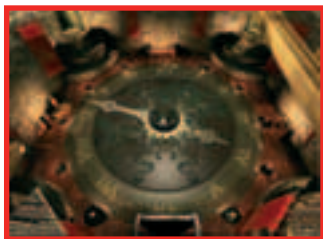
Онлайн:

<http://www.sgsoft.ru/>

### САЛОН

В салоне тетушки Азы приберите к рукам хрустальный шар, а также разыщите противоядие, после чего подойдите к таинственной двери. Вам предстоит сыграть в очередную мини-игру. Ваша задача – расставить пять пробок в определенном порядке. Нажмите на кнопку в правом верхнем углу, и вы узнаете количество крышек, находящихся на своих местах. Переставьте наугад пару пробок, и получите новый результат. Продолжайте экспериментировать, и в итоге, когда все будет разгадано, дверь откроется. Вы окажетесь в потайной комнате.

Закройте пробками четыре бутылки, стоящие в нишах по углам, и одну в центре. Тетушка Аза вернется из мира духов. Отдайте ей хрустальный череп, и получите



взамен табакерку с порошком, который необходим для перемещения во времени. Подойдите к бутылке в центре и, используя полученный магический предмет, перенеситесь в прошлое.

### ПРОШЛОЕ ВРЕМЯ

Поговорите с молодой Азой, подарите ей хрустальный шар, и получите взамен табакерку с порошком из настоящего. Приберите к рукам лежащий без присмотра в магазине коробок со спичками. Следуйте на завод и покажите сторожу в окошке изготовленный ранее пропуск. Пройдите на территорию цеха и разыщите у станка пассатижи. В углу у пожарного щита найдите химикаты для бомбы (вторую часть) и пустое ведро. Используйте найденные пассатижи для того, чтобы открыть красный кран у стены. Поднимитесь на второй этаж в комнату секретарши. Со стены снимите деревянного идола, а со стола возьмите алюминиевую ложку. Выйдите на улицу и посадите персиковую косточку неподалеку от лавочки у памятника. Пройдите в



антикварный магазин Азы и вернитесь в настоящее.

### НАСТОЯЩЕЕ ВРЕМЯ

Используя найденные химикаты и лак для волос с периодом распада 30 лет, соберите бомбу. Установите ее слева от лестницы, ведущей вверх. Следуйте в отделение милиции и загляните на склад вещественных доказательств. За коробкой у двери запрятана дискета – приберите ее к рукам. Держите путь на завод. Положите алюминиевую ложку на рельсы у состава и включите зеленый свет. Поднимитесь в кабинет директора. Вставьте дискету в ноутбук и скопируйте файл TOP SECRET. Откройте этот секретный документ на компьютере секретарши и распечатайте его. Принтер находится на соседнем столике. Обратите внимание, что дверцы шкафа, в котором хранится пульт от модели корабля, закрыты, так что примените свой нож.

Вернитесь в комнату директора и вызовите диспетчера по селекто-



ру. Спуститесь вниз, в помещение цеха, и подберите получившуюся из раздавленной ложки фольгу. Загляните в подвал. Теперь, после шалостей в прошлом, он затоплен водой. Опустите в воду модель корабля – вам предстоит сыграть в мини-игру «Питон». Соберите пятнадцать всплывающих на поверхность красных таблеток. Пройдите в салон Азы и спуститесь в потайную комнату. Подарите цыганке привезенного из прошлого деревянного идола, и получите взамен табакерку с по-

рошком из будущего. То, что нужно!

### БУДУЩЕЕ ВРЕМЯ

Потайная комната закрыта снаружи. Не зря мы установили бомбу, теперь в стене зияет здоровенная дыра. Вы попадете в шахту метро, и вам предстоит сыграть в довольно сложную мини-игру с одноименным названием. Цель – перебраться через пути на противоположную сторону, используя для этого идущие в разных направлениях поезда. В цеху завода Митцы вас арестуют и отправят в тюрьму, бывшее отде-



ление милиции. Выбраться не представляется возможным, однако мудрое решение приходит неожиданно. С помощью ножа сделайте трубочку из ручки, и вы сможете плеваться усыпляющими таблетками. Вас ожидает мини-игра «Плевков», в которой вы должны запустить пилюлю в кружку охранника. Методом тыка установите нужные уголки и силу плевка. С помощью пульта уп-



равления отключите сигнализацию завода. Я битый час искал эту неприметную зеленую кнопку, которая, оказывается, находится рядом с индикатором ON/OFF. У тюремных камер, огороженных лазером, подберите монтировку. Проникните на завод Митцы и разбейте дверь кувалдой. В цеху вы встретитесь с Галей. С ней явно не все в порядке. Подберите

осколок стекла, и, используя фольгу, сделайте зеркало. Покажите Гале ее собственное отражение, после чего отравите девушку ядом из бутылки. Используйте противоядие, чтобы оживить Галю, и, таким образом, вы вытупите из ее тела Исаака. Посмотрите в сторону саркофагов у стены, и Галю отключит всю систему. Держите путь на улицу. Заметьте, что посаженная в прошлом персиковая косточка дала плоды. Соберите персики в ведро и следуйте в салон Азы. В комнате среди разбросанных по полу вещей оты-



щите хроники спортивных игр. Спуститесь в потайную комнату и вернитесь в настоящее.

### НАСТОЯЩЕЕ ВРЕМЯ

Следуйте в отделение милиции. В коридоре обратите внимание на висящую на стене картину. Примените на ней собранные персики, и вы станете свидетелем эротической галлюцинации.



Держите путь на завод и пройдите на склад медикаментов. Демонтируйте стоящее в углу колесо, используя сначала спички, а затем монтировку. Вы отыщете спрятанные деньги. Держите путь на улицу, после чего наслаждайтесь концовкой. Впрочем, и так можно было догадаться, каким образом герою пригодятся спортивные хроники из будущего. ■





# КОММАНДОС В ТЫЛУ ВРАГА

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



4x Studio

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 Wanadoo Edition. Разработчик 4X Studios. All rights reserved.

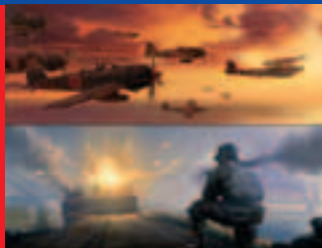
## [PC]: MEDAL OF HONOR ALLIED ASSAULT: SPEARHEAD

Создайте ярлык к исполняемому файлу moh\_spearhead.exe и в его свойствах в поле «Объект» добавьте параметры +set developer +set ui\_console 1 +set cheats 1 +set thereisnomonkey 1 +set cl\_playintro 0. Сохраните внесенные изменения и запустите с этого ярлыка игру. Примечание: исправьте +set cl\_playintro 0 на +set cl\_playintro 1, если вы не хотите пропускать начальный видеоролик.

Во время игры нажмите клавишу **[F5]** (тильда), чтобы вызвать консоль, а затем вводите коды:

- dog** – режим Бога
- fullheal** – восполнить здоровье
- wuss** – получить все оружие и полный боезапас
- noclip** – получить возможность проходить сквозь стены
- notarget** – враги вас не видят
- toggle cg\_3rd\_person** – включить вид от третьего лица

- listinventory** – посмотреть список предметов в инвентаре
- coord** – отобразить текущие координаты
- tele <x y z>** – телепортироваться в точку с координатами x, y, z
- map <название>** – загрузить нужный уровень
- maplist** – посмотреть список всех уровней
- health <число>** – установить # ед. жизни
- kill** – самоубийство
- seta g\_m2l1 «1»** – получить доступ ко второй миссии
- seta g\_m3l1 «1»** – получить доступ к третьей миссии
- seta g\_m4l1 «1»** – получить доступ к четвертой миссии
- seta g\_m5l1 «1»** – получить доступ к пятой миссии
- seta g\_m6l1 «1»** – получить доступ к шестой миссии



**giveweapon weapons/<название>.tik** – получить указанное оружие  
Список оружия: colt45; m2frag\_grenade; p38; steilhand-grenade; m1\_garand; kar98; shotgun; bazooka; panzerschreck; bar; mp44; thompsonsmg; mp40; springfield; kar98sniper  
Получить медали: seta g\_eogmedal2 «1»; seta g\_eogmedal1 «1»; seta g\_eogmedal0 «1»; seta g\_medal5 «1»; seta g\_medal4 «1»; seta g\_medal3 «1»; seta g\_medal2 «1»; seta g\_medal1 «1»; seta g\_medal0 «1»

## [PC]: IRON STORM

Во время игры нажмите клавишу **[ESC]** и введите один из нижеприведенных кодов:  
**latounga** – восполнить здоровье  
**blindax** – восполнить боезапас

## [PC]: O.R.B.

Во время игры нажмите клавишу **[ENTER]**, чтобы вызвать консоль, а затем вводите коды:  
**\$WIN** – выиграть текущий сценарий  
**\$GOD ON/\$GOD OFF** – вкл./откл. режим Бога для выбранного юнита



## [PC]: ONI

Откройте файл persist.dat в любом HEX-редакторе и по адресу 0x44 измените значение на 07. Сохраните внесенные изменения и запустите игру. Коды необходимо вводить на экране, вызываемом клавишей **[F5]**:

- winlevel** – выиграть сценарий
- loselevel** – проиграть сценарий
- shapeshifter** – сменить персонажа
- liveforever** – неуязвимость
- touchofdeath** – способность убивать с одного удара
- fatboot** – восполнить здоровье и боезапас
- glassworld** – все объекты разбиваются
- behemoth** – режим Godzilla
- killmequick** – враги становятся сильнее
- carousel** – режим slow motion
- bighead** – режим больших голов
- minime** – режим mini
- thedayismine** – активировать режим отладки

В режиме отладки вы можете:

- [F7]** – посмотреть все оружие
  - [F8]** – сменить персонажа
  - [F9]** – начать запись демки
  - [F10]** – остановить запись демки
  - [F11]** – воспроизвести демку
  - [CTRL] + [SHIFT] + [V]** – отобразить на экране количество FPS
  - [~]** – вызвать командную строку
- Парочка полезных команд:

- dump\_docs** – посмотреть список команд
- door\_ignore\_locks = 1** – открыть все двери
- ai2\_kill** – уничтожить всех врагов в пределах видимости



## [PC]: ANACHRONOX



Отыщите в директории игры в папке \anachronox\anoxdata\configs\ конфигурационный файл default.cfg и откройте его в любом текстовом редакторе, например, в Notepad. Измените строку set debug 0 на set debug 1 и сохраните изменения. Во время игры на-

жмите клавишу **[F5]** (тильда), чтобы вызвать консоль, и введите invoke 1:86. Таким образом, вы откроете доступ к чит-меню. Также вы можете набрать в консоли нижеследующие команды:  
**battlewin** – выиграть текущее сражение  
**noclip** – режим прохождения сквозь стены  
**timescale <0.1-0.9>** – замедлить ход игры  
**timescale <1.1 и больше>** – ускорить ход игры  
**timescale 1** – восстановить нормальную скорость

## [PS2]: JAMES BOND 007: NIGHTFIRE

Покататься на Shelby Cobra:  
Вам необходим уровень Enemies Vanquished. Во время игры нажмите Start и, удерживая **[R2]**, нажмите **[R1]**, **[L1]**, **[L2]**. Теперь в вашем распоряжении модная Shelby Cobra, засветившаяся в уровне Paris Prelude.  
Доступ ко всем уровням:  
В качестве своего имени введите **PASSPORT**.  
Режим Uplink:  
В качестве своего имени введите **TRANSMIT**.  
Режим Demolition:  
В качестве своего имени введите **TNT**.



Режим Protect:  
В качестве своего имени введите **GUARDIAN**.  
Для активации различных фишек в многопользовательской игре в качестве своего имени введите:  
**BOOM; SCOPE; TEAMWORK; ORBIT; VACUUM; VOODOO; BLACKTIE; NUCLEAR; MIDAS; DENTAL; CIRCUS; BOWLER; ASSASSIN; JANUS**.

## [PC]: POOL OF RADIANCE: RUINS OF MYTH DRANNOR

В директории игры в папке /data создайте пустой текстовый файл cheats.txt. Теперь во время игры на экране будет отображаться количество выводимых кадров в секунду.

Используйте нижеприведенные клавиши для активации соответствующих читов. Примечание: читы работают во всех версиях игры до v1.4.

## [PC]: TOTAL IMMERSION RACING

Введите в качестве своего имени:  
**Loaded** – получить доступ ко всем машинам  
**Road Sweeps** – получить доступ ко всем трассам  
**Feather** – нарушенная гравитация  
**Poke** – режим slow motion  
**Walk It** – замедлить компьютерных соперников  
**No Dogs** – скрыть дисплей (HUD)

[+] на дополнительной клавиатуре – увеличить число очков опыта  
**Backspace** – победить врагов в текущем сражении  
**[ ]** – противник пропускает ход

## EASTER EGGS

**[PC]: ESCAPE FROM MONKEY ISLAND**

О самых известных секретах Escape From Monkey Island мы уже писали в одном из прошлых выпусков «СИ». На сей раз наша рубрика посвящена некоторым другим любопытным фишкам из игры, на которые мало кто, кроме настоящих поклонников, обращает внимание. Речь пойдет о так называемых фирменных приколах Lucas Arts.

**1. Кому принадлежит SCUMM Bar?**

Если помните, почти в самом начале игры в SCUMM Bar Гайбраш беседует с мистером Чизом. Выясняется, что одноногий пират является владельцем заведения, на что Трипвуд отвечает: «That's funny. I always thought the SCUMM Bar was owned by a guy named 'Ron'. That sounds like a humongous fib». Мол, Гайбраш, всегда полагал, что бар принадлежит парню по имени Рон. Речь, конечно же, идет о Роне Гилберте, основателе популярной в квестах системы SCUMM и о его компании Humongous Entertainment.

**2. Еще одна игра?**

Также в начале игры Гайбраш может заглянуть в один из домов на центральной площади и вызвать небезызвестную гадалку. Женщина, очень тщательно скрывающая свое имя, во время беседы произносит: «I've got an unbreakable five-game deal with Lucas Arts». Учитывая, что Escape From Monkey Island – четвертая по счету игра серии, не сложно сделать вывод, что нас ждет еще один проект. Главное, чтобы гадалка не обманула!

**3. Знакомые лица!**

В Palace of Prostheses Гайбраш общается со слепым Дейвом, который всегда готов выслушать сказки и одарить героя никому ненужными протезами. Помимо этого, Трипвуд может покопаться в клиентской базе данных. Вам ни о чем не говорят имена Sean P. Clarkinator, Mikey J. Stemmlie и Josephus X. Ackley? Должно быть стыдно, ведь Sean Clark и Mike Stemmlie – создатели Escape from Monkey Island, а Jonathan Ackley был одним из дизайнеров The Curse of Monkey Island. Но и это еще не все. Порой попадаются и другие имена. Например, Obi W. Kenobi. И только не говорите, что вы не знаете, что это за персонаж! Или, скажем, Manuel L. Calavera, главный герой Grim Fandango. Sam

N. Max – ссылка на один из лучших квестов Lucas Arts. A Henry J. Jones – настоящее имя Индианы Джонса.

**4. Наследие Star Wars**

Возможно, вы это уже видели. В Mystes O' Tyme на одном из экранов далеко в тумане можно увидеть корабль X-Wing из «Звездных Войн».

**5. Anakin Mandrill?**

В особняке мистера Мэндрила Гайбраш спрашивает хозяина: «Weren't you the one who was supposed to bring balance to the Force?». Без комментариев.

**6. 1138**

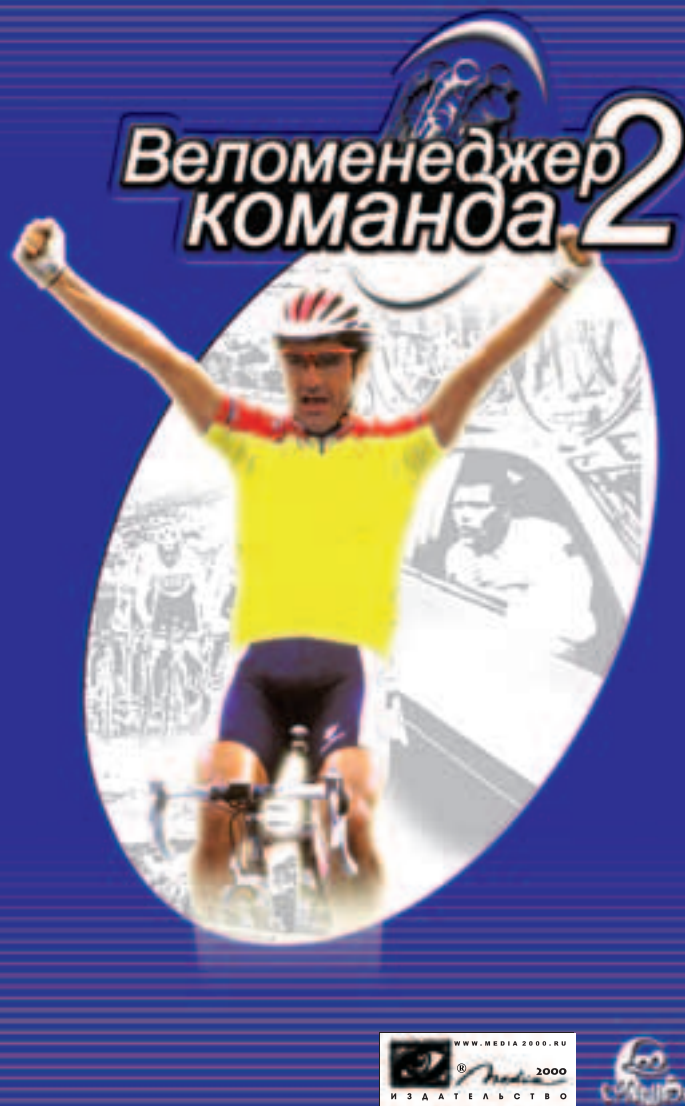
В Mystes O' Tyme Гайбраш в качестве пароля иногда называет «1138». К сведению, это ссылка на фильм Спилберга THX 1138. Да и дальше по игре, когда Трипвуд общается с призраком отца Аллегро, герой произносит: «The Anti-LeChuck is three meters tall, has a prehensile tail, a forked tongue, and the number '1138' stamped on his forehead».

Куда больше различных интересных вещей можно встретить и в других квестах от Lucas Arts. Не исключено, что в следующий раз мы поговорим об уже давно ставшем классикой Full Throttle.

**А ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ?..****[PC]: MAFIA****1. Безумно легкая гонка**

В своих письмах вы зачастую просите советов по прохождению гонки в Mafia. Существует небольшой баг, о котором было рассказано в 125 номере. Этот фокус значительно облегчит вашу участь. Следуйте вперед до первого чекпоинта, притормозите и обратите внимание на закрытый поворот налево. Вы можете свернуть по песку, и на экране всплывет надпись WRONG WAY. Вы срежете, таким образом, путь, но вам, к сожалению, ничего не засчитают. Как только вернетесь на трассу, нажмите [O] на дополнительной клавиатуре, и вы окажетесь в двух метрах от финишной линии. Начните новый круг, повторите процедуру пять раз, и первое место ваше. С огромным запасом времени.

**P.S. На компакт-диске к журналу вы сможете найти обширную и постоянно обновляющуюся подборку по рубрике «Коды» в формате HTML.**



В этой игре вы управляете одной из 60 команд велосипедистов-профессионалов и участвуете в важнейших международных гонках. Вы - менеджер, и должны выжать из своей команды все, что можно, чтобы достичь вершины. Заключая контракты, устанавливая тренировочный режим, выбирая снаряжение для своей команды, регистрируясь на гонках, придумывая стратегию команды и, конечно, давая указание велосипедистам во время гонок.



- 180 трэков
- 60 команд
- Менеджер команды должен заключать договора с велосипедистами и их спонсорами.
- Велосипедисты могут выбрать различное снаряжение: велосипеды, колеса, шлемы...

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 conteneant s'expose a des poursuites civiles et penales. INTERDANT A LA LOCATION.

## GOTHIC

Тип: баг  
 Автор: Виноградов Вадим  
 (pokemonka2002@mtu-net.ru)

а) Подойдите к любой запертой двери или решетке и превратитесь в жука. Подползите к двери вплотную, так, чтобы передняя часть тела оказалась за дверью. Вернитесь в свое нормальное состояние, и вы окажетесь по ту сторону двери! Конечно, прием срабатывает не

всегда, но попытаться все же стоит. б) Подойдите к краю скалы так, чтобы было видно то место, куда вы хотите приземлиться. Спрыгните, и когда ваш герой будет лететь вниз, нажмите несколько раз (в некоторых случаях требуется зажать) стрелки [Влево] или [Вправо]. Герой приземлится невредимым! Правда, этот баг срабатывает не во всех версиях игры.

## HEROES OF MIGHT AND MAGIC III

Тип: баг  
 Автор: Виноградов Вадим  
 (pokemonka2002@mtu-net.ru)

Начните простую миссию в одиночной игре. Нажмите клавишу [Tab] и введите код pwcziop для того, чтобы активировать чит на все

постройки в городе. Выйдите в главное меню и выберите многопользовательскую игру. Как правило, в мультиплеере коды не действуют, однако введенный в сингле pwcziop работает и здесь, вам даже не нужно вводить его вновь.

## NEVERWINTER NIGHTS

Тип: хинт  
 Автор: HROM (cst@nyagan.ru)

Во время боя воспользуйтесь Камнем Возврата, который перенесет вашего героя в Храм Тира. Хорошенько отдохните, а затем вернитесь с восполненным здоровьем обратно к противнику. Враг останется таким же, каким и был перед вашим исчезновением. Конечно, процедура стоит денег, однако в этой игре наличность редко оказывается проблемой. Одним словом, с помощью этого приема вы сможете убить любого босса.

## DIABLO II: LORD OF DESTRUCTION

Тип: баг  
 Автор: Виноградов Вадим  
 (pokemonka2002@mtu-net.ru)

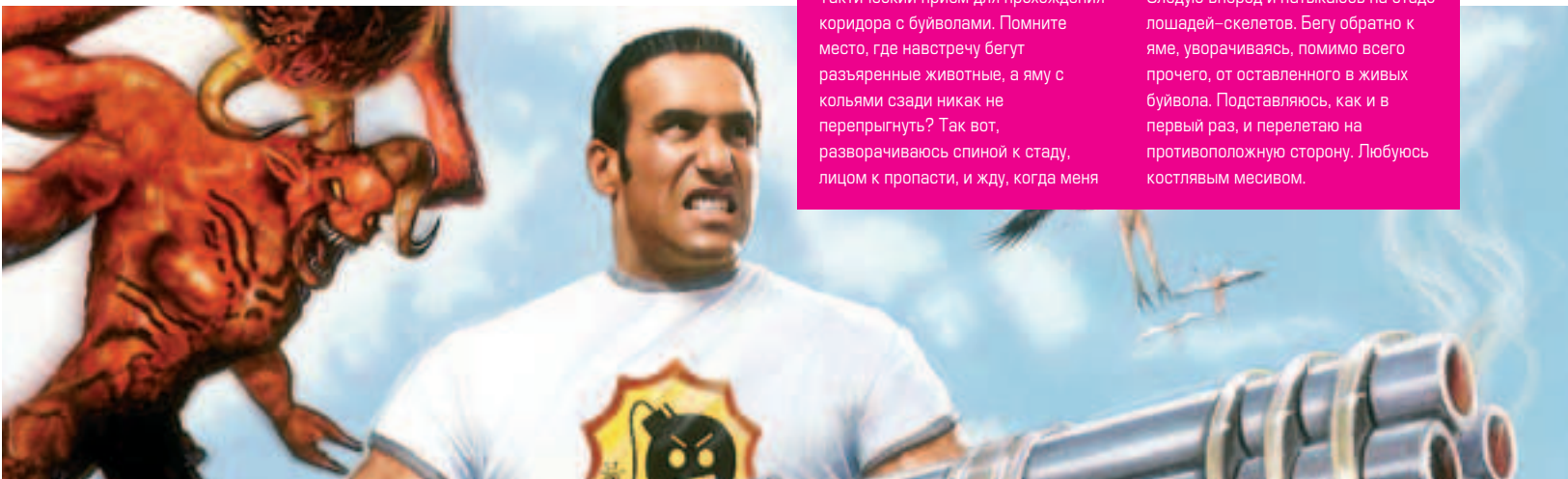
Довольно любопытный баг, который должен вас изрядно развеселить. Убейте Мефисто и заберите его Камень Души. Держите путь в четвертый город. Бросьте камень рядом с собой и подойдите к Каину. Вы получите еще один Камень Души, и теперь их у вас будет два!

## SERIOUS SAM: THE FIRST ENCOUNTER

Тип: хинт  
 Автор: Дмитрий  
 (raduga2@permonline.ru)

Тактический прием для прохождения коридора с буйволами. Помните место, где навстречу бегут разъяренные животные, а яму с колышками сзади никак не перепрыгнуть? Так вот, разворачиваясь спиной к стаду, лицом к пропасти, и жду, когда меня

боднет буйвол. Перелетаю через яму, в то время как стадо буйволов в нее валится. В итоге остаются два бычка, одному из которых дарю жизнь. Следую вперед и натикаюсь на стадо лошадей-скелетов. Бегу обратно к яме, уворачиваясь, помимо всего прочего, от оставленного в живых буйвола. Подставляюсь, как и в первый раз, и перелетаю на противоположную сторону. Любуюсь костлявым месивом.



ЕЩЕ БОЛЬШЕ ПОРНО!!!  
 ЕЩЕ БОЛЬШЕ ВЗЛОМА!!!  
 ЕЩЕ БОЛЬШЕ ХАЛЯВЫ!!!

ХАКЕР  
 WWW.XAKER.RU

ЕСЛИ ТЫ ЗДЕСЬ ЕЩЕ НЕ БЫЛ - ТЫ ОТСТАЛ ОТ ЖИЗНИ!!!

# Лорды Воины

WARRIOR  
KINGS

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



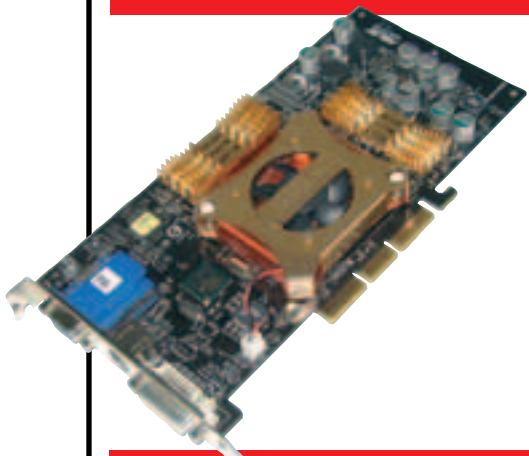
developed by published by

Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000". Лицензия Эл № 77-6227. Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Новый Диск". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000".  
© Microids. All rights reserved. © Blackcactus. Author and Game designer. Copyright Warrior Kings © 2001 Black Cactus, Microids. All Rights Reserved.

TEST\_LAB (TEST\_LAB@GAMELAND.RU)

## УСКОРЕНИЕ ОТ ASUS

Вслед за анонсом новейшего чипсета от NVIDIA – GeForce4 Ti4200-8X – компания ASUS уже успела выпустить свою видеокарту на нем. Имя новинки – ASUS V9280S



(Super Fast). Как следует из названия, карта имеет высокую производительность. Впрочем, это не рекламная уловка, что и подтвердили наши тесты. ASUS V9280S имеет приличный разгонный потенциал, благо память и чипсет прикрыты медными радиаторами с обеих сторон. По умолчанию же частота видеочипсета – 275 MHz, памяти – 600 MHz. Остальные характеристики выглядят так:

- Объем памяти – 128 MB;
- Два выхода на CRT-монитор;
- DVI-выход;
- Коннектор S-Video (поддержка разрешения до 1024x768);
- Цена: \$228

Также в комплекте к видеокарте идет целый набор необходимых переходников и несколько дисков с драйверами, ПО, утилитами и играми.



## ГРЯДУЩИЙ GeForce

Компания NVIDIA анонсировала очередной давно ожидаемый видеочипсет. Только вместо прежнего рабочего названия NV30 было решено дать ему имя поблаговзвучней – GeForce FX. Чтобы оценить всю его мощь и потенциал, достаточно взглянуть на спецификации:

- Техпроцесс – 0,13 мкм;
- Около 125 млн. транзисторов;
- Три геометрических процессора;
- Восемь пиксельных процессоров;
- Использование памяти DDR II (по 128-битному интерфейсу);

- Четырехканальный контроллер памяти с коммутатором;
- Эффективные технологии экономии пропускной способности памяти;
- Системный интерфейс – AGP 3.0 (8x);
- Тайловые оптимизации;
- Высококачественная анизотропия;
- Сжатие буфера кадра;
- Два встроенных RAMDAC (400 MHz).

В общем, очевидно, что с такой видеокартой можно с комфортом поиграть в грядущий DOOM III, а также в другие, не менее навороченные, игры.

## НОВИНКА В ПЛОТНЫХ РЯДАХ МАТЕРИНСКИХ ПЛАТ

Компания ASUS выпустила свою материнскую плату ASUS A7N8X на продвинутом чипсете от NVIDIA – nForce II. Плата, безусловно, удалась, так как сочетает в себе все возможности чипсета и традиционно высокое качество исполнения. Впрочем, убедитесь в этом сами:

- Цена: \$115
- Поддержка процессоров от AMD с FSB 200/266/333 MHz;
- Три слота DIMM (до 3 Gb памяти DDR400/333/266);
- Слот AGP 8x Pro;
- Пять слотов PCI;
- Два порта Serial;
- Два порта LAN;
- Шесть USB 2.0 портов;



- 6-канальное аудио с поддержкой Dolby Digital AC-3;
- Размеры – 30,5x24,5 см (форм-фактор ATX).

Наши тесты подтвердили высокий потенциал и качество исполнения этой материнской платы, так что ее вполне можно рекомендовать основой для сборки высокопроизводительного компьютера.

## BLUETOOTH ЧЕРЕЗ



## USB

Если вы еще не успели обзавестись Bluetooth-адаптером, то имеет смысл приглядеться к новинке от Comet Labs, выпустившей свое устройство с интерфейсом USB (1.1). Этот адаптер способен соеди-

няться с семью Bluetooth устройствами. ПО, идущее в комплекте, позволяет автоматически их распознавать и устанавливать с ними защищенные соединения. Продается же этот продукт по цене \$72.

## DUAL RW ОТ SONY

Компания Sony выпустила два DVD-RW-привода: внутренний DRU500A и внешний привод DRX500UL. Эти устройства имеют поддержку сразу четырех форматов записи: DVD+RW, DVD-RW, DVD+R и DVD-R. Так что теперь пользователю не придется ломать голову по поводу выбора нужного формата и их совместимости. Что касается остальных характеристик, то они тоже весьма передовые:

- Интерфейс – ATAPI (DRU500A) и IEEE1394/USB2.0 (DRX500UL);
- Скорость записи – 2.4x

(DVD+R и DVD+RW), 4x (max) DVD-R, 2x (max) DVD-RW, 24x (max) CD-R, 10x (max) CD-RW;

- Скорость чтения – 8x (max) DVD-ROM, 32x (max) CD-ROM;
- Среднее время доступа – 200 мс (DVD-ROM), 160 мс (CD-ROM);
- Объем буфера – 8MB.

Также имеется поддержка фирменной технологии защиты буфера от опустошения, а в комплекте поставляется внушительный пакет ПО со всеми необходимыми драйверами и приложениями.

# ASUS



## CRW-5224A

Новый пишущий CD-привод от ASUS позволяет записать на диск CD R 600 MB за ДВЕ минуты, если используется скорость 52X. Для записи перезаписываемых дисков CD-RW требуется ЧЕТЫРЕ минуты. Привод хорошо читает плохие диски. С качественными CD честно разгоняется (при чтении) до обещанных 52X. CD-RW читаются с понижением скорости до 24X. Используется метод чтения дисков CAV (Constan Angular Velocity) с постоянной угловой скоростью. То есть при чтении привод крутит диск с постоянной скоростью, а читает с возрастающей скоростью от центра к краю! Шум слышен только при запуске диска, после раскрутки он работает практически бесшумно. ASUS CRW 5224A снабжен технологией Mount Rainier, которая позволяет записывать файлы на лазерный диск так же просто, как на винчестер или дискету. Скоро пишущие CD-дисководы потеснят обычные флоппи-приводы. В комплекте нового устройства имеется 10 CD-R и два CD-RW, а также программа для записи CD-R/RW. Цена нового устройства – \$75.

## НОВЕНЬКИЙ SLIMX

Компания iRiver представила свой новый MP3/CD плейер – SlimX 400. Новинка комплектуется специальной сумочкой, фирменными наушниками, пультом ДУ с четырехстрочным ЖК-дисплеем, блоком питания и комплектом батареек с зарядкой. Что касается самого плейера, то он имеет поддержку MP3, WMA и ASF, несет на борту FM-тюнер, а также умеет показывать плей-листы (ID3-теги тоже) и автоматически подстраивать эквалайзер в зависимости от типа музыки. Стоит он около \$200, что совсем немного для плейера такого уровня.

# GENIUS



СТАПА БРЭНДОМ ГОДА!

1 ноября в сверкающих залах Нового Манежа прошла церемония вручения национальной награды в области маркетинга и рекламы «Брэнд Гола/EFFIE2002». В номинации «Высокотехнологичные товары» Марка Genius, наравне с лидерами IT-рынка Samsung и Hewlett-Packard, стала призёром национальной награды. «Брэнд Гола» – ежегодное награждение наиболее успешных проектов в области создания и продвижения брендов на российском рынке. «Мы очень рады, что стали одним из призёров награды EFFIE – самой авторитетной мировой награды в сфере эффективных маркетинговых коммуникаций», заявили представители компании.

# STAR COW

ЗВЕЗДАНАЯ КОРОВА!  
ЭПИЗОД 1 - АТАКА ГНОМОВ



## СПАСИТЕ ГНОМОВ!

смешная динамическая приключенческая  
пластилиновая игра от **magnamedia**

- нелинейный, динамичный сюжет
- два действующих персонажа с разными характерами
- разнообразная сценарная организация уровней
- музыкальные, логические и аркадные мини-игры
- оригинальное музыкальное сопровождение каждого игрового этапа



# ЦВЕТНЫЕ ПРИНТЕРЫ ДОСТУПНАЯ ФОТОПЕЧАТЬ

TEST\_LAB (TEST\_LAB@GAMELAND.RU)

ТЕСТИРУЕМОЕ ОБОРУДОВАНИЕ

EPSON Stylus PHOTO 950  
EPSON Stylus PHOTO 925  
EPSON Stylus PHOTO 915  
HP DeskJet 5550  
HP PhotoSmart 7550  
LEXMARK Z65

Многие современные люди, связанные с компьютерами, мечтают сменить пленочные мыльницы и фотолаборатории на домашние фотостудии. Закрадываются сомнения: сможет ли дешевая цифровая мыльница (один-два мегапикселя) обеспечить достаточное разрешение, сможет ли принтер выдать фото по качеству не хуже, чем средняя фотолаборатория? Чтобы рассеять сомнения, мы протестировали несколько струйных принтеров с возможностями фотопечати.

### EPSON STYLUS PHOTO 950 ИССЛЕДУЕМ

#### НЕВООРУЖЕННЫМ ГЛАЗОМ

Непрофессионал путает фотографию, сделанную на EPSON Stylus PHOTO 950, с фотографией, напечатанной с пленки в фотолаборатории. Даже под лупой отпечаток признают за фотографию лабораторного производства. Профессионал заметит, что самую малость размыт фокус, зерно имеет регулярную структуру, а изображение чуть-чуть желтит, обрадуется плавным цветовым переходам, отличному смешению цветов и водостойкости чернил на фотобумаге. Желтизну и фокус можно откорректировать с помощью специальных программ.

### ИССЛЕДУЕМ ВООРУЖЕННЫМ ГЛАЗОМ

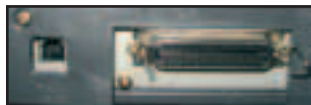
Капли в среднем 0,025 мм в диаметре, размеры несущественно колеблются. EPSON Stylus PHOTO 950 складывает капельки как кирпичи – капля к капле, не оставляя расстояния между ними, потому у него такие плавные цветовые переходы. Под микроскопом видно, что на темных участках эти капельки уложены в несколько слоев, так смешиваются цвета. На светлых объектах много краски нанести не получается и появляются белые пятна. У EPSON Stylus PHOTO 950 такие пятна есть только на ярчайших (светящихся) объектах фотографии. Все светлые объекты залиты сплошной «кирпичной» стеной без просветов, потому зернистость везде более-менее равномерная. Особенно хорошо видны преимущества EPSON Stylus PHOTO 950 на мягких нерезких тенях, у остальных принтеров с такими тенями проблемы! Из-за кирпичной стены заметно регулярное зерно (только если вы знаете, где искать и у вас есть лупа).

### КАРТРИДЖ И ГОЛОВКА

Комбинация шести цветов дает фо-



**EPSON STYLUS  
PHOTO 950, \$474**



Кроме USB-порта, присутствует и древний параллельный.

топалитру. Консультанты из компаний EPSON и HP уверяют, что чернила в домашних условиях заканчиваются одновременно. По нашему опыту, некоторые цвета обычно заканчиваются раньше. Потому, субъективно, отдельные картриджи для каждого цвета – громадное преимущество EPSON Stylus PHOTO 950. Принтер тратит много чернил на очистку сопел, и плотное заполнение точками светлых объектов. Цветов шесть, но картриджей семь – два черных – для ускорения печати текста.

Юстировка головок – сложный процесс, позволяющий настроить равномерность заливки. Меню драйвера удобное, все под рукой. EPSON Stylus PHOTO 950 – один из самых тихих принтеров. Кроме этого, он позволяет открыть крышку во время печати, и если изображение выводится некорректно, можно прервать процесс. На принтерах других фирм при открывании крышки печать останавливается.

### ОСОБЕННОСТИ

EPSON Stylus PHOTO 950 умеет печатать на толстом материале (толщиной до 2,5 мм) и не гнуть его! Теперь можно не только напечатать целый фотоальбом, но и оформить его жесткой обложкой.

Можно печатать даже на CD-R! В

комплекте поставляется программа для изготовления макета дизайна. Правда, нужны специальные диски для струйной печати. Друзья говорят, что пробовали печатать на обычных. Результаты непредсказуемы.

При печати на фоторулоне EPSON Stylus PHOTO 950 отрезает готовые отпечатки и складывает их в мешочек. Если этого механизма нет, то придется следить за лентой (чтобы не помялась), а потом работать ножницами.

### ИНТЕРФЕЙСЫ

Для совместимости со старыми компьютерами имеется параллельный порт. Хотя разумнее купить к старой машине USB-адаптер и отказаться от параллельного порта навсегда. Интерфейс USB, естественно, у принтера есть.

### EPSON STYLUS PHOTO 925

#### ИССЛЕДУЕМ НЕВООРУЖЕННЫМ ГЛАЗОМ

Непрофессионал вновь вряд ли отличит отпечатки, полученные на этом принтере, и продукцию рядовой фотолаборатории. Профессионал заметит усилившуюся регулярность зерна по сравнению с EPSON Stylus PHOTO 950. Цвета смешиваются не так идеально, контраст повыше, фотография поярче, однако фокус также еле-еле размыт и фото отдает в желтизну. Цветопередача, фокус, контраст и яркость можно регулиро-

### НЕСКОЛЬКО СЛОВ О ФОТОБУМАГЕ

Даже профессиональный фотопринтер плохо печатает фото на обычной бумаге. Причина видна под микроскопом. Лист офисной бумаги волокнистый. На такую поверхность краска ложится неровно. Чернила расплываются, и фото получается нечетким.

На хорошей фотобумаге краска не растекается и не искажается волокнами, потому цвета выглядят равномерными, а изображение четкое. Эти тонкости важны именно для фотографий. Офисная бумага предназначена для печати текста и несложных изображений, фото-

бумага – для печати фотографий.

Фотобумага дороже обычной (до 15\$ за 20 листов A4), при этом производители рекомендуют печатать на фирменной бумаге (EPSON, HP и так далее). LEXMARK на своих принтерах позволяет использовать русскую фотобумагу «Славич». Эта бумага также хороша (проверено под микроскопом), но стоит дешевле. Фотобумага бывает стандартных фотоформатов типа 10x15.

Мы проводили тестирование на лучших образцах фирменной фотобумаги.





**EPSON STYLUS PHOTO 925**  
**\$199**



**Epson 925 имеет встроенные устройства для чтения различных карт памяти.**

вать с помощью ПО. Печать на фотобумаге водостойкая.

### ИССЛЕДУЕМ ВООРУЖЕННЫМ ГЛАЗОМ

Размер капли 0,025 мм. Капельки лежат, как кирпичики – одна к другой, но есть щели между рядами. Оттого принтер хуже мешает цвета, а зерно заметнее. На темных объектах краска лежит в несколько слоев, можно встретить множество смешанных цветов. На светлых зонах плотно уложены точки основных цветов картриджа, только есть белые зазоры.

### КАРТРИДЖИ И ГОЛОВКА

Всего два картриджа: один под черный цвет, другой под пять оставшихся. Не очень удачная конструкция, вероятность того, что закончится какой-то один цвет больше, чем в трехцветном или одноцветном картридже. Юстировка головок проводится.

### ОСОБЕННОСТИ

EPSON Stylus PHOTO 925 умеет читать CF, Microdrive, Smart Media, Memory Stick – без адаптеров, SD и MMC – через дополнительные адаптеры.

Принтер предназначен для прямой печати с цифровой фотокамеры. Имеется графический черно-белый дисплей для отображения подробного меню с множеством настроек. Если фотограф не располагает компьютером, то ему будет достаточно цифровой фотокамеры и такого принтера для печати фото. Но чтобы иметь возможность просмотра фотографий, желательно приобрести цветной дисплей, продающийся отдельно.

Имеется специальный встроенный резак для отрезания фотографий от фотоленты.

### ИНТЕРФЕЙСЫ

Через специальный USB можно подключить zip или другой внешний накопитель, что позволяет быстро очистить карту памяти, сохранив данные в обход компьютера. Имеется и обычный USB. Если все-таки компьютер есть, то можно не только печатать с него, но и использовать принтер как флэш-ридер.

### EPSON STYLUS PHOTO 915

#### ИССЛЕДУЕМ НЕВООРУЖЕННЫМ ГЛАЗОМ

Привычное, с трудом отличимое от отпечатков средней фотолaborатории качество. Регулярность зерна заметнее, смещение цветов ухудшилось по сравнению с EPSON Stylus PHOTO 950. На отпечатках

#### 915-ая модель имеет два картриджа, цветной и ч/б.



**EPSON STYLUS PHOTO 915**  
**\$289**

EPSON Stylus PHOTO 915 рассыпаются некоторые специфические фотографии кожи. Разница отпечатков, изготовленных EPSON Stylus PHOTO 915 и EPSON Stylus PHOTO 950, заметна с первого взгляда! Незначительно размытый фокус и желтизну можно поправить на компьютере.

### ИССЛЕДУЕМ ВООРУЖЕННЫМ ГЛАЗОМ

EPSON Stylus PHOTO 915 также ставит точки размером 0,025 мм, располагая их кирпичной кладкой, только щели выросли по сравнению с EPSON Stylus PHOTO 950. Принтер менее плотно заполняет светлые участки фотографии, однако белые пятна меньше, чем у принтеров других фирм в нашем обзоре.

### КАРТРИДЖИ И ГОЛОВКА

Самая, на наш взгляд, неудачная система – пять цветов в картридже. Хорошо, что черный картридж отдельный. Принтер изрядно тратит чернила на чистку головки, на наших глазах извел 5% нового картриджа. На заполнение светлых областей уходит меньше чернил, чем у EPSON Stylus PHOTO 950. При печати принтер шумит и раскачивает стол.

### ОСОБЕННОСТИ

В комплекте есть PCMCIA-адаптер для чтения Compact Flash и IBM Microdrive, а также «4-в-1» адаптер для Smart Media, Memory Stick, Secure Digital, Multi Media Card. EPSON Stylus PHOTO 915 предназначен для прямой печати с карты памяти цифрового фотоаппарата. В корпус встроен текстовый дисплей, показывающий параметры печати. Но для удобства можно приобрести внешний цветной LCD-дисплей. Заправляете фотобумагу, вставляете карту памяти, на цветном дисплее выбираете нужное изображение, настраиваете размер бумаги и параметры печати (на черно-белом дисплее). Компьютер не нужен. Зачем платить дополнительно за два дисплея и возможность чтения

карт, когда можно печатать с компьютера? Оказывается, все дело в цветопередаче. Чтобы правильно настроить цветопередачу на компьютере понадобятся серьезные знания: навыки работы с цветовыми профилями и сложным профессиональным ПО. Часто бывает невозможно совместить цветовой профиль камеры и принтера. К тому же по умолчанию приложения Windows используют профиль с ограниченным цветовым пространством. Если печатать напрямую, то цветов получается больше. Некоторые цифровые фотокамеры передают в принтер информацию об условиях съемки. Иногда это помогает сделать цветопередачу более естественной. Но все-таки некоторым пользователям намного комфортнее настраивать изображение на компьютере своими руками. И потом нюансы цветопередачи поймает не каждый глаз.

### ИНТЕРФЕЙСЫ

Цветной монитор подключается к специальному гнезду. Имеется вход USB, то есть принтер умеет печатать и с компьютера тоже. Принтер может стать флэш-ридером и копировать фото с флэш-карты на компьютер.

### HP DESKJET 5550

Лучшее соотношение цена-качество, рекомендуем не очень опытным пользователям для печати фотографий дома. На принтере можно печатать фото почти сразу после подключения к компьютеру без специальной подготовки.

#### ИССЛЕДУЕМ НЕВООРУЖЕННЫМ ГЛАЗОМ

Присутствие HP DeskJet 5550 в этом обзоре наряду с профессиональными фотопринтерами может немного удивить. Ведь этот принтер ориентирован в первую очередь на бизнес-пользователей, и не позиционируется как принтер для фотопечати. Тем не менее, фотографии, отпечатанные на фотобумаге при помощи HP DeskJet 5550 очень близки по качеству к фотографиям, отпечатанным на принтерах, ориентированных именно на фотопечать.

Зерно у HP DeskJet 5550 достаточно крупное, но располагается оно хаотично, потому иногда отпечатки кажутся менее зернистыми. В целом, фотографии, отпечатанные на HP DeskJet 5550, выглядят очень хорошо и невооруженным глазом трудноотличимы от фотографий из лаборатории.

#### ИССЛЕДУЕМ ВООРУЖЕННЫМ ГЛАЗОМ

Капля 0,031 мм в ширину. Многие

**HP DESKJET 5550**  
**\$155**



**У HP 5550 есть отдельный картридж для фотопечати.**

капли состоят из двух, сидящих рядом, они сливаются в каплю длиной ~0,04 мм. Под большим увеличением видны микроскопические брызги, хотя они настолько малы и настолько редкие, что не влияют на качество отпечатков.

На светлых объектах присутствуют только капли шести основных цветов, стандартных размеров. Никаких больших смешанных капель на светлых объектах мы не нашли. Между каплями на светлых объектах HP DeskJet 5550 оставляет белые дыры значительных размеров. Принтер искусно распределяет зерно на бумаге, так что иногда некоторые светлые объекты кажутся менее зернистыми, чем у принтеров, специально предназначенных для фотопечати, но чаще наоборот. Обман зрения, но нам ведь этого и надо! Теряется проработка некоторых деталей. Иногда хитрые технологии HP DeskJet 5550 ошибаются, и на мягких тенях выступает пурпурная сыпь, заметная даже невооруженным глазом.

В более темных участках фотографии, как и у других принтеров одни капли накладываются на другие и получаются множество цветов-смесей. В таких случаях под микроскопом отдельные капли не различить.

### КАРТРИДЖИ И ГОЛОВКИ

Для печати фотографий используются два цветных картриджа, в каждом по три цвета. Если закончится один цвет, то выбрасывают только

один цветной картридж, второй будет работать.

При печати текстовых документов фотокартридж необходимо заменить на черно-белый картридж. Это не очень удобно и не очень экономично, так как после каждой смены картриджа принтер печатает калибровочную страничку, тратя определенное количество краски.

### ОСОБЕННОСТИ

Принтер рассчитан на новичков, которые хотят с минимумом затрат и усилий получить фото отличного качества. HP DeskJet 5550 снабжен автоматическим механизмом юстирования головок. На других принтерах это достаточно сложная ручная процедура.

HP 5550 автоматически калибруется, для этого он выводит тестовую страничку, и сам сканирует ее. Принтер

**HP PHOTOSMART 7550**  
**\$370**



**В HP PhotoSmart нет необходимости постоянно менять ч/б и фото-картриджи.**

### ИЗМЕРИТЕЛЬНОЕ ОБОРУДОВАНИЕ – МИКРОСКОП ШМ1

Микроскоп ШМ1 снабжен профессиональной системой измерения микрообъектов: Микрометр Окулярный Винтовой (ГОСТ 7865-58). Мы не претендуем на большую точность измерений, наша цель – сравнить принтеры между собой. Однако с помощью эталона (Объект-микрометр (ГОСТ 7513-55)) мы юстировали наш измеритель с точностью +/- 0,005 мм. Этого достаточно, чтобы оценить размеры капли на фотобумаге.



также умеет определять тип бумаги перед печатью. После установки драйверов принтер все делает сам. Это оценят новички. Интерфейс драйвера сделан не очень удобно, но людям, которые не планируют особо часто с ним работать, это и не важно.

### ИНТЕРФЕЙСЫ

Для совместимости со старыми компьютерами HP 5550 снабжен параллельным портом, но лучше пользоваться USB. Внешний блок питания не очень удобен.

### HP PHOTOSMART 7550

#### ИССЛЕДУЕМ НЕВООРУЖЕННЫМ ГЛАЗОМ

Нет отличий по качеству печати (с компьютера) от HP DeskJet 5550. Получше цветопередача, хотя все равно изображение сваливается в фиолетовый. Это легко регулируется с помощью ПО. HP PhotoSmart 7550 обходит EPSON Stylus PHOTO 950 по четко-

### КАРТРИДЖИ И ГОЛОВКИ

Три картриджа: черный, фотокартридж, цветной картридж. Причем картриджи такие же, как и в HP DeskJet 5550. Получается, печать ведется одними и теми же чернилами, головками, на одной и той же бумаге!

Дополнительный черный картридж удобен тем, что его не надо постоянно менять местами с фотокартриджем. На скорость фотопечати это никак не влияет. Вероятно, влияет на скорость печати черного текста, но мы не проверяли.

### ОСОБЕННОСТИ

Принтер умеет читать CF, SmartMedia, SD, MMC, Sony Memory Stick. Можно посмотреть фото на встроенном цветном дисплее. Меню очень удобное и понятное, особенно в сравнении с EPSON Stylus PHOTO 915/925. Интерфейс драйвера такой же удобный, как у EPSON Stylus PHOTO 950.

Возможность печати напрямую с фотоаппарата нередко позволяет избежать проблем с цветопередачей и потерей части цветового пространства. HP PhotoSmart 7550 должен печатать с фотоаппарата лучше, чем с компьютера со стандартными настройками. Как и предыдущая модель, HP PhotoSmart 7550 обладает возможностью печати изображения экрана, что очень удобно при работе в Интернет и играх.

### ИНТЕРФЕЙСЫ

Кроме обычного компьютерного USB, принтер снабжен специальным входом для подключения фотоаппарата. Блок питания почему-то внешний – неудобно.

### LEXMARK Z65

#### ИССЛЕДУЕМ НЕВООРУЖЕННЫМ ГЛАЗОМ

Худшее качество отпечатков в нашем обзоре. Цвета мешают плохо, даже на темных объектах видна зернистость, мягкие тени передаются ступеньками, на светлых объектах цветная сыпь. Однако некоторые непрофессионалы выбрали отпечаток с этого принтера и сказали, что он им нравится больше всего. Отсюда мораль: восприятие

сти фокуса и иллюзии отсутствия зернистости в некоторых случаях. Но проигрывает ему в передаче деталей, мягких теней, чистоте цветов.

#### ИССЛЕДУЕМ ООУРУЖЕННЫМ ГЛАЗОМ

Под микроскопом сразу видно, что HP DeskJet 5550 и HP PhotoSmart 7550 печатают (с компьютера) фотографии одинаково. Те же слившиеся в овал пары капель, те же белые большие пятна на светлых объектах.



**LEXMARK Z65, \$165**



### USB-порт – единственная возможность подсоединить принтер к компьютеру.

фото все-таки сильно субъективно. И даже на таком принтере можно достигнуть сносного качества печати фотографий, близкого к плохой фотолаборатории.

### ИССЛЕДУЕМ ВООРУЖЕННЫМ ГЛАЗОМ

На светлых объектах видны крупные точки и гигантские белые пятна между ними. В темных зонах краска лежит в несколько слоев, как и у всех других принтеров. Почему-то невооруженным взглядом темные объекты тоже выглядят зернистыми, разваливается изображение человеческой кожи.

### ОСОБЕННОСТИ

Принтер очень легкий, но занимает очень много места. LEXMARK Z65 обладает механизмом автоустировки головок. Аппарат печатает калибровочную страницу и одновременно сканирует ее лазерным лучиком. А один из наших тестовых отпечатков принтер бессовестно поцарапал, до сих пор не можем разобраться, как же ему это удалось.

### КАРТРИДЖИ И ГОЛОВКИ

Карtridge так же, как у HP, с термоголовками, один черно-белый и один цветной. Аппарат работает очень шумно и стреляется страница-

ми. Выдвинутый на максимум лоток не в состоянии удержать выстреливаемый принтером лист. Кстати, чернила просыхают не до конца.

### ИНТЕРФЕЙСЫ

К компьютеру подсоединяется через USB. Блок питания достаточно странный – вставляется в принтер, как отдельный модуль.

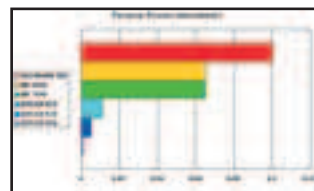
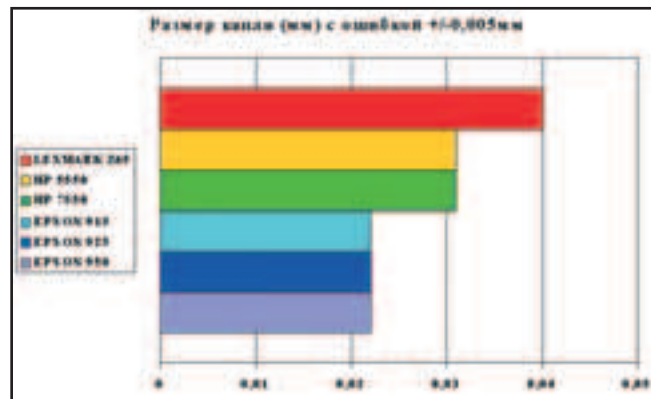
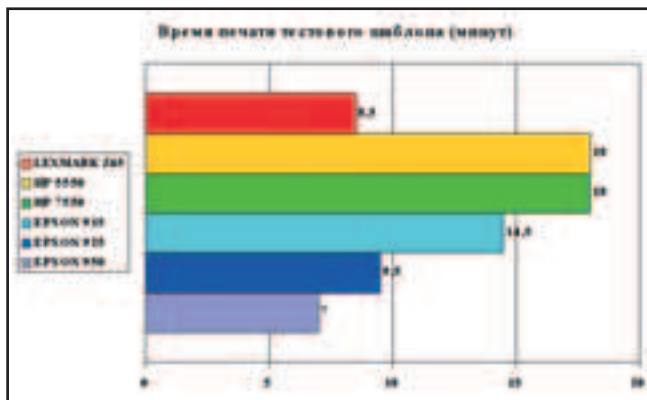
### ВЫВОДЫ

Теперь, после тестирования, мы можем с уверенностью заявить, что все протестированные принтеры для того, чтобы сделать цвет светлее, используют более разреженные точки. Принтеру приходится увеличи-

### НЕМНОГО ТЕОРИИ О ПЕЧАТАЮЩИХ ГОЛОВКАХ

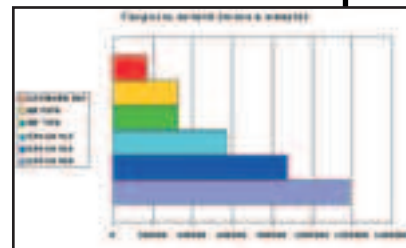
Пьезоголовка. Суть технологии состоит в том, что электричество меняет форму пьезокристалла, и он выталкивает чернила на бумагу. Технологию пьезоголовки в своих устройствах использует EPSON. Но печатающая головка, используемая этой компанией, не сменная, и если она забьется, придется обращаться в сервис-центр. Однако специалисты EPSON утверждают, что при использовании оригинальных расходных материалов, печатающая головка прослужит весь срок эксплуатации принтера.

Термоголовка. Электричество нагревает чернила, часть испаряется и выталкивает жидкость на бумагу. Данная технология задействована в принтерах от HP и LEXMARK. Термоголовки совмещают с картриджами, а значит, и проблема износа головок исчезает (ведь чернила заканчиваются быстрее). От работы головки зависит качество печати. Мы уделили особое внимание размерам, форме и расположению капелек краски, которые принтер оставляет на фотобумаге.



вать белые пятна (чтобы цвет был светлее), если точка большая. А если точка маленькая, то достаточно оставлять микроскопические пятна, чтобы сделать цвет пожизне. Чем меньше точка, тем большей равномерности можно добиться, тем мень-

ше зерно. Однако размеры белых пятен, скорее всего, зависят не только от размера капли, но и от разрешения принтера. Чем меньше цветов в картридже, тем больше белых пятен. Например, что-



разрешения на время печати. Получилась скорость точек в минуту. Однако, по нашему субъективному мнению, скорость печати зависит от шаблона и еще от многих вещей. Скорее всего, повседневные фотографии будут печататься совсем на других скоростях (более быстрых), совсем при других условиях печати!

### ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Очевидно, что качество печати современных струйных фотопринтеров приближается к печати фотолаборатории среднего качества, а иногда даже превосходит его. После попытки напечатать фото с цифровой камеры формата A4 оказалось, что для этого вполне достаточно двухмегапиксельной камеры, а для популярных форматов 9x13 и 10x15 вполне хватит даже одномомегапиксельной цифровой камеры. Получаем, что печати снимков, по качеству сопоставимых с обычной «мыльницей», совсем не требуется разрешения дорогой 6-тимегапиксельной камеры. ■

## DUNE: THE BATTLE FOR ARRAKIS

- ПЛАТФОРМА: Mega Drive
- РАЗРАБОТЧИК: Bullfrog
- ИЗДАТЕЛЬ: Virgin
- ДАТА ВЫХОДА: 1993
- ЭМУЛЯТОР: Gens



В отличие от Dune 2 для PC, здесь используется строгий вид сверху.

удобные «горячие клавиши» плюс возможность объединять войска в группы (точнее, в колонны) обеспечили игре интуитивность, а более-менее неплохой AI – высочайший replayability. Добавьте к этому отличную графику и подборку музыки, которая стоит на одном уровне с саундтреками Sonic 3 и Earthworm Jim (а здесь ведь не червяки – Черви!) – не зря игра стала одной из самых популярных на MD!

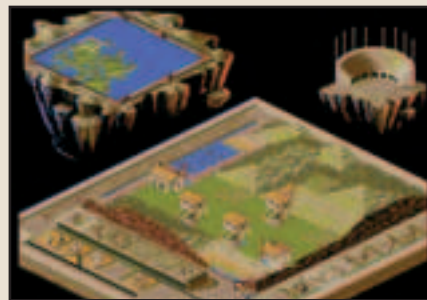
У стратегий на приставках есть и одно грустное преимущество: жанр обделен обыденной по меркам PC вещью – клонами. Никто не догадался скопировать Дюну. Да и потом приставкам доставались лишь кривые порты RTS с PC. ■

Стратегии на приставках были и остаются на задворках жанрового разнообразия. Конечно, кое-что портируется с PC, но с неизменно убогим результатом. Есть, правда, и исключение из этого правила – адаптация бессмертной стратегии Dune 2.

Это не прямой порт Dune 2 с PC, но, заменив внятный сюжет с красивыми картинками на сухую историю борьбы трех Домов за Арракис (с оглядкой на творение Герберта, разумеется), разработчики умудрились сделать интерфейс удобнее, чем на PC! Привычные сейчас система point-and-click,

## POPULOUS 2

- ПЛАТФОРМА: PC, Mega Drive, SNES
- РАЗРАБОТЧИК: Bullfrog
- ИЗДАТЕЛЬ: Virgin
- ДАТА ВЫХОДА: 1992
- ЭМУЛЯТОР: Gens, Zsnes



Главное правило: домики могут стоять только на ровной поверхности...

ков, чем бог-конкурент. Большую часть времени приходится проводить за терраформингом, высвобождая все больше и больше плодородной земли для своих подопечных. На войне управлять напрямую людьми тоже нельзя, можно лишь помогать им (магией) и подталкивать к новым завоеваниям. На долю бога остается и, скажем, борьба со стихийными бедствиями.

Идейное продолжение игры, Black & White, было портировано на DC, но все труды пропали зря – издатель не был найден. Со смертью Dreamcast, к сожалению, оборвалось немало надежд приставочников-стратегов на порты с PC... ■

На Mega Drive в жанрах RPG и Strategy, помимо известных хитов, был и десяток «непонятных» игр, то есть тех, что вызывали шок одной своей концепцией и геймерами-казуалами отвергались сходу... а зря.

Как и Dune 2, Populous – удачно адаптированная пишущая игра. Суть игрового процесса – божественное вмешательство в дела своих подопечных с целью вырастить себе больше качественных поклонни-

## PACIFIC THEATRE OF OPERATIONS

- ПЛАТФОРМА: Mega Drive, SNES
- РАЗРАБОТЧИК: Koei
- ИЗДАТЕЛЬ: Koei
- ДАТА ВЫХОДА: 1993
- ЭМУЛЯТОР: Gens, Zsnes

К «непонятным» играм для MD относятся и пошаговые стратегии от Koei, являющиеся уже чисто приставочным (точнее, японским) изобретением.

PTO (а также Operation Europe) повествует о Второй Мировой в формате хардкорного воргейма с ходами по клеточкам, невообразимым количеством характеристик юнитов и убогой графикой. Сражения имитируются со всей дотошностью, причем нам дают поупулить не только флотом одной из воюющих сторон, но и наземными войсками в прибрежной зоне, авиацией поддержки, как на уровне текущего сражения, так и глобально. Анимация всяческих атак торпедоносцев на линкоры выглядит примитивно, но почему-то ни один из увиденных позже красивых воргеймов на PC не затягивал так сильно.

В результате игра не только рассказала нам о том, что война США с Японией не была легкой и скоротечной, но еще и странным образом привила любовь к «непонятным» стратегиям от Koei. Послед-



Хорош флот у американцев, хорош. К слову, начинаете вы игру аккуратно с Перл-Харбора...

ние, к слову, успели дать потомство в виде великолепной линейки J-стратегий Kessen (PS2), где наконец-то получилось отказаться от убогой графики. Да и для PC (в основном для азиатского рынка) KOEI кое-что делает. Ура! ■

# Корсары III

«Единственная в мире игра, которая  
позволит вам почувствовать себя  
истинным пиратом: на воде,  
на суше, в сражениях — и в любви!»

Game.EXE

«Корсары 2» — одна из самых  
ожидаемых российских игр»

Страна Игр



# БОГИ, КОТОРЫЕ ХОДЯТ В БАНЮ

Онлайн-версия: <http://www.banzai.otaku.ru>



**Банзай!**  
ЯПОНСКАЯ ПОП-КУЛЬТУРА ГЛАЗАМИ ЭНТУЗИАСТОВ!

## «УНЕСЕННЫЕ ПРИЗРАКАМИ»

В тот момент ее еще зовут Тихиро, она склонна к плохому настроению и довольно ленива. С заурядной внешностью, с привычкой все время тискать подол кофточки и корчить рожи – ах, ее вовсе нельзя назвать милой. А еще она неловкая и даже немножко трусливая, потому так часто ей приходится просить своих родителей «подождите!», «стойте!» и хвататься за мамину руку... Наверное, точно так же еще безликая и почти безымянная Девочка вцепилась в руку Мэтра и сказала: «Подожди! Ты еще не сделал фильма про меня». И Хаяо Миядзакэ сделал.

Полнометражный фильм, режиссер Хаяо Миядзакэ, 2000-2001

Выпуск подготовили  
**ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ,**  
**МАРИЯ СОТНИКОВА**

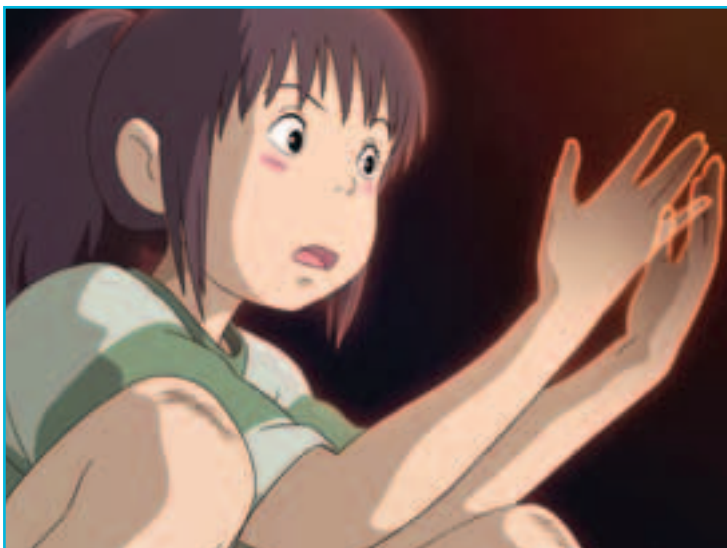
**НАША ОЦЕНКА:** ★★★★★

Еще один великолепный мир. Зеленый лес, населенный статуями древних, чуть страшных богов, затененная ветвями дорога, по которой десятилетняя Тихиро с родителями переезжает в новый дом. Дорога, неожиданно – или неминуемо? – приводящая капризную девочку в мир, который...

Заброшенный парк аттракционов под ярким солнцем летнего дня похож на старую книгу давно не читанных сказок – кто знает, что на следующей странице? Люди, не читающие сказок, не готовы к волшебству, не умеют принимать чуда и уж точно не знают законов магического мира. А потому, увы, без сомнений накиды-



ваются на стоящую без хозяина еду («Не бойся. Папа здесь, а с ним карточка и деньги.»). Впрочем, Тихиро тоже не очень-то знает, как следует вести себя в заброшенных сказках. Но с тем абсолютным приятием, которое бывает только у детей и мудрецов, догадывается о том, что здесь правят иные законы. Она ни разу не спрашивает, что это за мир и почему она очутилась здесь – в очаровательно-жутковатом городе, населенном то ли страшными игрушками, то ли богами, то ли героями сна. Сначала она еще пытается убедить себя в том, что просто спит, но в этой сказочной непредсказуемости



событий все реально. Как реальные принцы и лебеди Андерсена, как реальные чародеи и чародейки Гофмана. Просто реальность эта – другая.

Впрочем, как и любой «вторичный» мир, она цепко держится коготками воображения автора за тот мир, который мы с пафосом взрослости называем реальным. Место действия сказки, фантастическая баня для богов, пробралась на экраны из детства своего создателя. «Когда я был маленьким, обратил внимание на крошечную дверь, расположенную в главном зале бани. Несколько ночей меня одолевала мысль о том, что может за ней находиться. Я много лет мечтал сделать фильм, в котором раскрывалась бы эта тайна. Я сделал историю более интересной, поместив в центр фабулы богов», – говорит Миядзаки-сан.



## ВНИМАНИЕ, КОНКУРС!!

«Страна Игр» и интернет-магазин «Ау, DVD» (<http://www.au-dvd.ru>) разыгрывают DVD с фильмом «Небесный замок Лапута» студии Ghibli. 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 15-го января!

### Вопрос:

Сколько лет Х. Миядзаки рисовал мангу «Наусика из Долины Ветров»?

- I. 3 года
- II. 14 лет
- III. 25 лет

Наш адрес: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр»

E-mail: [banzai@gameland.ru](mailto:banzai@gameland.ru)



## ОЧЕРЕДНОЙ ПОБЕДИТЕЛЬ!

DVD с фильмом End of Evangelion получает Анна Наместник из Калининграда. Правильный ответ: Мисато Кацураги охоча до баночки пива Yebisu.

## АНИМЕ-БОНУС!

На диске к этому номеру «СИ» вы найдете оригинальный трейлер японской версии «Унесенных призраками», галерею картинок и знаменитый On Your Mark - рисованный клип студии Ghibli на песню рок-группы Chage & Aska.



Страшно нравится эта фраза, особенно когда узнаешь, что многие боги удивительно похожи на сотрудников студии Ghibli. «Лично я считаю, что я – Камадзи. Колдунья Юбаба – это г-н Судзуки, президент кинокомпании. Наша студия работает так же, как баня в фильме. Тихиро – молодой мультипликатор, пришедший на студию». Вот такая реальность...

Волшебна прекрасная. Играющая в свете тысячи магических лампочек, переливающаяся в сверкающих каплях дождя и расписных ширмах японского дворца, пышущая паром топящихся бань. Боги, лягушки, улитки, огромные младенцы, пляшущие головы, страшные непохожие близнецы-колдуньи, юноши, превращающиеся в драконов, и девочки, становящиеся героями... Мягкие оттенки удивительно подчеркивают сказочную яркость костюмов и персонажей, а прозрачность теней и потоки льющейся воды играют на фоне четких пластичных линий. Гений детали, Миядзаки и здесь делает невероятное, и, может быть, именно этот kaleidoscope



## ЖИЗНЬ ЗАМЕЧАТЕЛЬНЫХ ЛЮДЕЙ

Подробнее о жизни и творчестве Хаяо Миядзаки вы сможете узнать в Интернете по адресу <http://www.miyazaki.otaku.ru/>. Дабы завзятые геймеры могли себе представить масштаб этой фигуры, скажем, что Миядзаки сделал для японской - да и мировой - анимации примерно столько же, сколько Сигеру Миямото - для видеоигр.



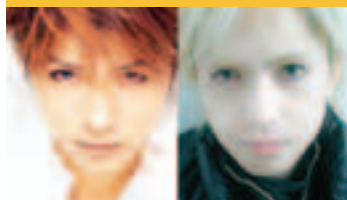
► **ПЕРВОСТЕПЕННАЯ НОВОСТЬ** этих двух недель заключается в том, что российская фирма-видеопрокатчик MC Entertainment проявила интерес к выпуску на отечественном рынке лицензионных аниме-фильмов на VHS и DVD. У Kadokawa Shoten закуплен пробный пакет из трех картин, обо всех этих релизах мы подробно расскажем в следующем выпуске «Банзай!». Также совместно с MC Entertainment мы планируем провести розыгрыши видеокассет и DVD среди наших читателей!

► **ПОПУЛЯРНЫЙ OVA-СЕРИАЛ READ OR DIE** скоро обзаведется продолжением. На его официальной веб-страничке (<http://www.sonymusic.co.jp/Ani>



mation/ROD) появилось подтверждение информации о том, что идет работа над одноименным телесериалом, в основу которого, скорее всего, ляжет адаптация манги Read or Dream.

► **НАВЕРНОЕ, САМЫЕ ИЗВЕСТНЫЕ ЯПОНСКИЕ РОК-ИСПОЛНИТЕЛИ** Камуи Гакт (Camui Gackt, успевший сняться в рекламе Metal Gear Solid) и Хайд (Hyde, солист группы L'Arc~en~Ciel, исполнившей финальную композицию фильма Final Fantasy: Spirits Within) вместе играют в фильме Moon Child, рассказывающем «стремительную и грустную историю группы молодых людей, которые не смогли изменить свою судьбу». Картина выходит на азиатские экраны в 2003 году, и ожидается, что ее саундтрек будет включать новые песни обоих музыкантов.



учит принимать мир, не задаваясь бессмысленными вопросами.

Возможно, уже вошедшая в поговорку любовь мэтра к механизмам, которыми не просто пользуются, а в которых разбираются, и сделала каждую деталь такой точной. То, что не замечается с первого раза, но делает самую фантазмагорическую сказку реальной – продумывание законов мира на уровне формул, на уровне глубокой внутренней логики, позволяющее выразить ее в мелочах. В неловком движении маленьких рук, пытающихся под потоком воды завязать веревку, и в успешной помощи рук взрослых и умелых. Во взметнувшихся над забавными панталончиками юбок поистине гофмановской ведьмы Юбабы.

В этой искренности мелочей и кроется, возможно, самая высокая метафора – в листьях, осыпавших машину, в белой перчатке фонаря, встречающего гостей. Волшебство живет в одном доме с продуманной механистичностью, и все работает идеально – пока



не появляются люди. Что вполне по законам сказки – мира волшебства.

Это не самый простой мир. Это множество сюжетных линий, постоянный вопрос выбора и ответственности («такие здесь законы: и родителей, и друга ты должна выручить сама»). И труд, и доверие, и дружба – ведь вещь становится волшебной иногда лишь «потому, что мы ее делали вместе». И непременно настанет момент, когда уже ты должна будешь выручить своего ангела-хранителя, своего доброго духа.



Ни одну из задач нельзя решить раз и навсегда. Все, что происходило, действительно могло быть просто сном, показывающим, как все может плохо закончиться – родители скатятся до свинского состояния, Сэн будет обречена на грязную и тяжелую работу до конца дней, а сказка станет утомительными буднями. Если не найти в себе своего собственного волшебства: благородства, милосердия, трудолюбия и ответственности – заклинаний, способных создать дружбу и любовь. И тогда станет понятно, что нет в этом мире ни одного злодея, что даже самые кошмарные монстры превратятся в прекрасных сияющих драконов, что опасные в своем одиночестве безликие тени найдут понимание, а злая колдунья вновь станет просто нежной мамочкой: все детские страхи страшны, лишь пока ты их боишься.

Нет, Сэн не стала мудрее и взрослее. Просто нашла свое настоящее имя.



А фильм – «для тех, кому было 10 лет, и для тех, кому будет 10 лет... фильм, который дети, когда вырастут, захотели бы показать своим детям» – он вообще не имеет возраста. Потому что даже если Миядзаки-сан все же решит отойти от дел, все его сказки будут работать. Как и положено настоящим волшебным сказкам.

Блестящие, немислимые успехи «Наусики из Долины Ветров», «Соседа Тоторо», Porco Rosso. Каж-

дый фильм, сделанный шедевром, был признан таковым. А потом была великолепная «Принцесса Мононоке», на которой Миядзаки собирался закончить свою карьеру. Поэтому неудивительно, что неожиданные, но желанные «Унесенные призраками» стали феноменом по количеству посещений и сборам. Прекрасной, волшебной сказкой, пришедшей, как и положено сказке, вдруг. И, говорят, эта сказка не будет последней. В интервью Миядзаки-сан рассказал, что следующий проект Studio Ghibli планирует выпустить на экраны уже в 2004 году, хотя пока неизвестно, кто будет режиссером.

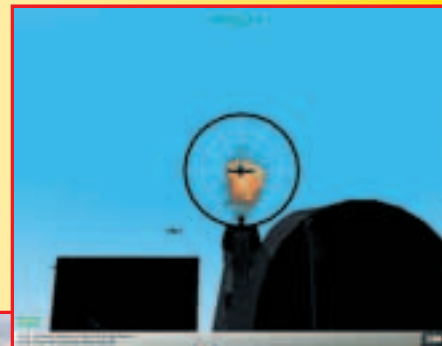
Права на российский кинопрокат «Унесенных призраками» приобретены компанией «Централ Партнершип» еще весной, когда Миядзаки получал за этот фильм «золотого медведя» – главный приз Берлинского кинофестиваля. Второго января картина наконец-то выйдет на наши экраны.

...Но меня мучает вопрос. Когда же началось это удивительное падение Тихиро-Аписы в волшебную нору, и кто же был белым кроликом? Тогда, когда вслед за родителями опасно вошла она в туннель, ведущий к парку? А не тогда ли, когда маленькая девочка упала в реку, спасая свой башмак? Раньше? Или позже, когда проходила по тому же туннелю, но уже назад – ведь кто скажет, что этот, реальный мир – не волшебный? ■

# ЭСКАДРА СМЕРТИ

**DESTROYER COMMAND™**

**Вам предстоит выследить подводные лодки, сбивать самолеты-камикадзе, сопровождать конвой, топить военные суда противника, прикрывать высадку десанта. И все это - управляя самым маневренным и мощным боевым кораблем - эсминцем Второй мировой войны.**



- Реалистичное 3D моделирование движения кораблей, вооружения, погоды
- Разнообразные виды надводных и подводных кораблей
- Огромное количество различных видов вооружения
- Театр военных действий в Атлантическом и Тихом океанах
- Возможность игры через Интернет
- Возможность играть за любого члена команды



**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.**

© 2001 Ubi Soft Entertainment S.A. All rights reserved. Ubi Soft Entertainment, the Ubi Soft logo and the SSI logo are registered trademarks and Destroyer Command is a trademark of Ubi Soft, Inc. All other trademarks are the property of their respective owners. Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000". Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Новый Диск". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000".

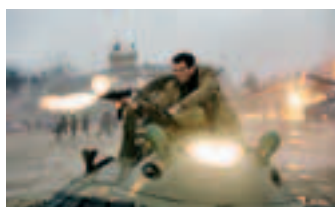
# DIE 007 ANOTHER DAY

## УМРИ, НО НЕ СЕЙЧАС

- MGM/20th Century Fox
- Режиссер: Ли Тамахори
- Продюсер: Энтони Уэй
- Сценарий: Нил Первис, Роберт Уэйд
- В ролях: Пирс Броснан, Хэлли Берри, Тоби Стивенс, Розамунд Пайк, Рик Юн

**КИРИЛЛ КУТЫРЕВ**  
[KIR@GAMELAND.RU](mailto:KIR@GAMELAND.RU)

Вот уже в двадцатый раз Джеймс Бонд выходит на сцену мировых заговоров. В двадцатый раз заставляет почувствовать всех смертных свое безоговорочное превосходство. В двадцатый раз зарывается под шквалом вражеского огня. Он должен умереть, но не сейчас и не здесь. Ведь это Бонд, Джеймс Бонд. Истинный любитель строгих костюмов, дорогих автомобилей и роскошных женщин, Бонд попадает в эпицентр «холодной» войны между КНДР и Южной Кореей. Задание, проходившее в тылу врага, срывается из-за утечки информации — кто-то предает агента. Итог: девятемсячное заключение в стенах корейского барака. На этом происки загадочного информатора не за-



канчиваются. Цепь убийств служителей Ее Величества заставляет MI-6 задуматься о безупречности своего лучшего агента.

С полной ответственностью заявляю: «Умри, но не сейчас» — лучшая серия во всей бондиане. Между тем, она же и самая противоречивая. В отличие от своих недавних предшественников, мотивы последнего «Бонда» переключаются с ним же сорокалетней давности. В те золотые времена это был в первую очередь первоклассный триллер, а потом уже и трюки, и спецэффекты. Постарались и над безупречностью самого 007. Бонд — комифо во всем — в первые минут двадцать больше похож на суперзвезду Иисуса Христа. Длинные волосы, обнаженный торс, воспаленные глаза, и, о ужас, жир — классический джентльмен. При всем при этом водка с мартини должна быть смешана, но не взболтана. Если уж говорить об атрибутике, то новые де-

вушки Бонда заткнут за пояс даже «лошадок» Остина Пауэрса. Джинкс — не иначе как темнокожая Лара Крофт. И ни слова о Миранде Фрост — обжигает, как сухой лед. Вообще, фильм богат на яркие персонажи. Чего стоит один Зао, человек с лицом на несколько миллионов долларов. Но не в этом суть. Главными персонажами были не люди, а машины. Две умопомрачительные кра-



ли, вызвавшие у меня феерическое ощущение вождения и маниакального восхищения. Хорошие ездят на Aston Martin V12. Плохие — на Jaguar. Но в сцене погони на зеркальном льду двух спортивных машин, напичканных ракетами, пулеметами, мортирами и даже защитной маскировкой «а-ля Хищник», про водителей просто забываешь. Есть только цвета: металл и зеленый — на фоне белого. Лучшая погоня за всю историю кино, лучшая серия во всей бондиане — лучшее, что я видел за последние полгода.

Смотрите с 12 декабря в кинотеатрах: «Пушкинский», «Каро Фильм 1», «Каро Фильм 2», «Варшава», «Победа», «Байконур», мультиплекс «Формула кино». ■

# WIDESCREEN

- Warner Bros. Pictures
- Режиссер: Крис Коламбус
- Продюсеры: Дэвид Хейман, Тая Сегатчян
- Сценарий: Стивен Клоуз (по роману Д.К. Роулинг)
- В ролях: Дэниел Редклифф, Кеннет Брана, Джон Клиз, Ричард Харрис

**ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ**  
[VALKORN@GAMELAND.RU](mailto:VALKORN@GAMELAND.RU)

Самая, пожалуй, слабая из всех четырех книг о «мальчике, который выжил» получила экранное воплощение, по всем мыслимым параметрам заметно превосходящее первый фильм. Крис Коламбус на этот раз не отягощен необходимостью ввести зрителей в курс дела, рассказывая долгую предысторию, и разудалый сказочный экшн вырывается на целлулоидные просторы в первые же минуты просмотра. В отличие от «Философского камня», где Гарри тихонько осваивался в Хогвартсе, порой будучи низведенным чуть ли не до уровня фоновой детали, в «Тайной комнате» юный послушник Гриффиндора наконец-то предстает

перед нами в качестве центрального персонажа своего собственного фильма – здесь Гарри Поттер в центре событий, от него зависит судьба школы и остальных учеников.

Злодеи стали коварнее, магия – зрелищнее, а Гермиона – еще очаровательнее. Если в игре детей местами угадывается неуверенность, блестящая плеяда взрослых актеров источает концентрированное волшебство с такой силой, что забываешь обо всем на свете. Следует предупредить о том, что некоторые сцены фильма наверняка напугают самых маленьких зрителей: чего стоит один только гигантский змей, чей рев в формате Dolby Digital EX способен пощекотать и взрослые нервишки. Вообще, четко следуя букве книги, история заметно повзрослела по сравнению с первой частью – замысел Дж. К. Роулинг о том, что произведения должны расти вместе с аудиторией, продолжает воплощаться в жизнь. Впрочем, запредельных ужасов, после которых родители могли бы строчить гневные письма в Warner Bros., конечно же, нет – перед нами все-таки поучительная сказка



## ГАРРИ ПОТТЕР И ТАЙНАЯ КОМНАТА

(Harry Potter and the Chamber of Secrets)

со счастливым финалом, а не экранизация братьев Гримм.

Единственное, что нам пока не удалось оценить, так это качество перевода и русского дубляжа: фильм мы видели на премьере в Лондоне.

Смотрите с 26 декабря в кинотеатрах: «Пушкинский», «Каро Фильм 1», «Каро Фильм 2», «Варшава», «Победа», «Байконур», мультиплексе «Формула кино». ■

## Земная цивилизация в опасности!

Вступи в команду "V-team" - спаси цивилизацию!



**Купи упаковку CD-R/RW Verbatim с жёлтой наклейкой**

**Прими участие в интернет-игре "V-team" на сайте [www.verbatim.ru](http://www.verbatim.ru) с 1 декабря 2002 по 31 января 2003**

**Выиграй призы: Компьютер, DVD-плеер, DVD-ROM, а также mp3-плееры, CD-плееры и множество бейсболок, футболок и рюкзаков**

**Verbatim**

[info@verbatim.ru](mailto:info@verbatim.ru)

Иллюстрация: арт-группа LAMP



Всем привет! Муссирование темы пиратства постепенно начало приносить плоды. Пропиратские настроения в письмах читателей звучат все реже. Также на этот раз вспомнили Валика Айнера (нашего арт-директора), редакционную битву, Купера, приплели сюда же Deus Ex и консольные войны. Посему персонаж месяца: морской разбойник Алик, одетый в дентовские очки, с загнутой за пояс битой и играющий в PS2.

ши так занудно! Ну что это: «Такова судьба любого мейнстрима, вырванного из привычного контекста». Привет редакционной бите! P.S. Что у вас с рекламой? Сначала Назаров замочит RC Daredevil, а потом она появляется в вашей рекламе. Вопрос: кто из читателей «СИ» станет после этого ее покупать?

[buzzspoofy@yandex.ru](mailto:buzzspoofy@yandex.ru)

**Кирилл Кутырев:** Начнем с пиратства. Твое предположение о нерентабельности продаж «лицензии» в маленьких городах совершенно обоснованно. Не чувствует наш человек разницы, кроме как в цене. Но это вопрос менталитета, а он, к сожалению, приобретает с рождением. С рекламой дела обстоят куда лучше. В развитых странах этот феномен называется демократией. Иначе говоря, свободой слова. Когда тому же Назарову не нравится игра и он об этом пишет, это еще не значит, что она не нравится всем. Меня, к примеру, слегка поташнивает от упоминания об IWD2, а наш главный редактор от нее в восторге (грешен, люблю! – прим. главреда) – так появляются альтернативные мнения. В результате каждый занят своим делом: реклама анонсирует новые игры, а мы пишем, что о них думаем. Субъективное разделение труда.

**Виктор Перестукин:** \$80 за коробку? Это дорого даже по западным меркам. Средняя цена за DVD-case – три сотни российских буказойдов. Раз в месяц вместо попойки можно себе позволить, верно? А действительно ХОРОШИЕ ИГРЫ выходят именно с этой периодичностью. Но у вас проблема не в выборе между jewel- и box-версией. Глубинка страдает от отсутствия альтернативы разгульной пиратчине. Господа издатели, прислушайтесь к зову регионов! Даете легальные диски по всей России!



**COM@ND@NTE**

Здравствуйте GL!

Вот читаю я вас уже 4 года, а ничего не меняется: ни компьютерная индустрия, ни ваш журнал, но самое интересное, что вы в этом не виноваты, просто нельзя научиться по-новому писать статьи про компьютерные игры – сама индустрия не меняется, а не меняется потому, что пока боссы крупных компьютерных фирм гребут с нас деньги, они не будут заставлять своих подчиненных создавать что-то новое в жанре, а следовательно, индустрия будет стоять на месте. Надежда только на молодые команды

разработчиков... Поймите: дизайн, диск, постер – это мишура, обертка, за которой существует суть, не меняющаяся на протяжении 4 лет. Не вы в этом виноваты! Отвлекитесь на секунду от вашего монитора, выгляните в окно. Мир вокруг вас намного глубже, многогранней, интересней, чем ваша компьютерная реальность. Давайте больше времени уделять ему, а не размазыванию монстров в компьютерном пространстве.

[blankm@mail.ru](mailto:blankm@mail.ru)

**Кирилл Кутырев:** Дорогой друг, видимо, все четыре года, смотря в книгу, ты видел сам знаешь что. Компьютерная индустрия – одна из самых быстроразвивающихся в мире. Если даже не самая. Сравнить состояние отрасли на 1998 и 2002 года – все равно что сравнивать дирижабль и СУ-37. К тому же слышал ли ты о конкуренции? Так вот, если одни «боссы компьютерных фирм» будут бездельничать, рассчитывая на прибыль, то другие этим непременно воспользуются. И «грести с нас деньги» будут именно последние. О журнале и говорить не стоит. Если уж сам не видишь, то хоть поверь на слово: он меняется. И боюсь, что мы в этом виноваты. А от монитора отвлечься обещаю: тут неподалеку чудесный автобус расположился. Там и кормят, и поют. Выкрою для него с полчаса.

**Виктор Перестукин:** Салют, [Comm@nd@nte!](mailto:Comm@nd@nte!) Откровением твое письмо не стало. Самые лучшие игры – занимающие у меня пару-тройку вечеров. Не более. «180 часов геймплея!» – а оно мне надо?



**ВАШ ПОСТОЯННЫЙ ЧИТАТЕЛЬ, DARK BLADE**

Здравствуй, Страна героев!

Вы даже не представляете, как давно я хотел набрать эти слова на своей клавише, но жизнь постоянно вносила свои коррективы. А когда-то я был весьма активным читателем и в какой-то мере писателем «СИ» (Вы неоднократно публиковали мои письма и поместили несколько статей на ваш CD). С тех пор много тибериума утекло, и журнал здорово изменился. Для начала несколько слов об этих изменениях.

Если сказать кратко, «СИ» за последние годы менялась только в лучшую сторону. Многоградальное «Железо» наконец-то прекратило перекомпиляцию материалов с 3DNews и iXBt и стало полноценной, интересной и информативной частью журнала. Вернулись и «Желез-



**BUZZ**

Доброго здоровьяца, «СИ»!

Сразу скажу – я против пиратства во всех его проявлениях, уж простите за штамп. Но что делать? Ведь, простите, какой нормальный человек станет покупать боксовую версию за 80 баксов, когда рядом, в пяти минутах ходьбы, лежит замызганный пиратский компакт за те же 80, но уже рублей?! Я живу далеко от обеих столиц (хотя до Питера всего ничего, полторы тыщи километров). Здесь все совершенно по-другому.

Коробочных версий в городе просто НЕТ. Нет и все. Из лицензионщины остаются только Jewel-case, но и тех мало, да и завозят их с огромным опозданием. Приведу пример: WC3 русскую jewel-версию привезли... неделю назад вместе с хитом начала лета GTA3 от «Буки». Позавидуйте. С консолями вообще дело швах. Мое решение проблемы: больше Jewel-case и вовремя! Ведь человек в провинции не будет покупать бокс, так как его просто нет в магазинах! А продавцы его не везут из столиц, потому что думают, что народ его покупать не будет, и они правы! Заколдованный круг. Кстати, ведь многие просто не знают, чем пиратский диск отличается от лицензионного. Ну все, душу излил, теперь можно и к темам более насущным перейти и покритиковать немало журнал, ведь от этого он станет еще лучше.

Нет, все клево, старый был хуже, но, во-первых, новый какой-то скучный, хоть и яркий по цвету; во-вторых: где Star Express? Вы всех убеждали, что он нужен, а сами? «Банзай» – кульная вещь. Только просьба к Куперу: не пи-



ные новости» — правильное решение, их давно не хватало. Для полного железного счастья, пожалуй, не хватает только FAQ, где геймеры могли бы задать самые интересные и нескромные вопросы вашим специалистам. Будет здорово, если на вопрос типа «Какая конфигурация PC в данный момент оптимальна для игр?» будет дан развернутый, профессиональный и подкрепленный цифрами ответ.

Что же еще радует глаз старого геймера? Загибайте пальцы! Уменьшение «Тактики» — раз. Исчезновение Star Express — два (большая часть опрашиваемых поповиков-затейников видела игры пару раз, да и то издали, поэтому их мнение мне абсолютно не интересно). Появление календаря релизов — три. И, наконец, самое приятное: изменение программной оболочки диска, за что всему коллективу «СИ» объявляется самая строгая благодарность с занесением в личное дело, а людям, имеющим непосредственное отношение к этому шедевру, вообще нужно поставить памятник (нерукотворный). И я говорю это без доли иронии! Ни тебе загрузок по полчаса, ни idiotских «выезжающих» менюшек. Ничего лишнего. Только полезный контент и приятная музыка. Торжество минимализма. Красота погеймлендовски. Давно бы так.

В последнем номере произошла премьера рубрики «Банзай!» Агента Купера (интересно, чей он агент?). Первые впечатления сугубо положительные, ибо в нашей стране ощущается явная нехватка качественного японского аниме. Лично я давно интересовался фильмом Ghost in the shell но не отдавать же две стипендии за DVD! А тут достаточно подробная заметка, картинка, ролики и музыка на диске — общее впечатление получить можно.

А вот теперь пришла пора ругаться. Для начала хочу выразить свое неудовольствие по

поводу возрождения идиотизма под названием «платформенные войны». Очередной виток этого конфликта начался с закрытием ОРМ, после чего внезапно ставшие беженцами авторы сего издания получили политическое убежище в «СИ». Результат не заставил себя ждать: экс-читатели экс-журнала в надежде на возрождение любимого издания начинают заваливать «Обратную связь» просьбами вырезать весь PC-контент или хотя бы сократить оный до равноправных с приставками размеров. Хочу обратиться к подобным реформаторам. Друзья! Коллеги! Ваш посвященный исключительно приставкам журнал был закрыт не по чьему-то злому умыслу. Он был закрыт в связи с низкой популярностью. «СИ» без PC-игр станет вторым ОРМ'ом и радостно разделит судьбу своего предшественника. Что, вы этого и хотите?! Саботажники...

Но ладно бы только читатели — в сущности, что с нас взять? Хуже всего, что и авторы подливают масла в огонь. Чего стоят откровения А. Щербакова в «Обратной связи» #21(126). Обрисую ситуацию. Читатель, консольщик со стажем, начинает говорить о достоинствах PC по сравнению с PS2 и заявляет о желании стать владельцем одного артефакта. В ответ на это г-н Щербаков заявляет, что для нас главное игры, а не платформы, что не имеет смысла сравнивать PC и PS2. И здесь же сам (!) начинает это сравнение, заканчивающееся противоположными выводами. На войне, как на войне.

И ладно бы только Щербаков с его постоянными наездами на все подряд, с поводом и без. Самое обидное, что в эту дурацкую войну включается и представитель интеллектуальной элиты «СИ» — Агент Купер (нет, серьезно, чей это агент?). Валерий всегда говорит о PC-играх с плохо скрываемым пре-

зрением. Кульминацией его антикомпьютерной кампании я считаю «альтернативное мнение» о соньковской инкарнации Deus Ex. Цитирую: «Будучи консольщиком с минимальным опытом игры на PC, так и не смог разыграться: мешают ужасный дизайн, плохая графика и неудобный интерфейс». Итог — ШЕСТЬ баллов. Антипишешники получают в свои руки мощнейшее оружие: «У вас на компе DE — игра года, а у нас это полный отстой». Для начала общие претензии. Будучи уважаемым автором крупного игрового журнала, А. Купер имеет право увековечить свое мнение об игре, лишь подробно с ней ознакомившись. Прежде чем ставить оценку, надо как минимум пройти игру наполовину. Что значит «Не смог разыграться»? Застрял на tutorial? Или попробовал пройти первую миссию, но не смог и бросил? Признайтесь, Валерий, я попал в точку: с «опущенной» вами игрой вы, в сущности, не знакомы, а ваша оценка основана на впечатлениях от нескольких минут общения с ней. Никаких «не смог разыграться!» Это детский лепет. «Я прошел игру до конца и понял, что это полный shit» — вот как должен звучать разгромный вердикт от мэтра «СИ».

dblade@inbox.ru

**А.Купер:** Да вы что, нет никакой кампании и «плохо скрываемого презрения!» Не следует интерпретировать мое мнение о конкретной версии конкретной игры как политическое заявление. Я считаю PS2-версию Deus Ex проектом с рядом серьезных недостатков, мнение это основано на неделе новаторской игры. Про PC-вариант не было сказано ни слова. Между прочим, оценка в 6 баллов — это ни разу, выражаясь вашей терминологией, не shit. (^\_^)

# BOOKSCREEN

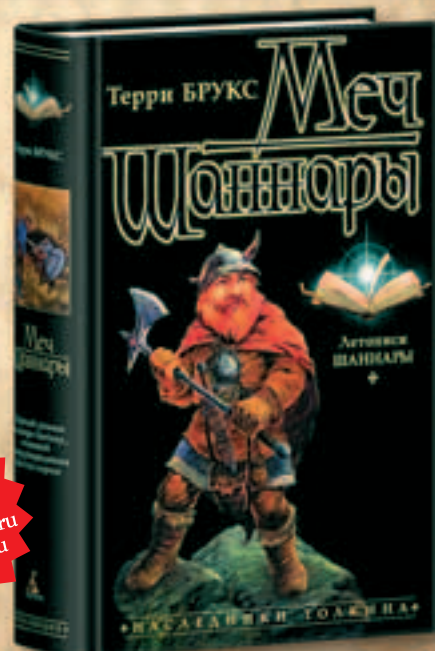
Терри БРУКС

## МЕЧ ШАННАРЫ

Уже более двух десятилетий Терри Брукс является одним из самых популярных в мире авторов fantasy. Свой первый роман «Меч Шаннары» он писал, вдохновившись «Властелином Колец». И хотя мир Шаннары во многом напоминает Среднеземье Дж. Р. Р. Толкина, Брукс сумел создать произведение настолько яркое и захватывающее, что оно стало первой в истории fantasy книгой, попавшей в главный книжный хит-парад Америки — престижный список бестселлеров газеты «New York Times». Переведенный на множество языков, «Меч Шаннары» стал одной из вершин жанра, культовой книгой для всех поклонников классического fantasy.



Заказ книг  
через  
Интернет:  
[www.azbooka.ru](http://www.azbooka.ru)  
[www.ozon.ru](http://www.ozon.ru)



# СОДЕРЖАНИЕ ДИСКА

## ДЕМО-ВЕРСИИ:

### Aquanox 2: Revelation

Продолжение красивейшего подводного экшена с элементами РПГ. Разъезжая по морским глубинкам, главный герой должен подняться от простого корсара до значимой фигуры подводного мира.



### Highland Warriors

Полностью трехмерная RTS с элементами тактики. Гордые шотландцы под руководством Уильяма Уоллеса начинают борьбу с Эдуардом Первым, королем Англии...



### Live For Speed

Суперреалистичный гоночный симулятор, разрабатываемый всего тремя людьми. Уже обрел законную популярность среди знатоков и экспертов. Присоединяйтесь!



## БОНУСЫ:

- FIFA 2003 – редактор Creation Centre
- Red Alert 2 – редактор Final Alert 2
- MechWarrior 4 – две новых карты
- The Elder Scrolls III: Morrowind – модификация The Armor of the Magi
- Unreal Tournament – мутатор Wrath's Custom Relics

## ПАТЧИ:

- «Казачи: Снова Война»,
- «Штурм: Солдаты Неба»,
- Battlefield 1942,
- Hearts of Iron,
- No One Lives Forever 2,
- New World Order,
- O.R.B.: Off-World Resource Base.

## ВИДЕО:

### Primal



### TRON 2.0



### Видео к рубрике CyberSport



**а также:** True Crime: Streets of L.A., Big Mutha Truckers, Finding Nemo, Видео к рубрике «Банзай!»

## ГАЛЕРЕЯ:

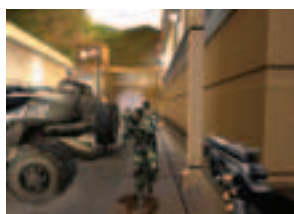
### Обои к играм



### Картинки к рубрике «Банзай!»



### Скриншоты к играм



## МУЗЫКА:

Лучшие образцы саундтрека из Red Faction. Только для вас!

## СОФТ:

### MP3 Direct Cut

Эта программа умеет редактировать mp3-файлы, вытягивая из них куски заданной длины. Также можно регулировать уровень громкости.

### WinRAR 3.0

Знаменитый архиватор самой последней версии. Изменился алгоритм сжатия, вследствие чего лучше стали сжиматься мультимедийные файлы.

### IconGrabber

IconGrabber ищет иконки в указанных папках или файлах. Результаты поиска можно просмотреть, а затем сохранить в формате BMP или ICO.

А также: AVP Lite, BS Player, exBK, Quick Time 6, WinAmp 3, Windows Commander.

## МОД НОМЕРА:

### New Race Mod (WarCraft III)

Отличная модификация для Warcraft III: Reign of Chaos. Изменения носят чисто косметический характер: Люди теперь выглядят как Лесные Эльфы, Орки — как Тролли, Нежить — Хаотики, а Ночные Эльфы стали Ящеролюдьми!



### Live For Speed

Суперреалистичный гоночный симулятор, разрабатываемый всего тремя людьми. Уже обрел законную популярность среди знатоков и экспертов. Присоединяйтесь!



### Highland Warriors

Полностью трехмерная RTS с элементами тактики. Гордые шотландцы под руководством Уильяма Уоллеса начинают борьбу с Эдуардом Первым, королем Англии...



### Aquanox 2: Revelation

Продолжение красивейшего подводного экшена с элементами RPG. Развешая по морским глубинам, главный герой должен подняться от простого курсара до значимой фигуры подводного мира.



## В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ «СИ»

/В продаже с 27 декабря!/  
/

### Наши новогодние поздравления

Новый год не может обойтись без таких неотъемлемых атрибутов зимних праздников, как коллективные поздравления, пожелания и прочие сопутствующие декабрьско-январской суете вещи. Поэтому просто так вы от нас не отделаетесь! Мы вас и поздравим, и поделимся своими соображениями на тему «что год грядущий нам готовит»... А уж какая игра оккупирует обложку «СИ»! Вы себе и представить не можете. Какой же Новый год без сюрпризов! Не так ли?

### GBA Resistance!

Вы даже и не догадываетесь, на что способен скромный с виду Game Boy Advance!



Хитроумные гаджеты полностью меняют наше представление об этой портативной игровой системе. Хотите в этом удостовериться? Читайте следующий номер «Страны Игр», и вам откроется Истина!

### Final Fantasy X-2

Пришло время суммировать всю информацию о продолжении главной RPG для PlayStation 2. Юна превращается в некое подобие Лары Крофт! Вместе с этим привычную Final Fantasy X ждет ряд небезынтересных трансформаций.

### Resident Evil 0

Приквел легендарного Resident Evil после нескольких лет разработки десантируется в Стране восходящего солнца. Готовимся к релизу в странах Запада и изучаем подробности одного из главных survival horror последнего времени!

### Все секреты Final Fantasy X

Первая часть полного путеводителя по секретным тропам Final Fantasy X. Только в «Стране Игр»! Оцените настоящие масштабы феерической RPG от мастеров из Square!

### Custom Relics

**Демо-версии:**  
Aquapox 2:  
Revelation  
Highland Warriors  
Live For Speed

**Моды:**  
New Race Mod  
(WarCraft III)

### Музыка:

Лучшие образцы саундтрека из Red Faction. Только для вас!

### Патчи:

«Казакки: Снова Война»,  
«Шторм: Солдаты Неба»,  
Battlefield 1942, Hearts of Iron, No One Lives Forever 2, New World Order, O.R.B.: Off-World

### Resource Base

**Софт:**  
AVP Lite  
BS Player  
DivX

IconGrabber  
MP3 Direct Cut  
Quick Time 6  
WinAmp 3  
Windows  
Commander  
WinRAR 3.0

### Видео:

Primal  
TRON 2.0  
True Crime:  
Streets of L.A.  
Big Mutha Truckers  
Finding Nemo  
Видео к рубрике

### «Киберспорт»

Видео к рубрике «Банзай!»

### Галерея:

Обои к новейшим играм

Картинки к рубрике «Банзай!»

# СД

# CONTENT #24 (129)



Рекомендуемые системные требования:  
PII 300, 64 MB RAM, 8x CD-ROM

**Демо-версии:** Aquapox 2, Revelation, Highland Warriors, Live For Speed  
**Видео:** Primal, TRON 2.0, True Crime: Streets of L.A., Big Mutha Truckers, Finding Nemo; Видео к рубрике «Киберспорт»; Видео к рубрике «Банзай!»  
**Патчи:** «Казакки: Снова Война», «Шторм: Солдаты Неба», Battlefield 1942, Hearts of Iron, No One Lives Forever 2, New World Order, O.R.B.: Off-World Resource Base  
**Моды:** New Race Mod (WarCraft III)

Программы, галерея, фонусы и многое другое...





ISSN 1680-1326



# E-Photo

#12 [21] декабрь 2002 года

Ц и ф р о в о е ф о т о

Тема номера

*Война с шумами*

субъективная  
оценка

4x4

*Средний класс*

технологии

*Fiction или реальность?*

интернет

*Интернет-магазины*

*фототехники*

школа

*Автокоррекция*

## ВОЙНА С ШУМАМИ

ПОДПИСНОЙ ИНДЕКС ЖУРНАЛА E-PHOTO ПО КАТАЛОГУ ОАО АГЕНТСТВА «РОСПЕЧАТЬ» 80828  
ПОДПИСНОЙ ИНДЕКС ЖУРНАЛА E-PHOTO ПО «ОБЪЕДИНЕННОМУ КАТАЛОГУ ПРЕССА РОССИИ» 45820

# редакционная ПОДПИСКА!

Вы можете оформить редакционную подписку на любой российский адрес

## ПОДПИСНОЙ КУПОН (редакционная подписка)

Прошу оформить подписку на журнал "Страна Игр"

- На 6 месяцев (начиная с \_\_\_\_\_ 2003 г.)  
 На 12 месяцев (начиная с \_\_\_\_\_ 2003 г.)  
 (отметьте квадрат, выбранного варианта подписки)

Ф.И.О. \_\_\_\_\_  
 ПОЧТОВЫЙ АДРЕС: индекс \_\_\_\_\_ область/край \_\_\_\_\_  
 Город/село \_\_\_\_\_ ул. \_\_\_\_\_  
 Дом \_\_\_\_\_ корп. \_\_\_\_\_ кв. \_\_\_\_\_ тел. \_\_\_\_\_  
 Сумма оплаты \_\_\_\_\_  
 Подпись \_\_\_\_\_ Дата \_\_\_\_\_ e-mail: \_\_\_\_\_  
 Копия платежного поручения прилагается.

## Для этого необходимо:

1. Заполнить подписной купон (или его ксерокопию).

2. Заполнить квитанцию (или ксерокопию). Стоимость подписки заполняется из расчета:

«Страна Игр»  
 6 месяцев (12 номеров) – 840 рублей  
 12 месяцев (24 номера) – 1680 рублей

«Страна Игр» + CD  
 6 месяцев (12 номеров) – 1140 рублей  
 12 месяцев (24 номера) – 2280 рублей

3. Перечислить стоимость подписки через сбербанк.

4. Обязательно прислать в редакцию копию оплаченной квитанции с четко заполненным купоном:

или по электронной почте:  
[subscribe\\_si@gameland.ru](mailto:subscribe_si@gameland.ru)

или по факсу: 924-9694  
 (с пометкой "редакционная подписка").

или по адресу: 103031, Москва, Дмитровский переулок, д. 4, строение 2, ООО "Гейм Лэнд", с пометкой "Редакционная подписка"

**Рекомендуем использовать электронную почту или факс.**

### Извещение

ИНН 7729410015 ООО "ГеймЛэнд"  
 ЗАО «Международный Московский Банк», г. Москва  
 р/с №40702810700010298407  
 к/с №30101810300000000545  
 БИК 044525545  
 Платательщик \_\_\_\_\_  
 Адрес (с индексом) \_\_\_\_\_

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала "Страна Игр" за _____ 200_г.	

Подпись платателя \_\_\_\_\_

### Кассир

### Квитанция

### Кассир

ИНН 7729410015 ООО "ГеймЛэнд"  
 ЗАО «Международный Московский Банк», г. Москва  
 р/с №40702810700010298407  
 к/с №30101810300000000545  
 БИК 044525545  
 Платательщик \_\_\_\_\_  
 Адрес (с индексом) \_\_\_\_\_

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала "Страна Игр" за _____ 200_г.	

Подпись платателя \_\_\_\_\_

## ВНИМАНИЕ!

Подписка производится с номера, выходящего через один календарный месяц после оплаты. Например, если вы производите оплату в сентябре, то подписку можете оформить с декабря.

В стоимость подписки включена доставка заказной бандеролью.

## СПРАВКИ

по электронной почте  
[subscribe\\_si@gameland.ru](mailto:subscribe_si@gameland.ru)  
 или по тел. (095)292-3908,  
 292-5463

 **LG**  
Digitally yours

**FLATRON®**   
freedom of mind

Посмотри на мир с нами



**Dina Victoria**  
(095) 252-2030, 252-2070

**г. Москва:** Атлант Комьютерс (095) 240-2097; Банкос (095) 128-9022; Березка (095) 362-7840; ДЕЛ (095) 250-5536; Инкастрейд (095) 176-2873; Инфорсер (095) 747-3178; КИТ Компьютер (095) 777-6655; Компьютерный салон SMS (095) 956-1225; ЛИНК и К (095) 784-6618; 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

# 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

Демьюрги © 2002 Nival Interactive. Все права защищены. «Демьюрги» – товарный знак Nival Interactive. Исключительное право издания на территории стран СНГ и Балтии принадлежит фирме «1С».

## Демьюрги



**ТАКТИКА** ■ Сотни заклинаний и существ открывают безграничные тактические возможности



**РОЛЕВАЯ ИГРА** ■ Совершенствуй своего героя, обретая новые способности и заклинания



**ПРИКЛЮЧЕНИЕ** ■ Пять наполненных действием кампаний в волшебном Мире Эфюра



**ДУЭЛИ** ■ Стань первым, сражаясь в on-line турнирах с другими игроками

Выход игры: второй квартал 2003 г.

[www.etherlords.com](http://www.etherlords.com) [www.nival.com](http://www.nival.com) [games.1c.ru](http://games.1c.ru)



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

- |   |   |  |   |  |
|---|---|--|---|--|
| <p><b>Москва</b><br/>Фирма «1С», ул. Селезневская, 21;<br/>ул. Маршала Бирозова, влад. 17, «А2000»;<br/>«Алостовский пер», д.2/1, стр. 2, «Портал-2000»;<br/>Зеленоград, корп 1106Б;<br/>Смоленская, 24-я;<br/>Б.Ордынка, 19, стр. 2;<br/>«Горбушкин двор» место С2-261, 262;<br/>Куззовский пр-кт, д. 4/2, «Вобис на Куззовском»;<br/>Яузовская ул., д. 34, «Вобис на Молодежной»;<br/>Первомайская ул., д. 28, «Вобис на Первомайке»;<br/>Кировоградская ул., д. 15, ТЦ «Электронный рай», пав. 1Д15, «Вобис на Пражской»;<br/>Компьютерный выставочный центр «Савеловский» пав. D21, «Вобис на Савеловском»;<br/>Сосенка ул., д. 28/21, Даво переулок, «Вобис на Сретенке»;<br/>Трифоновская ул., д. 56, «Вобис на Трифоновской»;<br/>Марксистская, 9;<br/>Бол. Якиманка, 25, «Дом игралки»;<br/>Русаковская ул. 22, «Дом книги в Сокольниках»;<br/>3-ий Добрынинский пер., 3/5, корп. 1;<br/>Ленинский проспект д. 62/1, «Кинолюбитель»;<br/>Воробьевы горы, МГУ НИИЯФ, к. Высоких энергий;<br/>Новая Басманная, 31, стр. 1,<br/>Савеловский ВКЛ B27;<br/>Ивана Франко, 38, корп. 1,<br/>Тверская, 25/9;<br/>Поланка д.28, «Молодая Гвардия»;<br/>Тверская, д.8, стр.1, «Торговый Дом Книги Москва»;<br/>ул. Первомайская, д.81, «Мульти»;<br/>ул. Большая Семеновская, д.28, «Мульти»;<br/>ул. Кировоградская, стр.14, здание «Глобал Сити-2 эт.», «Мульти»;<br/>ЛТЦ «Мульти»;<br/>Королевское шоссе, д.20, стр.1, «Книжный магазин Ангелика»;<br/>Нагорный бульвар, д.4 корп.1, магазин «Мысль»;<br/>«Университет», 2-й этаж;<br/>ул. Верная Первомайская, д.71, «Премьер Дивижн»;<br/>Торговый Дом «Басманный дворик», «Премьер Дивижн»;<br/>ул. Профсоюзная, д. 19, пав. 5, «Премьер Дивижн»;<br/>ул. Профсоюзная, д. 21/51, «Премьер Дивижн»;<br/>Исаковского, 39/1;</p> | <p>Олимпийский проспект, 16, «Виртуальный клуб»;<br/>Мясницкая ул. д. 17;<br/>Марксистская, д. 3 (Торговый Центр Планета);<br/>Савеловский ВКЛ B18;<br/>Компьютерный центр «Буденовский» пав. д.14, B21;<br/>Осенний б-р, 7, корп. 2;<br/>Земляной Вал д. 2/50, «Столица»;<br/>ул. Старокачаловская, д. 16, «Перекресток»;<br/>Ленинский проспект, 63;<br/>Зеленоград, корп. 430, стр. 1<br/>Альметьевск<br/>ул. Ленина, 25<br/>Армавир<br/>ул. Мира, 47<br/>ул. Сабушкина, 43, оф. 221;<br/>ул. Сабушкина, 51;<br/>ул. Сабушкина, 46 «Детский мир»;<br/>ул. Кирова, 7, «ЦММ»<br/><b>Барнаул</b><br/>ул. Деловая, 7;<br/>ул. Ким, 16<br/><b>Брянск</b><br/>пр-т Ленина, 31<br/><b>Великий Новгород</b><br/>Григорьевская шоссе, 14А, 4 этаж, «НПС»;<br/>Б.-Московская 37/9 «Диалог», 1-й этаж;<br/>Универмаг «Русь», 1-й этаж;<br/>ул. Революционная, 3, «Слав ХХI-век»;<br/>ул. Пушкинская, 18<br/><b>Вильнюс</b><br/>ул. Алгиридо, 10 «АКЕЛОТЕ ir KO»<br/><b>Владивосток</b><br/>ул. Светланская, 89, «ПИОНЕР»;<br/>пр. Сто лет Владивостоку, 28 «Б», магазин «КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ»;<br/>Орфантаная, 6;<br/>Океанский пр-т., 140, маг. «Академика»<br/><b>Владимир</b><br/>ул. Дворянская, 11;<br/>ул. Дворянская, 10;<br/>ул. Б.Московская, 36<br/><b>Волгоград</b><br/>ул. 39-я Гвардейская;<br/>ул. Каменикова, 6<br/><b>Вологда</b><br/>ул. Челюскинцев, 3, «Пассажа»</p> | <p><b>Воронеж</b><br/>Ленинский пр-т, д. 160, оф. 424<br/><b>Геленджик</b><br/>Ул.Полевая, 33, «На Полевой»<br/><b>Горно-Алтайск</b><br/>Пр.Коммунистический, 83<br/><b>Дзержинск</b><br/>Ул.Ленина, 48<br/>Донецк<br/>ул.Артема, 27, офис 310<br/><b>Екатеринбург</b><br/>ул. Вайнера, 15-2<br/>Железнодорожный рынок, котейнер 71;<br/><b>Иваново</b><br/>пр. Ленина, 5;<br/>пр. Ф.Энгельса, 10, м-н «Союз»;<br/>ул. К.Маркса, 42/62, м-н «Орбита»<br/><b>Ижевск</b><br/>ул. М. Горького, 79<br/><b>Истра</b><br/>ул. Ленина, 23<br/><b>Ишар-Ола</b><br/>ул. Зарубина, 35<br/><b>Казань</b><br/>ул. Баумана, 68;<br/>Сибирский тракт, 20<br/><b>Калининград</b><br/>пл. Победы, 4, торговая сеть «Монитор-Калуга»<br/>ул. Кирова, 7/47;<br/>ул. Ленина, 61<br/><b>Кемерово</b><br/>ул. Турачевского, 22 «а»-102<br/><b>Киев</b><br/>ул. Терещенковская, 13;<br/>ул. О.Телуги, 8<br/><b>Киров</b><br/>ул. Московская, 12<br/>Кострома<br/>Красные яры, 5 «Детский мир»<br/>Красногорск<br/>станция Павшини<br/><b>Краснодар</b><br/>ул. Старокубанская, 118, оф.212, «Софт»;<br/>пр.Красная, 43, «Дом книги»;<br/>пр-т Чехистов, 17/4</p> | <p><b>Красноярск</b><br/>ул. Урицкого, 61, «ОфисЦентр»<br/><b>Лангасас</b><br/>ул. Ленина, 28-а, маг. «Пеликан»<br/><b>Липецк</b><br/>ул. Первомайская, д.78;<br/>ул. Космонавтов, 28;<br/>Пр. Победы, 21-в, «Электрон»<br/>п.Луговое, Приморский край<br/>4 микр., «Адонис»<br/><b>Лысьва</b><br/>ул. Смышляева, 4<br/><b>Минск</b><br/>ул. Я. Коласа, 1<br/><b>Нердтокампас</b><br/>ул. Ленина, 15<br/><b>Нефтеюганск</b><br/>«Росси», мкр. 2, д. 23<br/><b>Нижневартовск</b><br/>ул. Кузоваткина, 17П<br/><b>Н.Новгород</b><br/>ул. Большая Покровская, 66;<br/>ул. Большая Покровская, 74;<br/>ул. Маслякова, д.5, оф.7;<br/>ул. Гордеевская, 97;<br/>ул. Карла Маркса, 32;<br/>ул. Карла Маркса, 5, компьютерный салон «Все для бухгалтера»;<br/>ул. Карла Маркса, 32, компьютерный клуб «Гадюга»<br/><b>Новороссийск</b><br/>ул.Советов, 68/36;<br/>ул.Свободная-66<br/><b>Новосибирск</b><br/>Кавский пр-т, 157/1;<br/>ул. Фабричная 4, оф. 311;<br/>ул. Ленина, 10, универсам «Пассажа»;<br/>Академгородок, ТЦ, 2 этаж;<br/><b>Ноябрьск</b><br/>ул. Киселева, 8, маг. «Мегабайт»;<br/>УДС-121<br/><b>Октябрьский</b><br/>ул. Ленина, 26<br/><b>Омск</b><br/>ул. Красный Путь, 9</p> | <p><b>Оренбург</b><br/>ул. Володарского, 20<br/><b>Пеназа</b><br/>ул. Коммунистическая, 28<br/><b>Пермь</b><br/>ул. Первомайская, 86, салон «West Ural»;<br/>ул. Курбашева, 38, маг. «Игрушки»;<br/>Комсомольский пр-т, 72, маг. «Феникс»;<br/>ул. Луначарского, 58<br/><b>Петропавловск-Камчатский</b><br/>м/рынок «Спутник», 8 км<br/><b>Псков</b><br/>ул. Металлистов, 13<br/><b>Пушкино</b><br/>Московский пр-т, 5<br/><b>Ревутов</b><br/>ул. Южная, 10<br/><b>Рига</b><br/>ул. Дзержинский, 14, оф. 502 «ANDI»;<br/>ул. Бривибас 39, т/д «B39», SIA «636»;<br/>ул. Кр. Барона 25, SIA «636»;<br/>ул. Кр. Валдемарс, 73;<br/>ул. Маскава: 357, т/д «DOLE», SIA «636»<br/><b>Ростов-на-Дону</b><br/>ул. Лермонтовская, 197, салон «Лавка Гандальфа»<br/><b>Самара</b><br/>ул. Минуркина, 15, ТЦ «Аквариум», секция «АПС», 2 эт.<br/>ТЦ «Континент» ул. Дачная, 2<br/><b>С.-Петербург</b><br/>Лиговский пр-т., 1, оф. 304;<br/>ул. Большая Морская, 14, маг. «Эксперт-Телеком»;<br/>Нарвская пл., 3, маг. «Акс»;<br/>ул. Аммосова, 18, маг. «Альбион»;<br/>ул. Дзержинского, 18, маг. «Интеграл»;<br/>ул. Орджоникидзе, 20, маг. «Матрица»;<br/>пр. Ленина, 52, маг. «Миллениум»<br/><b>Тверь</b><br/>ул. Тихонова, 1<br/><b>Тюмень</b><br/>ул. Сахалинская<br/>ул. Бюльварная, 34А, маг. «Орбита»<br/><b>Ульяновск</b><br/>ул. Аммосова, 18, маг. «Альбион»;<br/>ул. Дзержинского, 18, маг. «Интеграл»;<br/>ул. Орджоникидзе, 20, маг. «Матрица»;<br/>пр. Ленина, 52, маг. «Миллениум»<br/><b>Ярославль</b><br/>ул. Кирова, 11<br/><b>Интернет-магазины</b><br/>www.ozon.ru<br/>www.bolgor.ru</p> |
|---|---|--|---|--|
- а также в фирменных магазинах Москвы:**  
**Партия:** «Виртуальный Мир» Волгоградский пр-т., 1; «Галерея Домино» Калужская пл., 1; «Машина Времени» ул. Пресненский Вал, 7; «Мир Электроники» ул. Земляной вал, 32/34; «Олимпик» Мичуринский пр-т, 45; «Электроника» пр-т Мира, 118А; «Электроника» ул. Верная Маслова, 7; «Электроника» ул. Брянская, 12; «Электроника» ул. Солжанка, 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;  
**Электронический Мир:** ул. 9-я Парковая, 62-64, м-н Первомайский; Жулебинский бульвар, 9; Новососиная ул., 36  
**Юнивер Компани:** пр-т Вернадского, 101-1; ВВЦ павильон «Вычислительная техника»  
**Формоза:** ул. Генерала Белова, 4; ул. Шаролова, 61/21; ул. Профсоюзная, 38, корп. 1, Авиаторная, дом 57  
**Белый Ветер:** ул. Никольская, 10/4; Ленинский пр-т 66; Смоленская пл., 13/21; ул. Профсоюзная, 63; ул. Петровка, 2 ЦУМ, 5 эт.; ул. Никольская, 8/1; ГУМ; Бол. Черкизовская д.1; Измайловский вал д.3  
**Союз:** ул.Старый Арбат, д. 6/2; м-н «Норис» Ленинградский пр-т, д. 33А; ТД «РАМСТОР» Ярцевская ул., д. 19; пр-т Мира, д.116; ЦУМ, магазин «всеОЮЗный»; ул. Петровка, д. 2, 6 этаж, Щерметьевская ул., д. 60А; ул. Мясницкая, м-н «Библио-Глобус»; Волгоградский пр., д. 133.



# the *Getaway*

TM





HARBINGER

# ПРЕДВЕСТИК



СТРАНА  
ИГР

