

# СТРАНА ИГР

#06  
(135)  
МАРТ  
2003

PC • PLAYSTATION 2 • XBOX

➔ СТРАШНЕЕ НЕКУДА?

## FREELANCER

➔ FJSJFKJKJKJK

## ПЕРИМЕТР

➔ СТРАШНЕЕ НЕКУДА?

## RAYMAN 3

# DEVIL MAY CRY 2

ТАКТИКА



## SPLINTER CELL

ВСЕ СЕКРЕТЫ И ПЫЛ  
АБФПАФЫПАБФПАФЫПА  
БИА

➔ ИГРЫ НОМЕРА:

Unreal II: The Awakening / Silent Hill 3 / Indiana Jones and the Emperor's Tomb / Broken Sword 3: The Sleeping Dragon / Князь II / Viewtiful Joe / Chain Reaction / Galactic Civilizations / Def Jam Vendetta / BattleBots / Crazy Taxi: Catch a Ride / Space Channel 5 / Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball / Highland Warriors / Космические рейнджеры / Contra: Shattered Soldier / Contra GBA / Battlefield 1942: Road to Rome / Roboforge / Sega GT 2002 / I Was an Atomic Mutant / Nascar Racing 2003 / Grom / Realm of Hepumia / Lunar Legend / Sword of the Samurai / King's Field IV / That's Life 2

## FREELANCER

ДЕМО-ВЕРСИЯ НА ДИСКЕ К НОМЕРУ!

(game)land

ISSN 1609-1035



9 771609 103003 06 >



## Арек Universal

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



# Центр Вашей Цифровой Вселенной

## Компьютеры Арек Universal на базе процессоров Intel® Pentium® 4

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

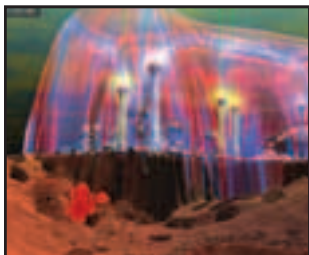
Удивительные возможности **Арек Universal** на базе процессоров Intel® Pentium® 4 помогут полностью раскрыть Ваш творческий потенциал. Используя средства коммуникаций нового **Арек Universal** Вы получаете возможность живого общения со всем миром не выходя из дома в сети Интернет. **Арек Universal**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



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

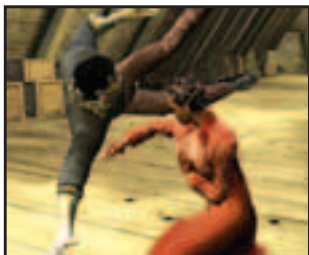
м. "Савеловская"  
Суцеский вал, 5, стр.1А  
тел./факс (095) 788-00-38  
e-mail: [savel@del.ru](mailto:savel@del.ru)

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



**ХИТ**

«ПЕРИМЕТР» – САМАЯ НЕВЕРОЯТНАЯ RTS НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ, САМОЕ ОТКРОВЕННОЕ ИНТЕРВЬЮ С ЕЕ СОЗДАТЕЛЕМ /28



**В РАЗРАБОТКЕ**

ДЕЙВ ПЕРРИ НЕ УПУСТИЛ ШАНС СОЗДАТЬ ИГРУ НА ОСНОВЕ ФИЛЬМОВ БРАТЬЕВ ВАЧОВСКИ. ВСТРЕЧАЙТЕ ENTER THE MATRIX! /40



**ТЕМА НОМЕРА**

НЕЛЬЗЯ НАЗВАТЬ DEVIL MAY CRY 2 ПРОВАЛЬНЫМ ПРОЕКТОМ, ОДНАКО МНОГИЕ СХОДЯТСЯ В ТОМ, ЧТО ОДИН ИЗ САМЫХ ОЖИДАЕМЫХ СИКВЕЛОВ ГОДА ОКАЗАЛСЯ РАЗОЧАРОВАНИЕМ. ЧТО ИМЕННО ПОШЛО У САРСОМ НЕ ТАК? /16



**ОБЗОР**

RAYMAN 3: HOODLUM HAVOC – НАИБОЛЕЕ ПРОДВИНУТЫЙ 3D-ПЛАТФОРМЕР НА РС ПОЛУЧАЕТ ЗАСЛУЖЕННЫЕ 8.5 БАЛЛА /56



**ОБЗОР**

«КНЯЗЬ II» – ШЕСТЬ ГЕРОЕВ, ШЕСТЬ ПОТОМКОВ ТИТАНОВ БРОСАЮТ ВЫЗОВ СИЛАМ ЗЛА, ОКУТАВШИМ ЛЕСНУЮ СТРАНУ /60



**ДОБРОГО!**

Вы только-только открыли этот номер, а мы уже несколько недель работаем над апрельским пополнением дружной семьи игровых изданий (game)land, еженедельником «СИ-Бульвар». Пусть кто-то укоряет нас в дурном вкусе, отсутствии профессиональной этики, копании в грязном белье и использовании методов папараци, мы уверены – именно такой игровой прессе не хватает России-матушке!

– А. КУПЕР



**Доброе!**

Наконец-то весна! Девчонки уже готовы свести нас с ума короткими юбками... Какие уж тут игры! И только неутомимые труженики «СИ» денно и нощно продолжают нести свою нелегкую вахту, дабы вы, дорогие читатели, могли предаваться весенним радостям, оставаясь в курсе событий игрового рынка. Пусть игры будут увлекательными, а секс – безопасным!

– АЛЕКС ГЛАГОЛЕВ

**НОВОСТИ**

- 04 Bandai убивает WonderSwan
- 05 Castlevania для PlayStation 2
- 05 Ura Zelda для европейцев
- 06 EA готова купить часть Sega?
- 14 Игровые награды AIAS
- 16 Flashback

**ТЕМА НОМЕРА**

- 16 Devil May Cry 2

**СПЕЦ**

- 22 Пиратский рынок видеоигр: мифы и реальность

**ХИТ?**

- 28 Периметр

**В РАЗРАБОТКЕ**

- 38 World War II: Frontline Command
- 40 Enter the Matrix
- 44 Final Fantasy Origins
- 46 Cold Zero: The Last Stand
- 48 Tube Slider
- 48 Wario World
- 48 1080: Avalanche
- 49 Arc the Lad: Twilight of Spirits
- 49 Sudeki

**ОБЗОР**

- 50 Freelancer
- 56 Rayman 3: Hoodlum Havoc
- 60 Князь 2
- 62 X-Men: Next Dimension
- 66 BMX XXX
- 68 Империя Дракона
- 70 Disney's Treasure Planet
- 72 Крылатая Мясорубка
- 74 Вляпли
- 76 IGI 2: Covert Strike
- 78 Dynasty Tactics
- 80 Legend of Zelda: A Link to the Past
- 80 Disney's Treasure Planet GBA
- 81 GT Advance 3: Pro Concept Racing

**ДАЙДЖЕСТ**

- 82 Icewind Dale II
- 82 Такси: Мегасити
- 82 Служба спасения: Вьетнамский апокалипсис
- 83 Футбол: Кряжи против Плюхов
- 83 Пляжный футбол
- 83 The Elder Scrolls III: Tribunal

**ОБЩИЙ ПРИВЕТ!**

Смотрю я на аккуратно разложенные по столу потроха Dreamcast и прикидываю. Отбросим громоздкий блок питания и механику – останется небольшая плата, которая легко поместится в сигаретную пачку. И это, заметьте, – на базе технологий пятилетней давности. Поскольку пресловутый закон Мура со скрипом, но работает, сейчас все это будет бультаться в спичечном коробке. Накинем еще десять лет? Даже если темп сохранится и не произойдет принципиального технологического прорыва, сама экзистенция перестанет быть уникальной – мы научимся ее моделировать. На сетчатку будет проецироваться изображение разрешением 170 млн. пикселей, состоящее из 80 млн. полигонов. Остальные рецепторы заьем информацией непосредственно через нервную систему – и перед нами будет совершенная иллюзия. Со-вер-шен-на-я. На зависть приснопамятным лукьяновским героям.

– ЮРИЙ «Т1000» ПОМОРЦЕВ

**СПЕЦ**

ЧИТАЙТЕ ВСЮ ПРАВДУ О МЫШЕИЩЕ-М СОСТОЯНИИ ПИРАТСКОГО РЫНКА ВИДЕОИГР В РОССИИ. ВПЕРВЫЕ МЫ ПОДРОБНО РАССКАЖЕМ О ЧИПАХ, РУСИФИКАЦИЯХ, ПОЧТОВЫХ РАССЫЛКАХ И ОВОЩНЫХ МАГАЗИНАХ, ПОГОВОРИМ О ВОПРОСАХ ЛЕГАЛЬНОСТИ И ПЕРСПЕКТИВАХ РАЗВИТИЯ СИТУАЦИИ – ЧЕСТНО И БЕЗ ОБИНЯКОВ /22



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

**№6(135) март 2003**  
[www.gameland.ru](http://www.gameland.ru)

**РЕДАКЦИЯ**

Юрий Поморцев [yuri@gameland.ru](mailto:yuri@gameland.ru) главный редактор  
Виктор Перестукин [perestukin@gameland.ru](mailto:perestukin@gameland.ru) зам. глав. редактора  
Александр Щербаков [sherb@gameland.ru](mailto:sherb@gameland.ru) зам. глав. редактора  
Валерий Корнеев [valkom@gameland.ru](mailto:valkom@gameland.ru) зам. глав. редактора  
Александр Глаголев [glagol@gameland.ru](mailto:glagol@gameland.ru) лит. редактор  
Анатолий Норенко [spoiler@gameland.ru](mailto:spoiler@gameland.ru) редактор  
Михаил Разумкин [razum@gameland.ru](mailto:razum@gameland.ru) бильдиредатор  
Сергей Долинский [dolser@gameland.ru](mailto:dolser@gameland.ru) редактор «Онлайн»  
Юлия Барковская [july@gameland.ru](mailto:july@gameland.ru) корректор  
Эммануил Эдж [emik@gameland.ru](mailto:emik@gameland.ru) корреспондент в США

**СД**

Юрий Воронов [voron@gameland.ru](mailto:voron@gameland.ru) главный редактор  
Святослав Торик [torick@gameland.ru](mailto:torick@gameland.ru) редактор

**РЕДАКЦИОННЫЙ СОВЕТ**

Юрий Мирошников [IC], Александр Гурин [IC],  
Сергей Орловский [Нивал], Дмитрий Архипов [Акелла],  
Ирина Мизрахи [Руссобит-М], Сергей Амირджанов [Софт Клуб],  
Сергей Лянге [(game)land], Сергей Долинский [(game)land]

**ART**

Алик Вайнер [alik@gameland.ru](mailto:alik@gameland.ru) арт-директор  
Леонид Андруцкий [leonid@gameland.ru](mailto:leonid@gameland.ru) дизайнер

**КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ**

Для писем: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр»  
E-mail: [magazine@gameland.ru](mailto:magazine@gameland.ru), Тел.: 935-7034

**GAMELAND ONLINE**

Алена Скворцова [alvona@gameland.ru](mailto:alvona@gameland.ru) руководитель отдела  
Константин Говорун [wren@gameland.ru](mailto:wren@gameland.ru) редактор  
Иван Солякин [ivan@gameland.ru](mailto:ivan@gameland.ru) WEB-master

**РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ**

Игорь Пискунов [igor@gameland.ru](mailto:igor@gameland.ru) руководитель отдела  
Ольга Басова [olga@gameland.ru](mailto:olga@gameland.ru) менеджер  
Виктория Крымова [vika@gameland.ru](mailto:vika@gameland.ru) менеджер  
Борис Рубин [rubin@gameland.ru](mailto:rubin@gameland.ru) менеджер  
Ольга Емельянцева [olgaem@gameland.ru](mailto:olgaem@gameland.ru) менеджер  
Яна Губарь [yana@gameland.ru](mailto:yana@gameland.ru) PR-менеджер  
Телефоны: (095)935-7034; факс: (095)924-9694

**РАСПРОСТРАНЕНИЕ**

Владимир Смирнов [vladimir@gameland.ru](mailto:vladimir@gameland.ru) руководитель отдела  
Андрей Степанов [andrey@gameland.ru](mailto:andrey@gameland.ru) менеджер  
Алексей Попов [popov@gameland.ru](mailto:popov@gameland.ru) менеджер  
Андрей Наседкин [nasedkin@gameland.ru](mailto:nasedkin@gameland.ru) менеджер  
Телефоны: (095)935-7034; факс: (095)924-9694

**ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА**

Самвел Анташян [samvel@gameland.ru](mailto:samvel@gameland.ru)  
Ерванд Мовсисян [ervand@gameland.ru](mailto:ervand@gameland.ru)

**ИЗДАТЕЛЬ И УЧРЕДИТЕЛЬ**

ООО «Гейм Лэнд» учредитель и издатель  
Дмитрий Агарунов [dmitri@gameland.ru](mailto:dmitri@gameland.ru) директор  
Борис Скворцов [boris@gameland.ru](mailto:boris@gameland.ru) финансовый директор

**PUBLISHER**

Game Land Company publisher  
Dmitri Agarunov [dmitri@gameland.ru](mailto:dmitri@gameland.ru) director

Phone: (095)935-7034; 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 65 000 экземпляров

**Цена свободная**

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

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

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

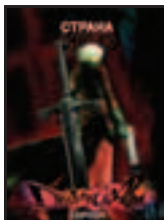


**FREELANCER**

**ОБЗОР**

**FREELANCER – ПОИСТИНЕ МЕЖГАЛАКТИЧЕСКИЙ ДОЛГОСТРОЙ, КОТОРЫЙ ЖДАЛИ ВСЕ. УЗНАЙТЕ, НЕ ОПОЗДАЛ ЛИ ЭТОТ ГОСТЬ ИЗ ПРОШЛОГО НА НАШИ ЧЕТВЕРТЫЕ PENTIUM И ТРЕТЬИ GEFORCE? /50**

**ПОСТЕРЫ**



**DEVIL MAY CRY 2**

«Теме номера» – достойный постер!



**FREELANCER**

Игра сезона – без вопросов!

**88 90** **ОНЛАЙН**  
Интернет-пейджинг и игры  
Акулы капитализма под микроскопом

**92 96** **КИБЕРСПОРТ**  
Московский дуэльный турнир по UT2003  
Патчи UT2003-2199 и OSP-1.03 (Q3)

**96 104** **ТАКТИКА & КОДЫ**  
Tom Clancy's Splinter Cell  
Коды

**108 110** **ЖЕЛЕЗО**  
Новости  
E-reader GBA

**112 114 116 118 122 124** **ТЕРРИТОРИЯ «СИ»**  
Конкурс  
Ретро: «Virtual Boy – взгляд из XXI века»  
Эмуляторы  
Банзай!  
Обратная связь  
Содержание CD

**СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ**

02 ОБЛОЖКА	OLDI	15, 64-65	EXIMER	41	«ПОЛИГОН»	89	NETLAND
03 ОБЛОЖКА	«ДИНА»	17	DVM	53, 79, 101, 111, 117	«1С»	90	ЖУРНАЛ «ХАКЕР»
	ВИКТОРИЯ	23, 27, 35, 57, 69, 71, 73, 75, 77, 81, 93, 95, 99, 103, 107, 115	«МЕДИА-2000»	43, 67	VELLOD IMPREX LTD	91	ЖУРНАЛ «ДАУН-ТАУН»
04 ОБЛОЖКА	SAMSUNG			45	«МЕДИАХАУС»	109	USN
01	DELL	29	BENQ	47, 55, 59	«РУССОБИТ-М»	112	ЖУРНАЛ «ХАКЕР СПЕЦ»
05	«ТЕХМАРКЕТ»	31	X-RING	49	ЖУРНАЛ «ХУЛИГАН»	113	ZENON
07, 08, 09, 12, 13	«АКЕЛЛА»	37	ASUS	63	VGVW	121	MC ENTERTAINMENT
11	R-STYLE	39	CREATIVE	84-85, 105	E-SHOP	127	«БУКА»

**PC**

Airport Tycoon 2	104
Battlefield 1942:	
Road To Rome	104
Battlefield Command	4
Beach Life	104
Captain Scarlet and the Mysterons	6
Cold Zero: The Last Stand	46
Drakan: Order Of The Flame	104
Empires: Dawn of the Modern World	4
Enter the Matrix	40
Freelancer	50
Ground Control 2: Operation Exodus	6
Highland Warriors	104
Icewind Dale 2	104
IGI 2: Covert Strike	76
M.O.S.	7
PlanetSide	6
Postal 2	10
Prince of Qin Online	4
Quake III Arena	104
Rayman 3: Hoodlum Havoc	56
The Lord of the Rings: War of the Ring	4
Tom Clancy's Splinter Cell	96, 104
Tron 2.0	6
World Championship Snooker 2003	6
World War II: Frontline Command	38
Вляпли	74
Империя Дракона	68
Князь 2	60
Крылатая Ясырубка	72
Периметр	32

**PlayStation 2**

Aliens Versus Predator: Extinction	16
Arc the Lad: Twilight of Spirits	49
BMX XXX	66
Devil May Cry 2	16
Disney's Treasure Planet	70
Dynasty Tactics	78
Enter the Matrix	40
Final Fantasy X	105
Medal of Honor: Rising Sun	16
Rayman 3: Revolution	104
Rayman 3: Hoodlum Havoc	56
R-Type Final	10
Star Ocean: Till the End of Time	10
Syphon Filter Online	8
The King of Fighters 2001	10
Unlimited: SaGa	14
X-Men: Next Dimension	62

**Xbox**

Aliens Versus Predator: Extinction	16
BMX XXX	66
Dead or Alive Code: Kronos	14
Enter the Matrix	40
Rayman 3: Hoodlum Havoc	56
Sudeki	49
X-Men: Next Dimension	62

**GameCube**

1080: Avalanche	48
BMX XXX	66
Enter the Matrix	40
Legend of Zelda: The Wind Waker	10
Rayman 3: Hoodlum Havoc	56
Tube Slider	48
Wario World	48
X-Men: Next Dimension	62

**Game Boy Advance**

Boktai	7
Disney's Treasure Planet	80
GT Advance 3: Pro Concept Racing	81
Legend of Zelda: A Link to the Past	80
Metal Slug Advance	10
The King of Fighters Advance	10

**PS one**

Final Fantasy Origins	44
Final Fantasy VII	106

**Dreamcast**

The King of Fighters 2002	10
---------------------------	----

**НА ОБЛОЖКЕ:**

Данте с каменным лицом читает наш вердикт.

## СТЕНКА НА СТЕНКУ ПО-СРЕДИЗЕМСКИ

Настричь купонов на раскрученной торговой марке – святое дело. The Lord of the Rings: War of the Ring – эдакая упрощенная RTS, в которую по замыслу авторов играть должно быть легко, весело и приятно как любителям собственно стратегических игр, так и заядлым толкиенистам, впервые в жизни увидевшим компьютер. Разумеется, будут ролевые элементы и мультиплеер, без которых нынче не обходится ни одна стратегия, претендующая хоть на что-то. Также заявлена оригинальная фишка, заключающаяся в автоматической коррекции сложности игры в зависимости от успехов игрока. Релиз намечен на начало следующего года. ■



## НЕРЖАВЕЮЩИЕ ИМПЕРИИ

Еще в декабре прошлого года Activision сообщила о подписании контракта со студией Stainless Steel, и только сейчас общественность получила первые подробности о разрабатываемом проекте – исторической реалтаймовой стратегии Empires: Dawn of the Modern World. Эпический сюжет протяженностью ни много ни мало в одну тысячу лет покрывает расстояние от средневековья до, как минимум, Второй

мировой войны. «Наша игра кардинально отличается от всех предыдущих исторических стратегий. Игроки будут строить империи, используя уникальные исторические способности каждой цивилизации, их вооружение и особые технологии. Различия между цивилизациями в нашей игре действительно беспрецедентны», – утверждает ведущий дизайнер Empires и по совместительству президент Stainless Steel Рик Гудмен. ■



## КОРОТКО

► **СТИВЕН ПОПГЕ НАПИСАЛ** на форуме официального сайта Unreal Tournament 2003 о ходе разработки давно обещанного bonus pack'a. Хороших новостей не обнаружилось: разработка займет больше времени, чем планировалось, так как игре требуется множество самых разных патчей, а для многострадального немецкого рынка – еще и особые модификации игры (очевидно, снижающие уровень насилия).

► **CODEMASTERS СМЕНИЛ** рабочее название WWII: RTS (разработчик – 1C:Maddox Games) на Battlefield Command. В таком виде игра и появится в магазинах во втором квартале этого года.

► **MOTOR CITY ONLINE В АВГУСТЕ** прекратит свое существование – таков неутешительный вердикт хозяев из EA. Причины банальны – проект недостаточно популярен, а

## BANDAI МЕДЛЕННО УБИВАЕТ WONDERSWAN

Bandai приняла решение инициировать процесс выхода с рынка портативных игровых систем. Платформа WonderSwan еще проживет некоторое время – более того, компания продолжит поддерживать систему и выпускать для нее новые игры – но SwanCrystal теперь будет производиться только в соответствии с полученными заказами. Планов по поводу преемника WonderSwan у Bandai нет, а потому она готова сконцентрироваться на Game Boy Advance – уже в течение осени 2003 года в Японии выйдет несколько новых игр для GBA, разработанных Bandai. Для тех, кто забыл, сообщим, что WonderSwan был и остается, пожалуй, единственной портативной игровой системой, сумевшей найти свою нишу в условиях конкуренции с аналогичной продукцией Nintendo. На Западе WonderSwan никогда не выходил (хотя в свое время и велись переговоры касательно этого вопроса), но в Японии три основных его модификации разошлись совокупным тиражом в 3 миллиона экземпляров. ■



разработчики требуются для создания новых игр.

► **ЕСЛИ ВЫ ЕЩЕ НЕ УСТАЛИ** от многочисленных онлайн-ролевых игр и желаете потестировать очередное чудо под названием Prince of Qin Online, вам сюда: <http://pog.khabal.com/downloads.php>. Действие происходит в Древнем Китае, а разработчики из Khabal Gaming обещают сотню локаций, 28 городов и 18 стран.



1954 г.

**Персональных ПК не существовало.**

Вплоть до конца XX века приготовление домашних заданий было совсем не таким увлекательным делом. Много времени уходило на поиск нужного материала в библиотеках, а о наглядности и говорить не приходилось.



2003 г.

**Время новых технологий.**

Использование компьютера Extreme GL на базе процессора Intel® Pentium® 4, делает процесс обучения увлекательным. Новые технологии – выбор современного школьника и студента, которые хотят расширить свой кругозор, быстро перемещаясь по бескрайним просторам Internet.

*с компьютером Extreme GL лучше!*

TCM **Extreme GL** на базе процессора Intel® Pentium® 4 **Расширь кругозор с компьютером Extreme GL**

Extreme GL на базе процессора Intel® Pentium® 4 - это надежный помощник при работе с профессиональными офисными, графическими, самыми современными обучающими программами, компьютерными энциклопедиями и 3-D играми. Extreme GL на базе процессора Intel® Pentium® 4, расширит кругозор Ваших детей, откроет доступ к образовательным ресурсам, позволит изучать мир совершенно по-новому.

Процессор Intel® Pentium® 4	2,40 МГц
Оперативная память	256Мб
НЖМД	HDD 40 Гб
НГМД	FDD 1.44 Мб
Видеоконтроллер	64 Мб AGP MSI G4MX440 TVO
CD-ROM	52 CD ROM
Звуковой контроллер	3D Sound
Корпус	Codegen 300 W
Монитор	17" Samsung



Intel, логотип Intel Inside и Pentium – зарегистрированные товарные знаки Intel Corporation и ее филиалов в США и других странах.

**Сеть компьютерных салонов "Техмаркет - Компьютерс":**

- м. «Динамо» ..... ул. 8 Марта, д. 10, стр. 1, тел: 363-9333
- м. «Красносельская» ..... ул. Русаковская, д. 2/1, тел: 264-1234
- м. «Каховская» ..... Симферопольский б-р, д. 20А, тел: 310-6100
- м. «Сокол» ..... ул. Новопесчаная, д. 11, тел: 157-5080
- м. «Полежаевская» ..... Хорошевское ш., д. 72, корп.1, тел: 941-0176

- м. «Дмитровская» ..... ул. Башиловская, д. 29, тел: 257-8268
- м. «Савеловская» ..... ВКЦ "Савеловский", пав. D-38, тел: 784-6485
- м. «Братиславская» ..... ул. Братиславская д. 16, стр. 1, тел: 347-9638
- интернет магазин ..... www.5000.ru
- дилерам ..... тел: 363-9363

**единая справочная: (095) 363-9333**  
**www.techmarket.ru**



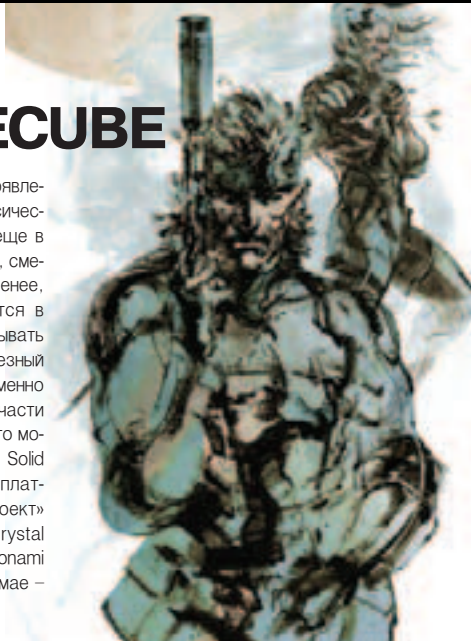
**ТЕХМАРКЕТ**  
**КОМПЬЮТЕРС**

Гарантия на компьютеры 2 года \* Любые конфигурации \* Периферия 5000 наименований  
 Товар сертифицирован \* Продажа в кредит \* Сервисное обслуживание \* Бесплатная доставка по Москве

## METAL GEAR МИГРИРУЕТ НА GAMECUBE

Легендарный Сигеру Миямото (Shigeru Miyamoto), о послужном списке которого и так знают все, недавно упомянул о некоей сделке между Nintendo и Konami, касающейся разработки игры из серии Metal Gear для GameCube. Информация была официально подтверждена американским представительством Konami, но подробности пока что никто разглашать не собирается. Не исключено, что речь идет всего-навсего о порте Metal Gear Solid 2: Substance. Но в прессу уже просочились слухи о том, что на GameCube выйдет не что иное, как переработанная версия первого Metal Gear Solid (нечто в духе Resident Evil для приставки от Nintendo). Кроме то-

го, существует вероятность появления на прилавках римейка классического Metal Gear, вышедшего еще в восьмидесятилетнюю эру. Это, конечно, смелое предположение, но, тем не менее, подобные версии высказываются в слух. И, наконец, нельзя сбрасывать со счетов и действительно серьезный вариант развития событий – а именно разработку абсолютно новой части серии для GameCube. Причем это может быть как третий Metal Gear Solid (который позже станет мультплатформенным), так и «побочный проект» наподобие Final Fantasy: Crystal Chronicles. В любом случае, Konami планирует показать игру уже в мае – то есть на выставке E3. ■



### КОРОТКО

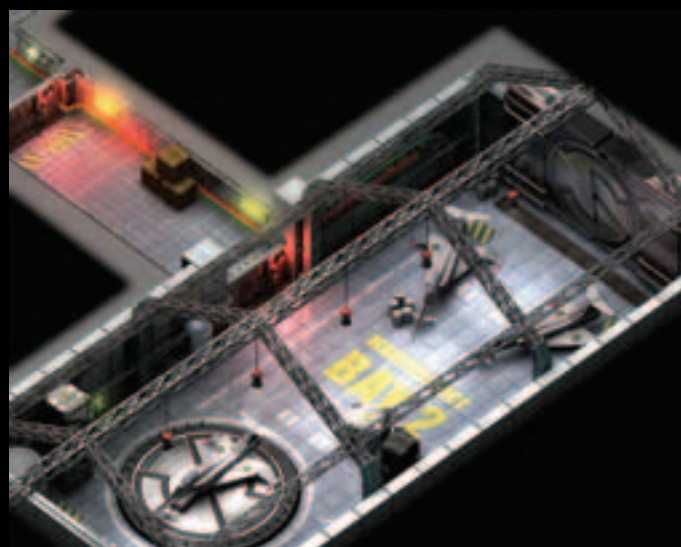
► **ЧТО ОБЪЕДИНЯЕТ DELTA FORCE**, Tom Clancy's Rainbow Six и Shadow Force: Razor Unit? С недавнего времени – то, что три эти игры были выпущены NovaLogic одним комплектом под названием The Special Forces Pack.

► **ЗВЕЗДА БИПЬЯРДА** Джон Вирго появится в выходящей в апреле World Championship Snooker 2003 от Codemasters.

► **НАЧАТО ОГРАНИЧЕННОЕ БЕТА**-тестирование Planetside, онлайн-ролевой игры от Sony Online. Полноценное тестирование стартует в ближайшее время.

► **TRON 2.0 ОТ MONOLITH PRODUCTIONS**, созданная по мотивам легендарного диснеевского

## КРАСНЫЙ И ГОЛУБОЙ ПРОТИВ ЧЕРНОГО



Великовозрастные фанаты Капитана Скарлета ликуют – летом выходит игра Captain Scarlet and the Mysterons, в которой упомянутый персонаж в компании Captain Blue и нескольких других будет устраивать головомойку злодею по имени Captain Black и его прихвостням Mysterons. Разработчик – Batfish Studios, издатель – Digital Workshop, дата выхода – лето. А вот с жанром авторы игры пока не определились. Известно, что капитан побеждает в туманных доках, на полярных нефтяных вышках, и, само собой, на базе Спектрум, сможет спасти огромную кучу потерпевших бедствие angel pilots, побродит по египетским гробницам и защитит подводную базу. В процессе всех этих увлекательнейших занятий можно будет покатаются на разнообразных транспортных средствах. «Капитан Скарлетт сейчас не менее актуален и интересен, чем 35 лет назад, после первого показа по телевидению», – заявил главный разработчик Филлип Харрис. Разработчики уверены, что на основе сериала с такой историей можно создать игру, которая будет интересна геймерам всех возрастов вне зависимости от того, смотрели они в 70-х выпуски Капитана Скарлета или нет. ■



фильма 1983 года, выйдет в свет 26-го августа.

► **ЗАЯВЛЕНИЕ MASSIVE ENTERTAINMENT** и NDA Productions гласит: в разработке находится Ground Control 2: Operation Exodus. Это трехмерная RTS про планету Morningstar Prime, на которой Northern Star Alliance отбивается от злобной Terran Empire, стремящейся всех и вся захватить. Действие происходит в 2741 году, то есть спустя триста лет после окончания первой части Ground Control. Релиз пока намечен на этот год.

► **КОМПАНИЯ MAJESCO** объявила, что Taldren (разработчик Starfleet Command) трудится над футуристическим экшеном от третьего лица Black9. Действие происходит в 2080 году, в «мире алчности, оппортунизма и предательства»; девять могущественные картели таинственных Illuminati борются друг с другом за контроль над человечеством, а главная героиня ищет правду жизни, выполняя миссии для этих самых картелей. Релиз издатель обещает к концу года.

► **UBI SOFT СООБЩАЕТ**, что боевые симуляторы от этой компании, среди которых такие, как IL-2 Sturmovik: Forgotten Battles, Larry Bond's Harpoon 4 и Lock On: Modern Air Combat, теперь будут выходить под маркой Strategic Simulations.

## KONAMI АНОНСИРУЕТ CASTLEVANIA ДЛЯ PLAYSTATION 2

Konami объявила о разработке новой части Castlevania, которая выйдет на PlayStation 2 и предположительно будет полностью или частично трехмерной. Несколько лет назад компания уже пыталась увести серию от классической формулы к full 3D, что привело к появлению двух странных проектов на Nintendo 64, отрицательно воспринятых как публикой, так и прессой. Никакой конкретной информации касательно новой Castlevania не сообщается. Известно лишь, что продюсером

игры станет Кодзи Игараси (Koji Igarashi), приведший к успеху великолепную Castlevania: Symphony of the Night и ее идеологического последователя Castlevania: Harmony of Dissonance для Game Boy Advance. В данный момент он курирует еще один проект для GBA – Castlevania: Aria of Sorrow, – о котором мы вам неоднократно сообщали на страницах «СИ». Что собой представляет Castlevania для PlayStation 2, мы узнаем на E3: Konami обещает не просто показать проект, но и представить игральную версию. ■

AIR STRIKE 3D OPERATION W.I.A.T

# КРЫЛАТАЯ МЯСОРУБКА

120%  
АКЦИИ!



pc cdrom

Дрожь в небе и на земле, свист пуль и раскаты шокирующих взрывов! Конец света? Нет - это летит Крылатая Мясорубка! Трехмерная окружающая среда, четыре вида камеры, а также беснушающиеся визуальные эффекты, словно сошедшие с экранов лучших голливудских блокбастеров. Зарядись адреналином в битвах с терором на просторах виртуального мира новой российской игры!



- Тысячи врагов, десятки игровых уровней и несколько крутых боссов
- Дневные и ночные миссии: смена не только времени суток, но и погодных условий
- Агрессивный саундтрек с отличными звуковыми эффектами
- Пять уровней сложности, для новичков и хардкорных игроков!

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

© 2003 "Akella"  
© 2003 "Divo Games"  
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется  
игры с доставкой [www.cdgames.ru](http://www.cdgames.ru)  
оптовая продажа: (095)726-2326 тех.поддержка - [support@akella.com](mailto:support@akella.com)  
представитель в Белоруссии - "Видеоцентр" [www.vp.minsk.by](http://www.vp.minsk.by)  
представитель на Украине - "Мультитрейд" [www.multitrade.com.ua](http://www.multitrade.com.ua)

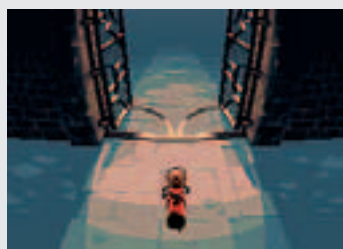
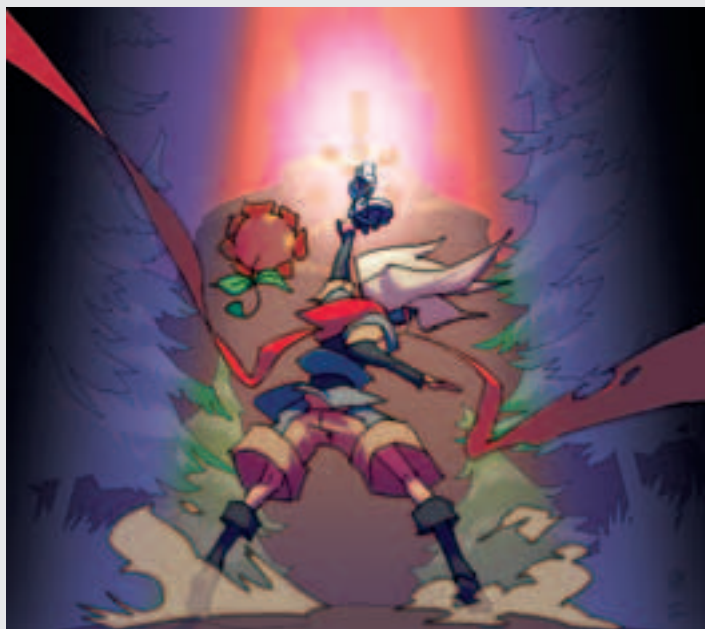


## АРМИЯ ON-LINE

Очередной мультиплеерный околоролевой монстр – M.O.S. (расшифровывается как Military Occupational Specialty). По словам начальника SharkByte Software (разработчиков M.O.S.) Карлоса Сандовала, авторы «привнесли в шутер популярные элементы ролевых игр и собственные уникальные features». В итоге должен получиться «новый жанр онлайн-игр». Сюжет, как водится, незатейлив: на планете Valii что-то не поделили три стороны, и, соответственно, игрок в качестве простого рекрута волен присоединиться к любой из них. Для начала – простые миссии для того, чтобы раскачать персонажа, после – карьерный рост и верная служба клану либо тернистый путь солдата-одиночки. ■



## ВОКТАИ – НОВОЕ ИМЯ MY SUN



My Sun – новый проект Хидео Кодзимы (Hideo Kojima), создателя серии Metal Gear, – получил официальное японское имя. Сейчас игру следует называть Voktai. Также появились первые скриншоты этой неординарной разработки для Game Boy Advance – мы их, естественно, приводим для всеобщего обозрения. К сожалению, дополнительной информации о геймплее Voktai на данный момент нет. Известно лишь, что главного героя зовут Django, а по профессии он – охотник на вампиров. И, как уже говорилось, картридж с игрой оснащен светочувствительным сенсором. По всей вероятности, он (а вернее показатели, им снимаемые) будет связан с оружием персонажа Voktai – именно светом он будет уничтожать прущую на него нечисть. Дата релиза всего этого безобразия пока что не определена. ■



# Apache AH-64 Апач

ОПЕРАЦИЯ «АНТИТЕРРОР»



RenderWare INTERACTIVE VIDEO

## PC CDROM

На территории одного из арабских государств обосновалась террористическая группировка, члены которой называют себя "Мученики Солнца". Оказалось, что эти фанатики обладают ядерным оружием... Решено было воздержаться от массированных атак. Уничтожением террористов должна заняться одна боевая единица - знаменитый вертолет AH-64 "Апач" с двумя пилотами на борту. Теперь от вас зависит судьба человечества!



- Отличная трехмерная графика, тщательно смоделированная военная техника
- 4 типа вооружений, 30 разнообразных миссий
- 3 уровня сложности, 2 варианта игры: аркадный и реалистичный
- Великолепные спецэффекты, оригинальный саундтрек
- Управление возможно как с клавиатуры, так и при помощи джойстика

www.akella.com

© 2003 "Akella"

© 2003 "RenderWare", © 2003 "Interactive Video"  
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется  
игры с доставкой www.orgames.ru

адресная доставка: (095)726-2026 fax:поддержка: support@akella.com  
представитель в Белоруссии - "Видеоигра" www.vg.minsk.by  
представитель на Украине - "Мультитрейд" www.multitrade.com.ua



## САРСОМ ПОКИДАЕТ РЫНОК ИГРОВЫХ АВТОМАТОВ



Ветеран рынка продукции для игровых автоматов компания Сарсом заявила о планах оставить умирающий бизнес окончательно. На данный момент заморожены все проекты для аркад, включая Mobile Suit Gundam: Federation Vs Zeon (совместная разработка Сарсом и Banpresto) и амбициозный файтинг Сарсом Fighting All-Stars: Code Holder. Судьба последнего представляет особый интерес, так как точно не известно, будет ли игра отменена, или же все-таки появится на одной из консолей (предположительно, на PlayStation 2). Правда, развитие событий по второму сценарию более вероятно: Сарсом известна своей склонностью выпускать все, что можно, и куда только можно. ■

## НОВЫЙ SYPHON FILTER БУДЕТ ОНЛАЙНОВЫМ

Кен Кутараги (Ken Kutaragi), всем хорошо известный президент Sony Computer Entertainment, на пресс-конференции, проходившей в Южной Корее, заметил, что на этой территории в обозримом будущем выйдет ряд онлайн-проектов для PlayStation 2. Включая Resident Evil Online, Breaker, Bomberman Online, Arc the Lad Online, SOCOM: US Navy Seals, неанонсированные игры от EA Sports. Также в списке значится и ранее нигде не упоминавшийся Syphon Filter Online. Фактически это можно считать анонсом новой част-

ти популярного stealth action, снижавшего большую популярность на PS one. Сами понимаете, Южная Корея нас волнует постольку поскольку. Но, естественно, основная часть анонсов может быть спроецирована и на другие территории. Ведь проект уровня Syphon Filter Online обязательно появится и в Штатах и, вероятно, в Европе. Отметим, что Sony Computer Entertainment America уже успела сделать заявление о том, что в 2003 году на PlayStation 2 выйдет как минимум 6 онлайн-игр от first party разработчиков. И среди них точно есть новый Syphon Filter. ■

## ХИТ-ПАРАД

## PC (ВЕПИКОБРИТАНИЯ)

## ▶ ИГРА

- 1 Command & Conquer: Generals
- 2 The Sims: Deluxe Edition
- 3 The Sims: Unleashed
- 4 I.G.I 2: Covert Strike
- 5 SimCity 4
- 6 Unreal II: The Awakening
- 7 Dark Age of Camelot: Shrouded Isles
- 8 American Conquest
- 9 The Sims: On Holiday
- 10 The Sims: Hot Date

## ▶ ИЗДАТЕЛЬ

Electronic Arts  
Electronic Arts  
Electronic Arts  
Codemasters  
Electronic Arts  
Atari  
Wanadoo  
CDV  
Electronic Arts  
Electronic Arts

## PLAYSTATION 2 (ВЕПИКОБРИТАНИЯ)

## ▶ ИГРА

- 1 The Sims
- 2 Mortal Kombat: Deadly Alliance
- 3 The Getaway
- 4 Grand Theft Auto: Vice City
- 5 FIFA Football 2003
- 6 Lord of The Rings: The Two Towers
- 7 WWE Smackdown! Shut Your Mouth
- 8 James Bond 007: Nightfire
- 9 WRC II Extreme
- 10 Pro Evolution Soccer 2

## ▶ ИЗДАТЕЛЬ

Electronic Arts  
Midway  
SCEE  
Take-Two  
Electronic Arts  
Electronic Arts  
THQ  
Electronic Arts  
SCEE  
Konami

## GAMECUBE (ВЕПИКОБРИТАНИЯ)

## ▶ ИГРА

- 1 Mortal Kombat: Deadly Alliance
- 2 Super Mario Sunshine
- 3 StarFox Adventures
- 4 Mario Party 4
- 5 Rayman 3: Hoodlum Havoc
- 6 Eternal Darkness: Sanity's Requiem
- 7 Luigi's Mansion
- 8 Star Wars: Bounty Hunter
- 9 Super Smash Bros: Melee
- 10 FIFA Football 2003

## ▶ ИЗДАТЕЛЬ

Midway  
Nintendo  
Nintendo  
Nintendo  
Ubi Soft  
Nintendo  
Nintendo  
LucasArts  
Nintendo  
Electronic Arts

## X-BOX (ВЕПИКОБРИТАНИЯ)

## ▶ ИГРА

- 1 Mortal Kombat: Deadly Alliance
- 2 Dead to Rights
- 3 Tom Clancy's Splinter Cell
- 4 Halo: Combat Evolved
- 5 FIFA Football 2003
- 6 Minority Report
- 7 Tom Clancy's Ghost Recon
- 8 Medal of Honor: Frontline
- 9 Championship Manager: Season 02/03
- 10 Tiger Woods PGA Tour 2003

## ▶ ИЗДАТЕЛЬ

Midway  
Namco  
Ubi Soft  
Microsoft  
Electronic Arts  
Activision  
Ubi Soft  
Electronic Arts  
Eidos  
Electronic Arts

## ВСЕ ПЛАТФОРМЫ (ЯПОНИЯ)

## ▶ ИГРА

- 1 Shin Megami Tensei III: Nocturne
- 2 Final Fantasy Tactics Advance
- 3 Dragon Ball Z: Budokai
- 4 Prince of Tennis 2003: Passion Red
- 5 Let's Make a Pro Baseball Team 2
- 6 Prince of Tennis 2003: Cool Blue
- 7 Metroid Fusion
- 8 Gundam Giren's Ambition: Independence War
- 9 Pride
- 10 Sanji Digi World 4

## ▶ ИЗДАТЕЛЬ

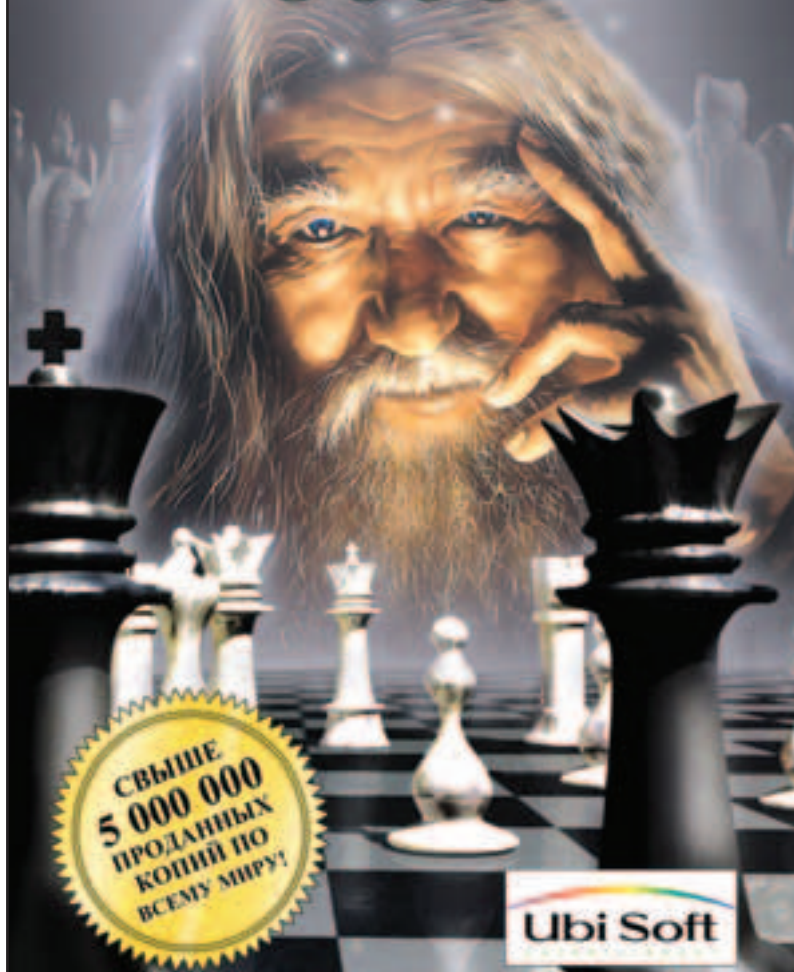
Atlus  
Square  
Bandai  
Konami  
Sega  
Konami  
Nintendo  
Bandai  
Capcom  
Yamasa

## ▶ ПЛАТФОРМА

PS2  
GBA  
PS2  
GBA  
PS2  
GBA  
PS2  
PS2  
PS2

## КОММЕНТАРИИ

Final Fantasy Tactics Advance успела разойтись в Японии тиражом, близким к 300 тысячам экземпляров. Немало поспособствовал этому и выход Game Boy Advance SP, вместе с которым зачастую и приобреталась игра. Великолепный Metroid Fusion продается значительно хуже — на момент написания этих строк наследники самураев закупили лишь 70 тысяч копий.

CHESSMASTER  
9000

## 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 Лари Званца - 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-движок.
- 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. Иллюстрации любезно предоставлены компанией: (095)729-2329 тел.поддержка - support@akella.com  
представитель в Белоруссии "Видеоцентр" www.akella.by  
представитель на Украине "Мультитрейд" www.multitrade.com.ua





## URA ZELDA ДЛЯ ЕВРОПЕЙЦЕВ

Nintendo of Europe сообщила, что бонус-диск для Legend of Zelda: The Wind Waker, который был доступен американцам и японцам исключительно по предварительным заказам, будет включен в комплект поставки игры для европейского рынка. Впрочем, пока что не ясно, все ли копии Legend of Zelda: The Wind Waker снабдят столь ценным дополнением (на бонус-диске находятся Legend of Zelda: The Ocarina of Time и ранее не издававшаяся Ura Zelda). Скорее всего, оно будет присутствовать лишь в первом тираже игры – эдакое ограниченное издание. ■



## ELECTRONIC ARTS И SQUARE ПРЕКРАЩАЮТ СОТРУДНИЧЕСТВО

Square и Electronic Arts заявили о том, что их сотрудничество, продолжавшееся без малого пять лет, подходит к завершению и продлевать договор они не собираются. Напомним, что две компании взаимодействовали в области издания игр. В Японии игры Electronic Arts выпускала Square (под маркой EA Square), а в Америке, соответственно, проекты Square издавались Electronic Arts (под маркой Square EA). 31 марта сотрудничеству придет конец, так как компания Square Enix (появление которой на свет запланировано на 1 апреля) планирует самостоятельно издавать и локализовать свои игры в Штатах. Этим займется подразделение Square Enix USA, новый офис которого будет находиться в Лос-Анджелесе. ■

## ELECTRONIC ARTS ГОТОВА ВЫКУПИТЬ ДОЛЮ SEGA У CSK CORPORATION?

В прессе в очередной раз появились сообщения о том, что Electronic Arts серьезно заинтересована в приобретении Sega. Японская газета Nihon Keizai Shimbun опубликовала статью, в которой (не без оснований) утверждается, что две компании в данный момент ведут переговоры и Electronic Arts всерьез нацелена на то, чтобы выкупить у CSK Corporation ее долю акций в Sega – то есть 22%. Если это произойдет, то и на без того очень спорном слиянии Sega и Sammy наверняка можно будет поставить крест. Отметим, что борьбу за Sega ведет еще один гигант – Microsoft. Более того, в прошлом году соглашение между Microsoft и Sega было практически подписано, но сделка сор-

валась в последний момент. Чем закончится вся эта история, сказать сложно. Несмотря на финансовое могущество корпорации Билла Гейтса, Electronic Arts может проявить настойчивость – возможности же у нее есть. Тем более, что некоторое время назад Electronic Arts взяла кредит в \$2 млрд, и ряд специалистов успел высказаться о возможности борьбы Microsoft и EA за набившее оскомину игровое подразделение Vivendi Universal, в которое входит и Blizzard. Тем не менее, покупка Vivendi Universal Games – авантюра достаточно сомнительная, и мы бы рискнули предположить, что приобретение куска Sega – гораздо более приоритетное дело для Electronic Arts. ■

### КОРОТКО

► **ENIX ПОПУЧИПА МАССУ** сообщений о том, что ее новая игра – долгожданная Star Ocean: Till the End of



Time, вышедшая недавно в Японии, иногда виснет во время битв. Enix и Tri-Ace выясняют причины случившегося.

► **ЗНАМИТЫЙ КВЕСТ** The Longest Journey обзаведется сиквелом, о чем радостно сообщило руководство Funcom. «В течение нескольких лет фэны и пресса просили нас о продолжении этой игры, и мы думаем, что они этого заслужили», – заявил глава компании Трудн Ос. Остается только добавить, что, в отличие от предыдущих продуктов Funcom, новая игра будет многоплатформенной.

► **МОПОДАЯ КОНТОРА** Whiptail Interactive станет издателем Postal 2 от Running With Scissors. Релиз состоится в первом квартале текущего года, то есть совсем скоро.

► **IREM ОБЪЯВИПА**, что новая часть ее легендарного сериала R-Ture выйдет на PlayStation 2 в июне (Япония). R-Ture Final щеголяет полигональной графикой, при этом оставаясь верным классическому игровому процессу двухмерных шутеров-сайдскроллеров.

► **PLAYMORE В ТЕЧЕНИЕ** 2003 года обещает выпустить SNK Vs Capcom Advance для Game Boy Advance. На этой системе также появятся The King of Fighters Advance и Metal Slug Advance. В мае состоится релиз The King of Fighters 2001 для PlayStation 2, а в июле – The King of Fighters 2002 для Dreamcast. Все даты, естественно, справедливы для Японии.

# Мощный компьютер для новых идей!



Логотип Intel, Intel Inside и Pentium являются зарегистрированными товарными знаками, а Pentium 4 – товарным знаком Intel Corporation или дочерней компании Intel Corporation на территории США и других стран.



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

## R-Style® Carbon® Ai 600

### Технические характеристики:

Процессор: Intel® Pentium® 4 3,06 ГГц  
с технологией Hyper-Threading  
Память: 256 МБ (3ГБ)  
FDD 1.44 МБ; CD-ROM 52x или DVD-ROM  
CD-RW 48-16-48  
Жесткий диск: 20ГБ (80ГБ 7200 об/мин)  
Операционная система Microsoft® Windows® XP

Мощные компьютеры R-Style® Carbon® Ai 600 на базе процессора Intel® Pentium® 4 3,06 ГГц с технологией Hyper-Threading являются хорошим инструментом для воплощения самых смелых идей, благодаря технологии Hyper-Threading Вы можете позволить себя выполнять несколько дел одновременно, например обсчитывать смонтированный видеоролик и делать дизайн обложки для CD, играть в компьютерные игры и архивировать музыкальную коллекцию.

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

**R-Style**  
COMPUTERS

#### Оптовые поставки:

Компания RSI. [www.rsi.ru](http://www.rsi.ru)  
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) 22-1323, 54-1198

##### Красноярск Лансервис

(3912) 23-9342, 23-8370

##### Красноярск Синтез-Н

(3912) 55-55-19

(многокан.)

##### Москва АБН

(095) 960-2323,

755-8813 (многокан.)

##### Москва Micromax

Computer Intelligence  
(095) 310-7666, 310-7427

##### 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) 329-3686

##### Тамбов ООО «РФ Аксиома»

(0752) 75-0466, 71-3370

##### Тамбов ООО «Питон»

(0752) 71-9754

##### Тверь ООО АндреевСофт

(082-2) 55-1162

##### Тула Питер-Софт

(0872) 355-500, 335-510

##### Уфа Альбея-Техпроект

(3472) 77-69-55, 28-92-12

##### 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 !

Логотип процессора Intel® Pentium® 4 с поддержкой технологии HT означает, что поставщик системы проверил ее работу с технологией Hyper-Threading. Реальные значения производительности могут изменяться в зависимости от конфигурации и настроек аппаратных средств и программного обеспечения.

DEVASTATION

## ОПУСТОШЕНИЕ









pc cdrom

Военная в стиле киберпанк, будущее. Земля разрушена, разграблена и распродана. Отряды "Полиции Умирения" наводят новый мировой порядок. Последняя надежда человечества - группа Сопротивления. Она укомплектована лидерами бандитских группировок, наемниками и просто спьяланными негодьями. И вы - ее руководитель!!! Ваша задача: заставить всех этих головорезов работать сообща.



Путешествуя по миру, вы насилуете и террором принесете мир на нашу планету! А, может быть, и нет...

-  Сногсшибательные визуальные спецэффекты от движка Unreal II
-  Продвинутый интеллект: теперь компьютер умеет думать!
-  Свыше 30 видов реалистично воссозданного оружия
-  Поддержка самых популярных многопользовательских режимов игры
-  Ультрасовременный саундтрек
-  достойный отдельного аудиодиска

www.akella.com

© 2003 "Akella"

© 2003 "Arush Entertainment", © 2003 "Digitalo Studios"

Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется

игры с доставкой www.cdgames.ru

оптика продаж: (095)728-2328 тех.поддержка - support@akella.com

представитель в Белоруссии - "Видеоцентр" www.vp.unik.by

представитель на Украине - "Мультитрейд" www.multitrade.com.ua



## ХИТ-ПАРАД ОТ «СОЮЗА»

## PLAYSTATION 2

## ▶ НАЗВАНИЕ

## ▶ ОТНОСИТЕЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ПРОДАЖ

- |    |   |      |
|----|---|------|
| 1  | Lord of the Rings: The Two Towers       | 26   |
| 2  | James Bond 007: Nightfire               | 16   |
| 3  | The Sims                                | 15.5 |
| 4  | Grand Theft Auto: Vice City             | 15   |
| 5  | The Getaway                             | 13   |
| 6  | Tekken 4                                | 11   |
| 7  | Need for Speed Hot Pursuit 2            | 11   |
| 8  | Harry Potter and the Chamber of Secrets | 10.5 |
| 9  | Medal of Honor: Frontline               | 10   |
| 10 | Ratchet & Clank                         | 10   |

## PC (BOX)

## ▶ НАЗВАНИЕ

## ▶ ОТНОСИТЕЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ПРОДАЖ

- |    |   |      |
|----|---|------|
| 1  | C&C: Generals                                     | 53   |
| 2  | Властелин Колец: Братство Кольца (русская версия) | 23   |
| 3  | Гарри Поттер и Тайная комната (русская версия)    | 18   |
| 4  | SimCity 4   | 17   |
| 5  | The Sims Deluxe Edition                           | 15.5 |
| 6  | WarCraft III: Reign of Chaos (русская версия)     | 15   |
| 7  | The Sims: Unleashed                               | 14   |
| 8  | Empire Earth (русская версия)                     | 12   |
| 9  | Need for Speed Hot Pursuit 2                      | 11   |
| 10 | Half-Life Generation 3                            | 10   |

## PC (JEWEL)

## ▶ НАЗВАНИЕ

## ▶ ОТНОСИТЕЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ПРОДАЖ

- |    |                                 |      |
|----|---------------------------------|------|
| 1  | Ядерный титбит                  | 16   |
| 2  | Князь 2                         | 14   |
| 3  | Grand Theft Auto 3              | 13   |
| 4  | Нина: Дневники спецагента       | 13   |
| 5  | Завоевание Америки              | 12.5 |
| 6  | Конфликт: Буря в пустыне        | 12   |
| 7  | Hard Truck: 18 стальных колес   | 11   |
| 8  | The Elder Scrolls III: Tribunal | 11   |
| 9  | Новый мировой порядок           | 10.5 |
| 10 | Марш                            | 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.

## УСЛОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ

## ВЫБОР РЕДАКЦИИ

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

СТРАНА ИГР

ПЛАТИНА  
ВЫБОР РЕДАКЦИИ

СТРАНА ИГР

ЗОЛОТО  
ВЫБОР РЕДАКЦИИ

СТРАНА ИГР

СЕРЕБРО  
ВЫБОР РЕДАКЦИИ

HARBINGER

## ПРЕДВЕСТИК



pc cdrom

Жесткая инопланетная раса безмерно блуждает в просторах космоса, поглощает ресурсы планет и уничтожает обороненные. Огромные размеры звездолета "Предвестник" позволили поместить в него несколько миллионов заключенных. Не желая мириться с вечным рабством, некоторые из них смогли обжаловать и затаяться в заброшенных отсеках космической тюрьмы. Война за освобождение началась!



- Изометрическая ролевая игра с элементами экшена
- Свыше 65 уникальных врагов, включая 6 смертоносных боссов
- Три героя: человек, киборг-гладнатор и прекрасная представительница очень развитой инопланетной расы
- Уникальная атмосфера игры, оригинальное оформление, и прекрасная музыка



www.akolla.com

© 2002 "Akolla"

© 2002 "SILVERBACK Entertainment"

Все права защищены. Незаконное копирование преследуется  
 игры с доставкой [www.cdgames.ru](http://www.cdgames.ru)  
 сетевая продажа: (095)728-2328 тех.поддержка - [support@akolla.com](mailto:support@akolla.com)  
 представительство в Белоруссии - "Видеонет" - [www.vp.minsk.by](http://www.vp.minsk.by)  
 представительство на Украине - "Мультитрейд" - [www.multitrade.com.ua](http://www.multitrade.com.ua)



## ГРАФИК АМЕРИКАНСКИХ РЕЛИЗОВ (С 1 ПО 15 МАРТА 2003 ГОДА)

PC	
17	▶ INDIANA JONES AND THE EMPEROR'S TOMB
18	▶ 1503 A.D. THE NEW WORLD
18	▶ TOM CLANCY'S RAINBOW SIX 3: RAVEN SHIELD
18	▶ VIETCONG
18	▶ BOMBERMAN COLLECTION 1
18	▶ METAL GEAR SOLID 2: SUBSTANCE
18	▶ FROGGER BEYOND
18	▶ RAYMAN 3: HOODLUM HAVOC
18	▶ CITY RACER PC
18	▶ EMPIRE EARTH GOLD EDITION
18	▶ NEW WORLD ORDER
18	▶ DK EXTREME BMX PC
18	▶ ATLANTIS UNDERWATER TYCOON PC
18	▶ OPERATION FLASHPOINT: GAME OF THE YEAR
18	▶ ULTIMATE PAC PACK
24	▶ DELTA FORCE: BLACK HAWK DOWN
24	▶ PURGE
24	▶ BANDITS: PHOENIX RISING
24	▶ KNIGHT RIDER: THE GAME
25	▶ PRO RACE DRIVER
25	▶ SHADOWBANE
25	▶ DEVASTATION
25	▶ EVE ONLINE: THE SECOND GENESIS
25	▶ CSI: CRIME SCENE INVESTIGATION
25	▶ GALACTIC CIVILIZATIONS
27	▶ BATTLECRUISER MILLENNIUM GOLD

XBOX	
17	▶ BARBARIAN
17	▶ MLB SLUGFEST 20-04
18	▶ BATMAN: DARK TOMORROW
18	▶ FREEDOM: BATTLE FOR LIBERTY ISLAND
18	▶ MOTOR TREND'S LOTUS CHALLENGE
18	▶ RAYMAN 3: HOODLUM HAVOC
18	▶ TAO FENG: FIST OF THE LOTUS
18	▶ FURIOUS KARTING
18	▶ ROLLERCOASTER TYCOON
18	▶ MVP BASEBALL 2003
20	▶ MERCEDES-BENZ WORLD RACING
20	▶ UFC: TAPOUT 2
24	▶ THE SIMS
25	▶ PRO RACE DRIVER
25	▶ JURASSIC PARK: OPERATION GENESIS
25	▶ STATE OF EMERGENCY
25	▶ V-RALLY 3
25	▶ STAR WARS: THE CLONE WARS
26	▶ ROBOCOOP
26	▶ STAKE

GAMECUBE	
17	▶ RED FACTION II
17	▶ MLB SLUGFEST 20-04
17	▶ PIGLET'S BIG GAME
18	▶ BATMAN: DARK TOMORROW
18	▶ ARMY MEN AIR COMBAT: THE ELITE MISSIONS
18	▶ WWE CRUSH HOUR
18	▶ CITY RACER
24	▶ DEF JAM VENDETTA
24	▶ THE SIMS
24	▶ LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER
25	▶ ARMY MEN: SARGE'S WAR

PLAYSTATION 2	
17	▶ MLB SLUGFEST 20-04
17	▶ PIGLET'S BIG GAME
18	▶ CHESSMASTER
18	▶ CLOCK TOWER 3
18	▶ AERO ELITE: COMBAT ACADEMY
18	▶ RAYMAN 3: HOODLUM HAVOC
18	▶ DEF JAM VENDETTA
18	▶ WWE CRUSH HOUR
18	▶ KING OF ROUTE 66
18	▶ MVP BASEBALL 2003

## ГРАФИК ЕВРОПЕЙСКИХ РЕЛИЗОВ (С 1 ПО 15 МАРТА 2003 ГОДА)

PC	
21	▶ CASINO INC
21	▶ HIGHLAND WARRIOR
21	▶ STRIKE FIGHTERS
21	▶ THE GUILD - ADD ON
21	▶ TOM CLANCY'S RAINBOW SIX 3: RAVEN SHIELD
21	▶ VIETCONG
21	▶ WARRIOR KINGS: BATTLES
28	▶ 1503 A.D. - THE NEW WORLD
28	▶ AIRLINE TYCOON 2
28	▶ CHAMPIONSHIP MANAGER 4
28	▶ DARKENED SKYE
28	▶ DELTA FORCE BLACK HAWK DOWN
28	▶ DOWNTOWN RUN
28	▶ DRAGON'S LAIR 3D
28	▶ EMPIRE EARTH GOLD
28	▶ EVE ONLINE: THE SECOND GENESIS
28	▶ FLIGHT SIM TRAFFIC
28	▶ INDIANA JONES AND THE EMPEROR'S TOMB
28	▶ INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 3
28	▶ JURASSIC PARK EVOLUTION
28	▶ METAL GEAR SOLID 2 - SUBSTANCE
28	▶ TOCA RACE DRIVER

XBOX	
28	▶ PRO EVOLUTION SOCCER PLATINUM
28	▶ TOM CLANCY'S SPLINTER CELL

XBOX	
21	▶ GATE - DARK ALLIANCE
21	▶ DR MUTO
21	▶ MACE GRIFFIN: BOUNTY HUNTER
21	▶ MALICE: KAT'S TALE
21	▶ MX SUPERFLY
21	▶ PANZER DRAGON ORTA
21	▶ ROLLING
21	▶ SHENMUE II
21	▶ STATE OF EMERGENCY
21	▶ YAGER
28	▶ CRIMSON SEA
28	▶ DEAD OR ALIVE XTREME BEACH VOLLEYBALL
28	▶ INDIANA JONES AND THE EMPEROR'S TOMB
28	▶ JURASSIC EVOLUTION
28	▶ NHL 2K3
28	▶ ROBOCOOP
28	▶ SEGA NBA 2K3
28	▶ SEGA NFL 2K3
28	▶ STAR WARS - KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC
28	▶ STAR WARS: THE CLONE WARS
28	▶ STEEL BATTALION
28	▶ THE SIMS
28	▶ V RALLY 3

GAMECUBE	
21	▶ DR MUTO
21	▶ METROID PRIME
21	▶ OUTLAW GOLF
21	▶ PAC-MAN WORLD 2
21	▶ ROBOTECH: BATTLECRY
21	▶ ROLLING
21	▶ THE SUM OF ALL FEARS
21	▶ TOM CLANCY'S GHOST RECON
21	▶ WHIRLTOUR
28	▶ DARKENED SKYE
28	▶ DOWNTOWN RUN
28	▶ MONSTERS INC. SCREAM ARENA
28	▶ NBA 2K3
28	▶ NFL 2K3
28	▶ NHL 2K3
28	▶ SPONGEBOB: REVENGE OF THE FLYING DUTCHMAN
28	▶ SUMMONER: A GODDESS REBORN
28	▶ TOP ANGLER

PLAYSTATION 2	
21	▶ COOL SHOT
21	▶ DR. MUTO
21	▶ HOME RUN
21	▶ INQUISITION
21	▶ INTERNATIONAL LEAGUE SOCCER (ILS)
21	▶ JESSE JAMES GUNFIGHTER
21	▶ JURASSIC PARK - OPERATION GENESIS
21	▶ MR GOLF
21	▶ PRIDE FC
21	▶ ROAD RAGE 3
21	▶ ROLLING
21	▶ STATE OF EMERGENCY PLATINUM
21	▶ SYBERIA
21	▶ TENNIS MASTER SERIES 2003
21	▶ WHIRLTOUR
28	▶ 4X4 EVO 2
28	▶ CHESSMASTER 9000
28	▶ DEVIL MAY CRY 2
28	▶ G1 JOCKEY 3
28	▶ ISS 3
28	▶ KINGS FIELD IV
28	▶ METAL GEAR SOLID 2: SUBSTANCE
28	▶ MYSTIC HEROES

## ИГРОВЫЕ НАГРАДЫ AIAS

AIAS (Academy of Interactive Arts and Sciences) объявила список наград за достижения в области разработки игр в 2002 году. Награды являются чем-то вроде «Оскаров» игровой индустрии и присуждают их ежегодно. Мы приводим полный список победителей.

### ЗАЛ СЛАВЫ

Ю Судзуки (Yu Suzuki)

### ИГРА ГОДА

Battlefield 1942

### РС-ИГРА ГОДА

Battlefield 1942

### АКЦИОН ГОДА ДЛЯ РС

Grand Theft Auto III

### FIRST-PERSON ACTION ГОДА ДЛЯ РС

Medal of Honor: Allied Assault

### RPG ГОДА ДЛЯ РС

Neverwinter Nights

### СТРАТЕГУ ГОДА ДЛЯ РС

WarCraft III: Reign of Chaos

### SIMULATION ГОДА ДЛЯ РС

The Sims Unleashed

### SPORTS ГОДА ДЛЯ РС

Madden NFL 2003

### ПРИСТАВОЧНАЯ ИГРА ГОДА

Tom Clancy's Splinter Cell

### АКЦИОН ADVENTURE ГОДА ДЛЯ ПРИСТАВОК

Grand Theft Auto: Vice City

### FIRST-PERSON ACTION ГОДА ДЛЯ ПРИСТАВОК

Metrod Prime

### PLATFORM ACTION ADVENTURE ГОДА ДЛЯ ПРИСТАВОК

Ratchet & Clank

### RPG ГОДА ДЛЯ ПРИСТАВОК

Animal Crossing

### SPORTS ГОДА ДЛЯ ПРИСТАВОК

Madden NFL 2003

### RACING ГОДА ДЛЯ ПРИСТАВОК

Need for Speed: Hot Pursuit 2

### FIGHTING ГОДА ДЛЯ ПРИСТАВОК

Tekken 4

### СЕМЕЙНАЯ ИГРА ГОДА

Mario Party 4

### ИГРА ГОДА ДЛЯ ПОРТАТИВНОЙ СИСТЕМЫ

Metrod Fusion

### НАГРАДА ЗА ИННОВАЦИИ В КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

Battlefield 1942

### НАГРАДА ЗА ИННОВАЦИИ В ПРИСТАВОЧНЫХ ИГРАХ

Animal Crossing

### MASSIVELY MULTIPLAYER/PERSISTENT WORLD ИГРА ГОДА

The Sims Online

### ИГРА ГОДА, ОРИЕНТИРОВАННАЯ НА ОНЛАЙН

Battlefield 1942

### ВЫДАЮЩИЕСЯ ДОСТИЖЕНИЯ В ОБЛАСТИ АНИМАЦИИ

Sly Cooper and the Thievius Raccoonus (Sly Raccoon)

### ВЫДАЮЩИЕСЯ ДОСТИЖЕНИЯ В ART DIRECTION

Sly Cooper and the Thievius Raccoonus (Sly Raccoon)

### ВЫДАЮЩИЕСЯ ДОСТИЖЕНИЯ В ОБЛАСТИ ИГРОВОГО СЦЕНАРИЯ

Eternal Darkness: Sanity's Requiem

### ВЫДАЮЩИЕСЯ ДОСТИЖЕНИЯ В ИГРОВОМ ДИЗАЙНЕ

Animal Crossing

### ВЫДАЮЩИЕСЯ ДОСТИЖЕНИЯ В ОБЛАСТИ ИГРОВОГО ПРОЦЕССА

Tom Clancy's Splinter Cell

### ВЫДАЮЩИЕСЯ ДОСТИЖЕНИЯ В ОБЛАСТИ ИГРОВОЙ МУЗЫКИ

Medal of Honor: Frontline

### ВЫДАЮЩИЕСЯ ДОСТИЖЕНИЯ В ОБЛАСТИ ЗВУКОВЫХ ЭФФЕКТОВ

Medal of Honor: Frontline

### ВЫДАЮЩИЕСЯ ДОСТИЖЕНИЯ В ОБЛАСТИ ГРАФИКИ

The Lord of the Rings, The Two Towers

## КОРОТКО

### ► SEGA ВЫПУСТИТ В ЯПОНИИ

Virtual On: Marz уже 29 мая. Платформа – PlayStation 2.

### ► АНГЛОЯЗЫЧНАЯ ВЕРСИЯ

Unlimited: SaGa для PlayStation 2 появится в Штатах уже этим летом. По по-



воду европейского релиза Square не говорит ничего.

### ► СОТРУДНИКИ MAXIS

клятвоноски пообещали выложить на своем сайте руководство по ведению городского бюджета в SimCity 4.

### ► TILTED MILL

ENTERTAINMENT приобрели лицензию движка Empire Earth, но что конкретно они из него будут делать, пока не говорят.

### ► ОТМЕТИВ ТРИДЦАТИПЕТИЙ

ЮБИЛЕЙ, компания Kopani объявила о том, что с 1 апреля текущего года сменит свой логотип.

### ► NINTENDO СОБИРАЕТСЯ

инвестировать \$15 млн. в производителя полупроводников Matrix. Компания собирается создать более экономичную версию процессора для Game Boy Advance.

### ► СИГЕРУ МИЯМОТО

(Shigeru Miyamoto) сообщил, что новая часть Legend of Zelda для Game Boy Advance разрабатывается силами Capcom.

### ► ОНЛАЙНОВАЯ СПУЖБА

Xbox Live стартует в Европе 14 марта. С первого дня будет доступно шесть игр, поддерживающих службу: MechAssault, Tom Clancy's Ghost Recon, Unreal Championship, Capcom Vs SNK 2 EO, Whacked! и мало кому нужный в Старом Свете NFL Fever 2003. Также можно будет скачать из сети всяческие бонусы для ToeJam & Earl III: Mission to Earth, MX Superfly и Splinter Cell.

### ► SEGA СООБЩИЛА,

что в ее новом lightgun-шутере Virtua Cop 3 в том или ином качестве засветятся персонажи из Shenmue.

### ► DEAD OR ALIVE CODE:

KRONOS, в данный момент разрабатываемая Тестом, будет включать в себя полную поддержку службы Xbox Live.

### ► SILENT HILL 3

для PlayStation 2 выйдет в Европе 23 мая, то есть на месяц раньше, чем в Америке и Японии.





**А вы не знали, что умеете  
управлять квантроциклом?**

**Компьютер ЭКСИМЕР™ Home Elite SE  
на базе процессора Intel® Pentium® 4  
обеспечит вам захватывающие дух  
приключения в мире онлайн-игр.**



Оснащенный мощным процессором Intel® Pentium® 4 компьютер ЭКСИМЕР™ Home Elite SE предлагает великолепную производительность для поддержки трехмерных компьютерных игр, а также обеспечивает действительно реалистичное воспроизведение звука с помощью системы Dolby Digital.

ЭКСИМЕР™ Home Elite SE — возможности, которых Вы не ждали.

**[www.excimer.com](http://www.excimer.com)**

**Единая информационная служба:  
(095) 742-36-14**

**Розничные продажи в Москве:** М.ВИДЕО (095) 777-777-5,  
Техносила (095) 777-8-777

**Продажи в Интернет:** <http://www.dostavka.ru>

**Дистрибуторы:** компания Инлайн — г.Москва (095)941-6161,

ООО "Элком Сервис" — г.Сургут (3462)31-19-9, г.Нефтеюганск (34612)2-47-03, г.Ханты-Мансийск (34671)3-44-84

Более 400 дилеров по всей территории России. Адрес ближайшего на [www.i2b.ru](http://www.i2b.ru)





## ОБЗОР ВИРУСНОЙ АКТИВНОСТИ ЗА ФЕВРАЛЬ 2003

### ДВАДЦАТКА НАИБОЛЕЕ РАСПРОСТРАНЕННЫХ ВРЕДНОСНЫХ ПРОГРАММ

№	НАЗВАНИЕ	ДОЛЯ В ОБЩЕМ ЧИСЛЕ ВИРУСНЫХ ИНЦИДЕНТОВ (%)	№	НАЗВАНИЕ	ДОЛЯ В ОБЩЕМ ЧИСЛЕ ВИРУСНЫХ ИНЦИДЕНТОВ (%)
1	I-WORM.KLEZ	29,67%	11	WIN95.CIH	0,71%
2	I-WORM.SOBIG	8,81%	12	WORM.WIN32.OPASOFT	0,69%
3	I-WORM.LENTIN	7,04%	13	WIN95.SPACES	0,59%
4	MACRO.WORD97.THUS	3,12%	14	BACKDOOR.MOSUCK	0,58%
5	I-WORM.AVRON	3,00%	15	BACKDOOR.ANTILAM	0,57%
6	I-WORM.RORON	2,87%	16	VBS.REDLOF	0,53%
7	I-WORM.HYBRIS	2,49%	17	I-WORM.STATOR	0,53%
8	I-WORM.TANATOS	1,30%	18	MACRO.WORD97.MELISSA	0,52%
9	MACRO.WORD97.FLOP	0,98%	19	BACKDOOR.OPTIX.PRO	0,51%
10	MACRO.WORD97.SAVER	0,78%	20	MACRO.WORD97.VMPC	0,50%

ДРУГИЕ ВРЕДНОСНЫЕ ПРОГРАММЫ\* 34,18%  
(\* НЕ ВОШЕДШИЕ В 20 НАИБОЛЕЕ РАСПРОСТРАНЕННЫХ)

ИНФОРМАЦИОННАЯ СЛУЖБА «ЛАБОРАТОРИИ КАСПЕРСКОГО» ([HTTP://WWW.KASPERSKY.COM](http://www.kaspersky.com)).

### КОРОТКО

► **FOX INTERACTIVE** и Electronic Arts совместными усилиями будут издавать игру Aliens Versus Predator: Extinction, которая выйдет этим летом на PlayStation 2 и Xbox.

► **SEGA И MCDONALD'S** заключили соглашение, по которому игрушечные персонажи появятся в комплектах Happy Meal. В Америке это произойдет летом.

► **ELECTRONIC ARTS** объявила, что в ближайшее время она собирается выпустить две приставочные игры из серии Medal of Honor. Первой из них станет Medal of Honor: Rising Sun, релиз которой состоится осенью.



АЛЕКСАНДР ЩЕРБАКОВ (SHERB@GAMELAND.RU)

# FLASHBACK

**1**  
ГОД  
НАЗАД



**3**  
ГОДА  
НАЗАД



**5**  
ЛЕТ  
НАЗАД



**Д**ля #111 Сергей Лянге (легенда «СИ», если кто не в курсе) придумал любопытную концепцию центрального материала. Которую, крепко посоветовавшись, редакция все-таки решила проработать и воплотить в жизнь. Сумма трех единичек дает цифру 3. Более того, 111 может сойти за римскую III. Удачный повод взглянуть на историю индустрии и оценить, чем же были «третьи части» проектов для игровых сериалов в целом. Спец, озаглавленный «Игры в третьем поколении», на поверку оказался спорным, но весьма познавательным материалом. Ну а на обложку угодила... правильно, третья часть, но какой игры! Новая Grand Theft Auto появилась в конце зимы и «СИ» моментально написала обзор того, чему было суждено стать главным блокбастером года. Естественно, все остальные игры, ревью которых попали в номер, оказались в тени гиганта от Take-Two. Пусть даже там и присутствовали WipEout Fusion (на поверку оказавшийся разочарованием для всех поклонников футуристических гонок) и несколько мощнейших тайтлов для Game Boy Advance (включая Super Mario Advance 2 и Sonic Advance). Я же с особым удовольствием до сих пор читаю обзор Noo!igans: Storm Over Europe – вспоминая, как мы с коллегой Перестукиным (автором статьи) запускали это чудо природы. ■

**П**ожалуй, интереснее всего в #63 читать «Индустриальные новости», сообщающие массу интереснейших деталей. В частности, отсюда можно было узнать, что Dolphin (рабочее название GameCUBE) и Game Boy Advance не появятся в продаже ранее 2001 года. Но даже такие детали меркнут по сравнению с известием о том, что Microsoft после долгих месяцев слухов и пересудов наконец-то признала существование проекта Xbox. Это сейчас для нас приставка от Microsoft – дело обыденное. А вспомните, как подобные вещи воспринимались три года назад... Обложку номера оккупировала девушка-спортсменка из Nox – проекта, в то время расценивавшегося как основной конкурент Diablo. Собственно, он таковым и был, несмотря на то что мало кто нынче помнит игру от Westwood. Просто так сложились обстоятельства. Nox же закономерно получила «девятку» от Сергея Дрегалина, также выкатившего и прохождение игры. Ну а вообще, всем ностальгирующим лучше всего почитать монументальный труд, отслеживающий хронологию всех мало-мальски примечательных событий 1999 года. Вторая часть материала (первая была опубликована в #62) охватывает период от июня до декабря. Без преувеличения, уникальный материал. ■

**С**мартовским номером «СИ» за 1998 год связан один любопытный курьез, не упомянуть о котором я просто не могу. Хотя бы в силу того, что автор этих строк попал в игровую журналистику во многом по вине статьи Дмитрия Эстрина об Elic. Не путайте эту игру со Stormbringer от Snowball – в данном случае разговор идет о фериерической разработке Psynopsis. Превью Димы, никогда ранее в глаза не видевшего произведения Майкла Муркока, пестрело фактическими ляпами, что и сподвигло одного из читателей (по имени Александр Щербаков) на написание гневного письма в адрес автора. Это в итоге обернулось зачислением его в ряды «СИ» и «Official PlayStation Россия» (откуда до сих пор не можем выдворить – прим. ред.). Кроме этого феноменального материала, в журнале можно найти и сильную «Хит?»-секцию, представленную такими наименованиями, как Diablo II, SiN, Alpha Centauri и, представьте себе, King's Quest VIII. Рядышком примостился и спецматериал по космосимуляторам за авторством Сергея Овчинникова. В блоке обзоров можно найти сразу несколько поистине легендарных тайтлов: Resident Evil 2, Grand Theft Auto и Final Fantasy Tactics. Ну а о подведении итогов 1997 года даже и заикаться не имеет смысла. ■

# Лаконичная форма, широкие возможности



## Новая серия мониторов **LG FLATRON™ ez**



### Монитор **FLATRON™ ez T710P**

Трубка	17" FCDD FLATRON™ ez
Точка	0,25/ 0,20мм
Горизонтальная частота	30-85 КГц
Максимальное разрешение	1600x1200 @ 68 Гц
Соответствие стандартам	TCO 99
Дополнительные опции	Bright View/Bright Window

### **BrightWindow**

Эта функция позволяет выделять с помощью мыши интересующий фрагмент изображения и корректировать уровень яркости и контрастности на нём. Также, можно изменять размер окна изображения.

### **BrightView**

Эта функция позволяет выбирать различные режимы из меню в зависимости от того работаете ли Вы с офисными приложениями, растровыми изображениями или играете в 3D-игры. Каждому из этих режимов предназначен свой уровень яркости от 160 до 350 cd/m<sup>2</sup>.

### **Трубка**

Благодаря новейшей электронно-лучевой трубке FCDDT, состоящей из плоского экрана и «Маски двойной кривизны» (Double Curved Mask), плоское изображение передается без искажений и смотрится наиболее естественно. В трубке FCDDT реализовано несколько новейших разработок LG Electronics: новая электронная пушка iPLS Gun II, обладающая высокой плотностью пучка, как результат, более четкая точка на экране; теневая маска (Ultra Invar) с усиленной структурой.

### **Цвет**

С помощью нового люминофорного покрытия Neo Pigmented Phosphors создаются чистые основные цвета на ярком экране. Это делает изображение более контрастным, с одной стороны, и не утомляющим глаза из-за естественности цветопередачи с другой.

### **Дизайн**

Дизайн новых мониторов отличается привлекательной лаконичностью, удобным расположением кнопок управления, продуманным дружелюбным интерфейсом, уменьшенной глубиной.



### DVM Group

тел.: (095) 777-1044  
факс: (095) 958-6019  
www.dvm.ru

**Москва** Альбино (095) 788-0046, 261-8053  
**Москва** Дилайн (095) 969-2222  
**Москва** Инфорсер (095) 173-9934, 173-9937  
**Москва** Компания MEIJIN (095) 727-1222  
**Москва** Крона Форт (095) 234-0010  
**Москва** Линк Компьютер (095) 785-7190  
**Москва** НИКС (095) 974-3333  
**Москва** Онлайнтрейд (095) 737-4748, 943-9650  
**Москва** Остров Формоза (095) 926-2452  
**Москва** Систек (095) 781-2384  
**Москва** Стартмастер (095) 967-1515  
**Москва** Техносила (095) 777-8777  
**Москва** Формоза-Полянка (095) 933-4997  
**Москва** Ф-центр (095) 742-6401  
**Москва** Цифровой Мир (095) 785-3888  
**Москва** Электон (095) 956-3819  
**Москва** Forum Computers (095) 707-1306, 707-1309  
**Москва** OLDI (095) 232-3009

**Москва** Red Diamond Computers (095) 785-8194  
**Москва** ULTRA Computers (095) 729-5244, 729-5255  
**Москва** USN computers (095) 775-8202  
**Белгород** Инфотех (0722) 26-36-18, 26-36-48  
**Казань** Логические Системы (8432) 112233  
**Нижневартовск** Ланкорд (095) 956-05-25  
**Пермь** О-Си-Эс Урал (3422) 195-148 415-441  
**Псков** Компьютерный салон «ВЭБ» (8112) 79-3021  
**Ростов-на-Дону** Компьютер Сити (8632) 72-66-50  
**Ростов-на-Дону** Технополис (095) 733-99-49  
**Самара** Крафт-С (8462) 41-2412  
**Самара** Радиант (8462) 34-0706  
**Санкт-Петербург** Альфа (812) 320-80-70  
**Смоленск** Этна Холдинг (0812) 55-8951  
**Тольятти** СофтЭкс (8482) 377-977, 339-515  
**Тула** Курсор (0872) 30-9508  
**Тюмень** Компьютел (3452) 463064  
**Уфа** Форте ВД (3472) 37-9606



www.lg.ru



## DEVIL MAY CRY 2

ДЕКОНСТРУИРУЯ ДАНТЕ



▶ Данте испытывает на прочность монстра, попутно зарабатывая наивысший комбо-рейтинг.



▶ Аловолосая Люсия позирует в воздухе не хуже персонажей Enter the Matrix (стр. 40).



▶ За углом экрана скрывается еще один такой же козлице. Дизайн отдельных врагов, как в этом случае, делает честь художникам игры. Вместе с тем по этапам бродят жалкие создания о нескольких десятках полигонов.

**ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ**  
valkorn@gameland.ru

**В**се верно: они испортили нашу прелесть. Скорбим, посыпаем головы пеллом и сочувствуем каждому, кто ждал от этой игры блеска, стилистичности и ураганного геймплея, прославивших первую часть. DMC2 нельзя назвать откровенно бросовой, у нее есть целый ряд бесспорных достоинств – но горькая правда в том, что все они блекнут по сравнению с тем, что Синдзи Миками и его коллеги по R&D4 предлагали нам в оригинале. После того как Данте перешел в руки отдела R&D1 и его начальника Цуеси Танаки (Tsuyoshi Tanaka), концепция игры подверглась переосмыслению – по словам новых разработчиков, перед нами не обычный сиквел, а «новое прочтение» Devil May Cry. Увы, после ознакомления это чтиво хочется поставить на дальнюю полку и вернуться к канонической трактовке, благо Platinum-релиз блестящей первой игры доступен по вполне сносной цене. Ах, вы желаете подробностей? Легко!

**ИЗМЕНА**

Для начала в DMC2 почти атрофирован сюжет. Существует некий издатель-олигарх Ариус, который хочет подчинить себе мир, заручившись помощью демонов. В этом мире живет бабушка Матье, наш красавчик Данте (Dante) и второй игравельный герой, Люсия (Lucia). Остальные

персонажи – десяток врагов да десяток боссов. В первой Resident Evil народу было втрое больше. Мир DMC2 безлюден и пуст, только монстрики копошатся по углам. Когда Ариус вздумал тут себе подчинять – не объясняется. Зачем – не сказано. Какой Данте прок от победы над Ариусом – не ясно. Вместо того чтобы положить в основу сюжета историю первой игры (к слову, имеющую немало белых пятен), авторы просто сказали: «вот вам злодей, а вот монстры – развлекайтесь». Мало кто решится одним махом обрушить сюжет до уровня Final Fight, но смелый Танака-сан этим не ограничился – в сиквеле обожаемый фэнами главный герой превращен в

жалкую пародию на самого себя. За что мы полюбили Данте? Охотник на демонов в красном плаще покорила всех умением уstrarивать акробатические перестрелки, щедро перемежаемые остроумными комментариями – по количеству молниеносно выдаваемых фразочек Данте уделял героев голливудских боевиков со всеми их броскими цитатами. Здесь он вдруг почти онемел. Говорит только по делу, немногословно, без тени былого крутойярского апломба. Вроде бы и не Данте вовсе, а так – дублера попросили костюм поносить. Видно, что плевать ему на все происходящее с высокого минарета. У остальных озвучка тоже так себе: верховный злодей Ариус

**УПРАВЛЕНИЕ В ИГРЕ**

**СИСТЕМА НАВЕДЕНИЯ НА ЦЕЛЬ СЛЕГКА МЕНЯЕТ СХЕМУ КОНТРОЛЯ**

- ▲ - удар мечом
- - стрельба
- ⊗ - прыжок (⊗ x2 - двойной прыжок)
- - контекстное действие (открытие дверей, активация устройств), отскок в сторону, без по стене
- L1 - превращение
- L2 - смена оружия
- B - выбор цели
- RT - фиксация на цели
- R2 - отмена фиксации
- SELECT - экран опций
- START - пауза

**ВЕРДИКТ**

**РАЗОЧАРОВАНИЕ**

**6.5**

**НАША ОЦЕНКА**

**МЫСЛИ ВСЛУХ**

**Плюсы**  
Отзывчивое управление, улучшенная камера и сделанные на пять с плюсом главные герои.

**Минусы**  
Игра короткая, очень легкая, испорченная плохим дизайном и заурядной графикой уровней, ничкемной комбо-системой и отсутствием внятного сюжета.

Боевик с неплохими задумками, загубленный посредственной реализацией.  
И вдобавок самое крупное разочарование со времен псевдосиквелов GoldenEye, выходявших на PS one.

**С**тартовать, как водится, можно было бы с короткого рассказа о самой серии, о замечательной первой игре и о том, что главный герой Данте – похоже, самый клевый персонаж, придуманный Capcom со времен Street Fighter. Потом следовала бы подводка с вопросом – удалось ли авторам продолжения улучшить и без того отличный геймплей, чем они нас готовы порадовать? Но давайте лучше сразу, с места в карьер: долгожданная DMC2, заранее причисленная многими к лику суперхитов года, оказалась игрой слабоватой. И уж совсем вялым сиквелом.



▶ Определить качество игры по скриншотам в данном случае невозможно. Разглядывая картинку, мы восхищались и даже предположить не могли, какую свинью подожит всем фанатам оригинала команда Цуеси Танаки.



## БЕРЕЧЬ ОТ ДЕТЕЙ

КОЛЕТ, РЕЖЕТ, СТРЕЛЯЕТ

Арсенал Данте состоит из нескольких видов мечей (варьируются их тяжесть и длина, но на геймплей это особого влияния не оказывает), знакомых ветеранам серии парных пистолетов Ebony и Ivory, дробовика с широкой зоной поражения, двух ручных пистолетов-пулеметов и базуки (она спрятана в ящике на самолете в 9-й миссии). Список оружия Люсии поскромнее, но само оно отличается вычурностью: к вашим услугам серебряные металлические дротики, кортики, подобие ручных гранат и самострел для подводной охоты.

**ВМЕСТО ТОГО ЧТОБЫ ПОЛОЖИТЬ В ОСНОВУ СЮЖЕТА ИСТОРИЮ ПЕРВОЙ ИГРЫ (К СЛОВУ, ИМЕЮЩУЮ НЕМАЛО БЕЛЫХ ПЯТЕН), АВТОРЫ ПРОСТО СКАЗАЛИ: «ВОТ ВАМ ЗЛОДЕЙ, А ВОТ МОНСТРЫ – РАЗВЛЕКАЙТЕСЬ».**

верещит свои жалкие пятнадцать реплик срывающимся голосом, а Люсия и бабулька с переменным успехом изображают французский акцент. Долго они вас беспокоить не будут: сцены диалогов занимают в игре, разместившейся на двух DVD, от силы десять минут.

### ▶ ДОЛБИ СУРРАУНД

Геймплей вызывает смешанные чувства. Из дальней родственницы Resident Evil игра превратилась в почти чистокровный beat'em up – и хотя основные движения не изменились (см. врезку), в целом приятное впечатление слегка портит новая система автонаведения. Когда группа врагов попадает в зону поражения, один из них автоматически оказывается в светящемся фиолетовом кружке прицела. Сменить цель можно, нажав L3, – но так как эта же аналоговая рукоятка отвечает еще и за передвижение Данте, далеко не всегда удастся эффективно перенаводить прицел, особенно в пылу схватки, когда кругом

противники. По той же причине можно хронить незамысловатую комбо-систему, построенную по принципу «чем больше ударов подряд нанесешь врагу, тем выше будет рейтинг» – упрямо соскакивающий прицел обнуляет счетчик попаданий. Помните, как смачно в первой DMC наворачивались комбо с подбрасыванием врага мечом в воздух и последующей фаршировкой свинцовой начинкой? Лучше забудьте. Отныне удачно вплетенные в связку атак выстрелы на оценку не влияют – засчитываются только удары мечом. Пропадает всякий стимул накручивать сумасшедшие комбо: высший рейтинг Its Showtime дает зеленую «витаминку», восполняющую небольшую часть здоровья – но провести такое комбо настолько сложно, а игра такая легкая, что овчинка вряд ли стоит выделки. Разрекламированная беготня по стенам в стиле «Матрицы» абсолютно бесполезна – это движение нельзя включить в комбо или завершить сколько-нибудь зрелищной атакой. В конце оригинальной игры Данте заполучил Спарду, легендарное оружие его отца. Стоит ли удивляться, что к началу следующего опуса он успел куда-то задевать папашин суперкладенец, снова вооружившись стандартным мечом, – понятное дело, автором мешала излишняя наво-

роченность Спарды, но ведь нужно было хоть как-то объяснить исчезновение мегаартефакта! Вся система улучшения оружия выглядит одной большой насмешкой: можно находить, покупать и апгрейдить новые мечи и пушки, но большинство разновидностей оружия действует одинаково, и всю игру легко удастся пройти, вообще не меняя изначального арсенала – лишь время от времени подкачивая его характеристики. Это означает, что можно погрешаться со стратегической составляющей боев: от нас больше не требуется методом проб и ошибок выяснять, какое оружие лучше подходит для схватки с конкретным противником. Хотя многие скажут, что в этом тоже крылась частичка обаяния первой DMC...

### ▶ АДСКИЙ РОТОР

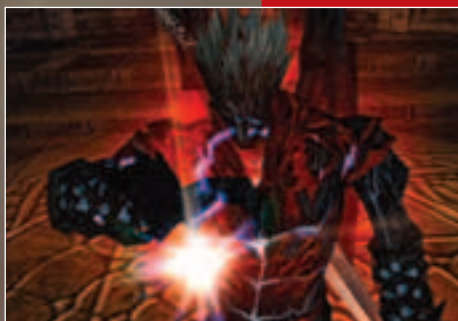
Следующий камень преткновения – внешний вид игры, во многом проигрывающий в сравнении с оригиналом. Дело здесь не в качестве графики – как раз с ней-то все в порядке, разве что текстуры иногда слишком размыты. Проблема в дизайне локаций: окружающий пейзаж пуст и невыразителен. Там, где DMC щеголяла поражающими воображение готическими интерьерами, DMC2 выкатывает на наш суд скуч-

<p><b>↓ ХУЖЕ, ЧЕМ</b></p> <p>Devil May Cry.</p>	<p><b>↑ ЛУЧШЕ, ЧЕМ</b></p> <p>Twin Caliber.</p>
---	---

ХОТЯ НА PS2 НЕМАЛО ШУТЕРОВ РАНГОМ ПОНИЖЕ, ПЕРВАЯ ЧАСТЬ ОСТАЕТСЯ НЕПРЕВЗОЙДЕННОЙ.

**ГЕЙМПЛЕЙ ВЫЗЫВАЕТ СМЕШАННЫЕ ЧУВСТВА. ИЗ ДАЛЬНЕЙ РОДСТВЕННОЙ РЕСИДЕНТ ЭВИЛ ИГРА ПРЕВРАТИЛАСЬ В ЧИСТОКРОВНЫЙ БЕАТ'ЕМ УП**





▶ Бытует мнение, что раньше Данте в демонической форме был похож на гремлина. Это в прошлом.



▶ Можно вечно смотреть на то, как горит огонь, как течет вода и как Люсия управляется с серпами.



▶ Альтернативная одежда призвана облегчить косплей по DMC2: совершив набег на приличный магазин Diesel, фэны игры выйдут оттуда в готовом «прикиде» Данте или Люсии. Осталось выкрасить волосы и ограбить оружейную лавку.

нейшие вариации на тему «город», «фабрика», «катакомбы» и т. д. Уровни достойны Fighting Force или Crisis Beat, какой-нибудь третьесортной поделки в жанре beat'em up – уберите оттуда Данте, и вы ни за что не догадаетесь, что перед вами Devil May Cry. Создававшуюся командой Миками атмосферу угробили напрочь. И попытки авторов оправдаться введением «потусторонних» боссов на этом фоне превращаются самый настоящий фарс – как вам одержимые демонами танки? А демоннебоскреб? А демонический вертолет? Последний преследует вас по улицам, загоняет внутрь здания, влетает за вами и гонит по лестничному пролету на крышу, где предоставляется возможность с ним расправиться. Да если бы нам год назад сказали, что Данте будет драться с вертолетом, мы бы говорившего на смех подняли. Сейчас, к сожалению, уже не до смеха. В заключение разговора о дизайне уровней надо сказать, что за редким исключением все локации являют собой огромные пустые пространства, где изредка можно наткнуться на врагов – поэтому динамика первой DMC с ее относительно небольшими, кишаскими противниками залами остается непревзойденной.

**STИЛЯГИ**

Создается впечатление, что самым проработанным визуальным элементом стал облик главных героев. Новый костюм Данте просто умопомрачителен, он

**ВДОГОНКУ ЗА ПАРОВОЗОМ**

**САРСОМ ОТВЕЧАЕТ НА ПРЕТЕНЗИИ КРИТИКОВ, СЧИТАЯ ИХ ЛИШЕННЫМИ ОСНОВАНИЙ**

«СИ» не одинока в своей оценке DMC2: игровые журналисты США и Японии тоже не в восторге от игры. В целом реакция прессы оказалась настолько негативной, что Сарсом даже выпустила специальный пресс-релиз, где авторы второй части реагируют на основные замечания критиков. Мы решили просто перевести его текст, воздержавшись от собственных комментариев. Вот как выглядит это обращение к прессе:

**ПРЕТЕНЗИЯ:** игра слишком легкая.

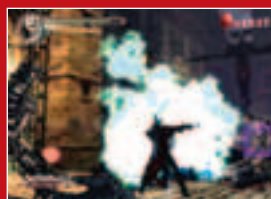
**ОТВЕТ:** Танака-сан (продюсер DMC2) посчитал, что оригинальная игра была слишком сложна для многих игроков-казуалов. Он хотел сделать игру, доступную для всех. Геймеры-хардкорщики пройдут режим Normal без проблем, но для них предусмотрены еще два режима: Hard и Dante Must Die. По словам Танаки, здешний Hard – эквивалент Normal из оригинальной игры. В режиме Hard поведение врагов меняется, делая игру сложнее.

**ПРЕТЕНЗИЯ:** игра не похожа на оригинал.

**ОТВЕТ:** Первую DMC создала R&D Studio 4, а DMC2 – R&D Studio 1. Хотя центральный персонаж Данте в DMC2 остается таким же, сама игра – интерпретация сериала от Studio 1 – следовательно, ее нельзя рассматривать как прямой сиквел. DMC2 гораздо сильнее сконцентрирована на действии, сфокусирована на драках вместо приключенческой части с решением загадок. В первой игре загадок намного больше. У R&D1 огромный багаж опыта по работе над файтингами и экшнами – команда создала большинство частей Street Fighter. R&D4 всегда занималась играми-приключениями, они – авторы игр сериала Resident Evil, и оригинальная DMC изначально планировалась как Resident Evil 4.

**ПРЕТЕНЗИЯ:** игра слишком быстро заканчивается.

**ОТВЕТ:** Все зависит от уровня сложности. В дополнение к трем названным режимам существует еще режим под названием Bloody Palace. Он состоит из 2000 комнат. Также игрокам представится возможность управлять Триш, персонажем из первой части.





▶ Концептуальные иллюстрации – шанс взглянуть на то, какими задумывались уровни DMS2. Увы, картины имеют мало общего с финальным результатом.



полностью соответствует нашему представлению о том, как должен одеваться крутейший охотник на демонов. Люсия выглядит свежо и интересно, даже несмотря на излишне широкую талию и серьезнейшие проблемы с постоянным прохождением полигонных волос сквозь воротник. Демонические формы протагонистов тоже хороши, особенно впечатляет Люсия с белыми крыльями. Теперь, кстати, процесса превращения коснулись небольшие изменения: экипированное оружие больше не влияет на демонический статус, вместо этого у вас появился амулет с тремя ячейками – одна отвечает за элементальную атаку (огонь, лед, молния), другая дает возможность летать или ускоряться, третья позволяет усиливать атаку или регенерировать в тот момент, пока Данте или Люсия пребывают в облике демонов. В процессе игры вам будут попадаться драгоценные камни, которые можно устанавливать в ячейки амулета и тем самым приобретать перечисленные умения. Не стоит также забывать о своевременной покупке синих и малино-

вых шаров, восполняющих здоровье и столь ценную демоническую шкалу.

## ▶ КАК ДВЕ КОСТИ ПОЛОМАТЬ

Впрочем, если играть на уровне сложности Normal, то лечиться вообще вряд ли придется. DMC2 – чудовищно простая и, как уже было замечено выше, обескураживающе короткая игра. Наличие в коробке двух DVD поводом к радости не является: 18 миссий на диске Данте вы осилите за четыре-пять часов, а 13-серийные приключения Люсии займут всего два – два с половиной часа, несмотря на все попытки Сарсот замедлить прохождение введением лабиринтов из одинаковых комнат и особо idiotских эпизодов с прыжками (комната с выходом под потолком, двумя десятками колонн разной высоты и тремя ракурсами камеры – самое страшное, что только можно было придумать). Каких-либо хитрых стратегий победы над боссами не существует, нужно просто исполниться терпения, открыть огонь из всех стволов и не забывать высоко прыгать, уворачиваясь от их атак. В бою

с Минотавром можно просто стать у стеночки и пострелять, он вас даже не коснется. Злодей Ариус сидит у себя на столе, покуривая сигару, лишь изредка отрываясь от этого занятия, чтобы пульнуть чем-нибудь в ваш направлении. И это ведь боссы, а обычные противники в режиме Normal зачастую совсем не обращают на вас внимания, внезапно замирая в ступоре. Пройдя игру за Данте, мы вставили в приставку диск Люсии – но вместо совершенно другой истории со своими этапами, заставками и врагами, нам подсунили подсокращенный набор уже пройденных уровней. Отличие составляют лишь подводная локация и иной финальный босс. Наградой за победу над игрой служат джинсовые костюмы от Diesel, и хотя на персонажах они выглядят эффектно, процесс повторного прохождения никак не обогащают. Наличие любимой фэнами Триш (Trish) в качестве скрытого игравельного персонажа выглядит запоздалой попыткой авторов нажиться на наследии первой игры, от которой они так старательно дистанцировали свой проект.

## ▶ ИЗЫДИ, ДЕМОН!

Остается пожалеть, что в нашей стране пока слабо развита практика проката игр. Видеокассеты и DVD на вечерок взять можно без проблем, а вот с игрушками пока не очень. Если бы в России существовала хорошо поставленная сеть проката видеоигр, мы бы рекомендовали Devil May Cry 2 каждому – конечно, не как достойный сиквел популярного хита, а в качестве развлечения, вполне адекватного символической сумме, потраченной за аренду игры на пару дней. Пятидесяти или шестидесяти долларов она, разумеется, не стоит: это достаточно примитивный beat'em up, по нелепой случайности оказавшийся родственником громкого и качественного проекта. Да, в оригинале Данте выглядит чуть похуже, а недоработанная камера напоминает о себе чаще – но по всем остальным параметрам первая DMC гораздо лучше рецензируемого разочарования. И продается она в России вполуполу дешевле сиквела, что тоже является неслабым аргументом. ■



▶ Босс, вылезающий из небоскреба, непосредственно в игре выглядит несколько иначе: перед вами редкий скриншот из предварительной версии.

A promotional image for the video game Tom Clancy's Splinter Cell. The central figure is Sam Fisher, a man in a black tactical suit with glowing green accents. He is wearing night vision goggles that show a green-tinted view of his surroundings. He is holding a silenced pistol in his right hand, which is raised towards the viewer. The background is a dark, industrial setting with a chain-link fence and pipes. The title "Tom Clancy's SPLINTER CELL" is written in a large, bold, white font with a green outline, positioned across the middle of the image. The "TM" trademark symbol is at the end of the word "CELL".

# Tom Clancy's **SPLINTER CELL**™

По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-34, e-mail: [zaks@media2000.ru](mailto:zaks@media2000.ru). Заказы книг по телефону: (095) 745-01-34, e-mail: [zakaz@media2000.ru](mailto:zakaz@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 № 17-6227. Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "ИМГ". 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.



МОДИФИЦИРОВАННЫЙ GAMESUBE – ТОЛКА ОТ НЕГО МАЛО, НА СТОЛЕ РАБОТАЕТ УКРАШЕНИЕМ

УШНАЯ «ДОЛБИЛКА» – НЕПРЕМНЫЙ АТТРИБУТ РАБОЧИХ БУДНЕЙ ПИРАТА

СТАКАН ДЛЯ МИНЕРАЛКИ. ВОСТРЕБОВАН В СЛУЧАЕ УДАЧНОЙ ЧИПОВКИ

ВОТ СЮДА ПРИПАИВАЮТ ЧИП, ТО ЕСТЬ ЧИПУЮТ. В СЛУЧАЕ УСПЕХА МОЖНО И ВЫПИТЬ...

МИНЕРАЛКА – ВАЖНАЯ ДЕТАЛЬ: РАБОТА НЕРВНАЯ, С ЯЗВОЙ НАДО БОРЬТЬСЯ ЗАРАНЕЕ

# ПИРАТСКИЙ РЫНОК ВИДЕОИГР: МИФЫ И РЕАЛЬНОСТЬ

**WREN**  
wren@gameland.ru

- Сынок, когда поедешь в Питер, не вздумай там чиповать PS2!  
- Что ты, папа, как можно?!  
- Ну... гм... как можно – я тебе вчера объяснял, но ты все равно не чипуй.  
Ремикс популярного анекдота.

- Деньги на лицензию есть, только зачем на нее тратиться? Можно купить игры на рынке и выбрать, что нравится, а с лицензией любая ошибка стоит денег. Из сообщений на форумах.

В последнее время тема распространения пиратских игр для приставок нового поколения стала особенно актуальной. И мне кажется неправильным в ответе на вопрос «есть ли пиратские игры для PS2, и если есть, то где?» отделяться отговорами из серии: «покупайте лицензию и будьте пай-мальчиками» или же делать большие глаза, уверяя, что таковых игр попросту не существует. Решение что и где покупать, вы должны принимать самостоятельно. Мы лишь поможем вам сделать выбор осознанным.

## МИФ О ДОСТУПНОСТИ КАЧЕСТВЕННЫХ ПИРАТСКИХ КОПИЙ

Начнем издадала. В благословенные времена царствования PS one подавля-

ющее большинство любителей видеоигр сталкивалось с проблемой «модчипов» (modchip – см. врезку), лишь когда он ломался и требовал замены (а это было очень редким явлением). Все приставки, поступающие в Россию, немедленно чиповались, что позволяло без проблем запускать большинство валяющихся на лотках пиратских дисков. Были, впрочем, редкие исключения – например, Tekken 2, страдающий дребезжающим звуком (причем и в русской, и в английской версиях), – но в целом буканьеры процветали. Трудно сказать, сколько людей вообще догадывались о существовании лицензионных игр, найти которые было сложнее иголки в стоге сена, а уж понять, почему они стоят в сотню раз дороже, окazyвалось и вовсе не под силу.

Первыми признаками медленного загнивания пиратского рынка стали «русифицированные» версии (т.е. нелегально переведенные на русский язык – см. врезку) игр для PS one. Сначала над ними смеялись, потом даже стали сочинять анекдоты об их покупателях, но... В итоге по объемам продаж такие игры значительно обогнали своих оригинальных товарок. Тогда же стала складываться странная традиция: покупать игры «шоб было». Это из серии – «женщина купит двухрублевую вещь за рубль, даже если в ней не нуждается, а мужчина заплатит два рубля за рублевый товар, который ему действительно не-

обходим». Все продвинутые геймеры придерживались подобной модели мышления, скупая игры десятками и оставляя их лежать на полке мертвым грузом в ожидании того светлого дня, когда что-то из купленного пригодится при обмене на редкий и очень нужный диск. Разумеется, ценились только полные английские и японские версии, а пиратские русификации настоящим поклонникам игр были безынтересны – как экранные копии фильмов для киноманов. Геймеры потихоньку начали качать образы дисков из сети и обмениваться самописными болванками по почте. Пираты перестали удовлетворять потребности игроков.

## МИФ О ЗАВЫШЕННЫХ ЦЕНАХ НА ЛЕГАЛЬНЫЕ ИГРЫ

В это же время уже все российские геймеры – и любители русификаций в том числе – пристрастились покупать игры «просто для того, чтобы посмотреть», благо цена в пару долларов позволяла такую блажь. Запустили, посмотрели, не понравилось – купили другую. Заметьте, во времена Sega Mega Drive никому не приходило в голову появиться на рынке и, достав кошелек, небрежно спросить продавца: «что тут

вышло за последнюю неделю, дайте-ка мне это все». Пиратские картриджи (даже с учетом изменений курса доллара) были в разы дороже игр, появившихся затем на лазерных дисках; их ценили, перед покупкой всегда осматривали, а проходить старались до конца. Но, привыкнув к порочной практике «халявы» (игра за 2-3 доллара!), геймеры не смогли смириться с мыслью, что покупать придется лишь те игры, которые действительно нужны. Дело тут совсем не в низкой покупательной способности россиян. Статистика показывает, что в среднем в мире на одну проданную консоль приходится порядка 5-10 лицензионных игр. Не за месяц или год, а за весь период ее существования, то есть, как минимум, за пять лет! У Dreamcast, к слову, показатель составил примерно 8 штук, а у PS2 в Японии в первые месяцы он был меньше единицы. То есть иностранцы тратят на игры столько же, сколько и мы, но делают это рациональнее. Нам такой подход не по вкусу, ведь призыв брать лицензионные игры напрокат вызывает отторжение: «Да мы не пройдем игру за неделю, нам месяц нужно играть, а это дорого выйдет!» Но зачем тогда покупать каждый месяц десяток пиратских игр, кото-

## ГЕЙМЕРЫ ПОТИХОНЬКУ НАЧАЛИ ОБМЕНИВАТЬСЯ БОЛВАНКАМИ ПО ПОЧТЕ. ПИРАТЫ ПЕРЕСТАЛИ УДОВЛЕТВОРЯТЬ ПОТРЕБНОСТИ ИГРОКОВ.

СКОЛЬКО ДЕНЕГ ПИРАТЫ ЗАРАБОТАЛИ НА ЭТОЙ КОРОБКЕ... СТОЛЬКО ИМ В ВЕК НЕ ОТСИДЕТЬ!

ЗАЧЕМ ЭТО ТУТ?.. А КАК ЖЕ БЕЗ БЛОКА ПИТАНИЯ ОТ САМОГОННОГО АППАРАТА?

И БЕЗ ОТВЕРТКИ – НИКУДА. ОДНА ИЗ САМЫХ УДОБНЫХ, ПРОИЗВОДСТВА 76-ГО ГОДА

ИНФОРМАЦИЯ ПО ЭТОМУ ШЛЕЙФУ ПОСТУПАЕТ ПРЯМО В МОЗГ. ОТ ЗЛУПОТРЕБЛЕНИЯ РЕГУЛЯРНО ГИБНУТ ЛЮДИ

Тема пиратства вновь и вновь возвращается на страницы журнала – призыв к объединению в борьбе против этой болезни, охватившей практически весь организм российской игровой индустрии, мы не собираемся отступать и складывать оружие. Давайте откажемся от позерских лозунгов «Пиратство – это плохо, пиратству – бой!», ибо они ни на йоту не помогут приблизиться нам к пониманию сути проблемы. Попробуем вместе разобраться, что на самом деле происходит в глубине грязного омута пиратского бизнеса. Сегодня мы представляем вам уникальный аналитический материал, освещающий тему пиратства на рынке игровых приставок.

рые никогда не будут пройдены до конца? А ведь в 1995-1996 годах во многих российских городах существовала система проката и обмена лицензионных игр для PS one (а еще раньше – для SNES), которая пользовалась большим успехом, пока не была задавлена потоком дешевой нелегальной продукции (тогда еще полных копий английских версий). Сейчас эту систему пытаются кое-где возродить, но не слишком-то успешно. Да, еще одно интересное наблюдение: в Official PlayStation Magazine UK очень часто публикуются письма английских геймеров, сетующих на то, что они не могут покупать больше одной игры в месяц. Без комментариев. Конечно, можно заявить: «Моя зарплата не позволяет выделять на игры \$30-\$50 в месяц». Что ж, нет – так нет. Однако если вы не можете купить за \$500 современный мобильный телефон, то вряд ли приобретете ворованный за треть цены. И машины, бывшие в угоне, также мало кого прельщают – дело тут не только в риске уголовной ответственности. Любый товар – в том числе и удовольствие, получаемое от видеоигры, – имеет свою цену. Жаль, что за 12 лет квази-капитализма в нашей стране к этому так и не привыкли. Я уже не говорю, что у любителей оправдывать пиратство бедностью откуда-то берутся не только \$250 на консоль, но и еще \$150 на чиповку. Удивительное дело, верно?

### ➤ МИФ О БЕССМЕРТИИ ПИРАТСТВА

Времена консолей нового поколения принесли важные перемены. В принципе, с «пиратчиной» можно более-менее надежно бороться двумя методами: усложняя жизнь продавцам нелегальной продукции и совершенствуя защиту от копирования. В России, впрочем, необходима еще одна мера: активизировать продажи легальных игр... К примеру, лишь через год-два после старта PlayStation 2 в Санкт-Петербурге появилась альтернатива пиратскому рынку. Однако экономические средства борьбы уже исчерпаны – игры и так продаются с минимальной наценкой (около \$3) и стоят значительно дешевле, чем в розничных сетях Европы. На руку легальному рынку и то обстоятельство, что пиратский, охваченный внутренним кризисом, сдает свои позиции.

Почему? Приставки нового поколения впервые (если не считать пиратских сборников игр для PS one) заставили рядового геймера-консольщика столкнуться с проблемой «рипа» (CD-RIP, см. врезку). Нелегальные диски для Dreamcast запускались без модчипов, но при копировании оригиналов (GD-ROM, более 1 Гбайта) на болванку объемом 700 Мбайт что-то приходилось оставлять за бортом. Иногда это были не слишком важные бонусы, но зачастую (особенно в самом начале развития пиратского рынка для DC) резались музыка и видеоролики. Понятное дело, все



удовольствие от игры улетучивалось вместе с «зарезанной» информацией. Позже музыку стали просто переводить из стерео в моно, а ролики – перепаковать с ухудшением качества. Все эти махинации привели к тому, что консольщики познакомились еще с одним удручающим феноменом – «зависающими» играми, от которых до сей поры страдали лишь PC-геймеры. Конечно, их тоже можно патчить (если есть CD-рекордер, лишние болванки и умение найти в Сети нужный патч), но... простите, зачем все эти сложности? Особенно неприятно, что баги проникли в самые хитовые игры:

лишь с большим трудом (с третьей попытки) пиратам удалось разбить один GD-ROM Grandia 2 на два CD-диска, а принципиально неделимые данные Skies of Arcadia – запаковать таким образом, чтобы потом игра разархивировала их на лету. За бортом оказались Seaman (микрофон на болванку не запишешь) и D2, а также возможность играть в Phantasy Star Online по сети. Владельцы Dreamcast, впрочем, смирились со всеми этими сложностями – ведь сама приставка стоила не так дорого, а чиповать ее не требовалось. Но Full English Versions для DC вымерли как вид.

## ЧТО ТАКОЕ РУСИФИКАЦИИ?

### НЕЛЕГАЛЬНО, НЕКАЧЕСТВЕННО ПЕРЕВЕДЕННЫЕ НА РУССКИЙ ЯЗЫК ИГРОВЫЕ ПРОГРАММНЫЕ ПРОДУКТЫ

Все просто: русификации – это локализации, которые сами авторы называют «руссификациями». В отличие от легальных компаний, переводящих игры на наш родной язык, пираты не имеют доступа к оригинальным текстам и вынуждены вручную извлекать их, а затем неким образом заменять на русскоязычные. Название процесса определяется его основной целью: в игре должны быть тексты на русском. Ничего большего не требуется, поэтому на «перевод» игры уходят считанные дни, часто – часы. Порой в ход идут автоматические переводчики, иногда переводится лишь самое начало игры, дальше же идет английский текст, где буквы без видимой логики заменены на символы кириллицы. Бывает так, что нет технической возможности нормально заменить шрифты или произвольно менять длины строк. Примерно так же дело обстоит и с «переводом» озвучки. В гонках или файтингах прочитать надписи обычно удается, в JRPG приходится играть без понимания сюжета. Ситуация примерно та же, как и в случае с японскими версиями, но ху-

же, ведь бредовый набор букв вызывает отвращение и к самой игре, а отсутствие оригинальной озвучки полностью уничтожает всю атмосферу. Большая часть русификаций виснет, но, как правило, не в самом начале, ведь пару часов уважающие себя пираты игру все же тестируют, а дольше в одну игру все равно редко кто из современных геймеров играет. «Русифицированную» таким образом игру можно сравнить с поддельной водкой. Соблюдая меры предосторожности, употреблять это можно, но, увидев действительно хорошую игру в таком исполнении, можно здорово подорвать свое душевное здоровье. И не думайте, что бывают «хорошие» и «плохие» русификации, первые просто экономически невыгодны. Справедливости ради замечу, что пираты, переводящие PC-игры, работают качественнее. По крайней мере, они не выпускают японские версии, где «переведены» лишь записанные по-английски слова вроде start, заявляя на обложке, что «игра полностью переведена на русский».

Дальше – больше. Можно предположить, что следующее поколение игровых приставок полностью избавится от проблемы пиратства, поскольку уже сейчас существуют соответствующие технические решения. Возьмем тот же GameCube, для которого не существует нелегальных дисков по причине нестандартного формата носителя.

### МИФЫ ОБ УНИВЕРСАЛЬНЫХ ЧИПАХ ДЛЯ PS2

Были времена, когда выражения «mod-chip для PS2» и «эмулятор PS2» с ужасающей частотой появлялись в новостях игровых изданий и в сообщениях на форумах. Надежную информацию приходилось добывать по крохам. Так, первые чипы (типичный их представитель – Neo 2.2) позволяли запускать CD-копии игр и стоили не так дорого. Однако они требовали для нормальной работы устройство Pro



Action Replay, в результате чего цена за чиповку увеличивалась до \$80. При этом игры для PS one на такой приставке работали только... записанные на болванку, а DVD-R для PS2 не функционировали вообще. Позже появилась новая версия, Neo 2.5 (и аналоги), позволяющая запускать DVD-R, но требующая для этого наличия хотя бы одного легального DVD, причем желательно полностью заполненного данными (точнее, чтобы специальная область, Table of Content, этого легального диска была по размеру больше, чем у записываемого пиратского), а также все того же Pro Action Replay.

Далеко не всех устраивал double swap (запуск игр через два загрузочных диска), и поэтому пиратский рынок вскоре замер в ожидании двух новых чипов: Neo 4 и Messiah. Оба должны были помочь в запуске нелегальных игр на любых носителях, но лишь Messiah разрабатывался так, чтобы swap не требовался ни для каких дисков. Завсегдатаи пиратских ларьков наизусть выучили вопрос: «А «Мессия» еще не появился?», а менее продвинутые личности

хвастились на форумах: «А я купил PS2 с «Миссией» и все круто работает!» Лишь после одновременного релиза обоих чипов Sony всерьез занялась проблемой, в результате чего компаниям, изначально собиравшимся продавать свою продукцию на территории Европы, были предъявлены иски, а создатели Messiah и вовсе были вынуждены прекратить деятельность. Кстати, солидный российский сайт успел опубликовать забавную статью о том, что на самом деле чипы эти изобрели и производят русские на территории России. Эта была, разумеется, лишь ошибка переводчика – на деле производство чипов переместилось из Европы в Китай, а потом распространилось по всему миру. Сейчас многочисленные мелкие компании продвигают «свою» продукцию, на поверку оказывающуюся модификацией Messiah.

Почти все существующие на сегодняшний день чипы не являются универсальными и годятся лишь для определенных моделей консолей. Тут действует интересное правило: чем новее версия консоли – тем легче ее чиповать. Любая из имеющихся в продаже новых PS2 (в том числе и официальная русская версия) может быть подвержена модификации – новейшие чипы легко устанавливаются даже непрофессионалами и позволяют запускать любые типы дисков, в том числе и пиратские DVD-фильмы. Интересно, что PS2 RUS не очень дружит с оригинальным чипом Messiah, но по непонятным нам соображениям пираты продают чипованные приставки именно в таком комплекте (за \$300-\$320), а цены на другие варианты мгновенно взлетели до \$360-\$400. В очень неприятной ситуации оказались те, кто установил себе год назад чипы вроде Neo 2.2, Neo 2.5 или Origa – им приходится продавать приставки по бросовой цене и покупать себе новые. И последнее: для запуска «левых» игр на плохо прочипованных PS2 нужно совершать действия, недалеко ушедшие от метода swap-trick. Одно де-

## ХВОХ ПОД АТАКОЙ

### ДЕТИЩЕ MICROSOFT НЕ ОБДЕЛЕНО ВНИМАНИЕМ ПИРАТОВ

В отличие от PS2 и GC, у Xbox с чиповкой особых проблем не было, хотя копировать игры долго не получалось – на PC «родные» диски для Xbox не читаются в принципе. Но у Xbox есть сетевая карта, и путем некоторых манипуляций можно превратить приставку во внешний DVD-привод. Что касается чипов, то для запуска пиратских игр достаточно подменить родной BIOS приставки на взломанный. Можно сделать чип самому (затраты – \$5), готовый продается за 30-50 долларов. Есть еще одна тонкость: в последнее время появились игры размером больше 4.38 Гбайт, то есть не влезающие на обычную DVD-болванку. Shenmue II удалось урезать, но вот с MGS 2: Substance пока ничего не получилось. Можно разве что поставить в Xbox большой винчестер, скинуть туда игру целиком и так играть. Но для этого надо сначала ее скачать...



**ПОЧТИ ВСЕ СУЩЕСТВУЮЩИЕ СЕГОДНЯ ЧИПЫ НЕ ЯВЛЯЮТСЯ УНИВЕРСАЛЬНЫМИ И ГОДЯТСЯ ЛИШЬ ДЛЯ ОПРЕДЕЛЕННЫХ МОДЕЛЕЙ КОНСОЛЕЙ.**



# GORGE

## ПЕРВАЯ КРОВЬ



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 Dreamcatcher. Разработчик 4DRULERS SOFTWARE INC. Программирование EYECON PTY LTD. Движок SLAM SOFTWARE. Издатель Dreamcatcher. Все права защищены.

# ЧИПЫ ДЛЯ ХВОХ ДАЮТ ЕЩЕ И ВОЗМОЖНОСТЬ ПИСАТЬ СВОЙ СОФТ. ПОКА NINTENDO ВОЮЕТ С LIK-SANG, ФЛЭШЛИНКЕРЫ ПОКОРЯЮТ ЕВРОПУ.



## ПОЛЕ БОЯ – МОСКВА

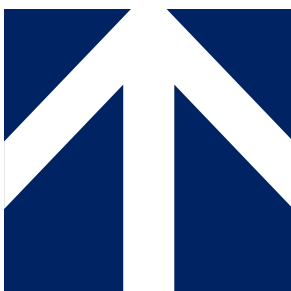
ДАЖЕ НА «ГОРБУШКЕ» И КУЗНЕЦКОМ МОСТУ ВЫ НЕ НАЙДЕТЕ ПИРАТСКИХ ДИСКОВ ДЛЯ PS2



Борьба с пиратами идет действительно успешно, в Москве пиратские игры для PS2 открыто купить нельзя. Только если есть знакомые люди, которые уверены в том, что покупатель на них не будет писать доносы. Я не преувеличиваю – есть люди, которые зарабатывают на жизнь проведением контрольных закупок контрафактной продукции. Напротив, чипованный Xbox купить можно, равно как и пиратские диски для него, но по жутким ценам – 800 рублей за диски, более \$400 за приставку. А вот в Петербурге я могу пойти в ближайший овощной магазин (это не фигура речи) и найти там чипованную PS2 (\$320-\$360) и DVD-копии за 200 рублей. Рай для любителей пиратских игр. В провинции кое-где есть «дешевые игры для PS2» (завявший эвфемизм, использующийся в белорусской игровой прессе); кое-где пираты считают, что местным жителям хватит и DC с PS one (читай: для PS2 вовсе нет никаких дисков). Впрочем, вернемся к столице. Оптовые распро странители легальных игр уверили меня в том, что они идут нарасхват. Достаточно вспомнить хотя бы дефицит легальных FFX весной-летом прошлого года... Спрос на лицензионные игры есть – и это главное достижение.



**ПИРАТЫ ВРЕМЕН PS ONE, КОТОРЫЕ ХОТЬ КАК-ТО ЗАБОТИЛИСЬ О КАЧЕСТВЕ, УЖЕ ВЫТЕСНЕННЫ ТЕМИ, КТО ЛИШЕН «НЕДОСТАТКА» ПОД НАЗВАНИЕМ СОВЕСТЬ – ОНИ НЕ СТЕСНЯЮТСЯ ШИРОКО ПРИМЕНЯТЬ САМЫЕ ГРЯЗНЫЕ МЕТОДЫ. ГЛАВНОЕ – МЫ САМИ СОЗДАЛИ ПРЕДЛОЖЕНИЕ СВОИМ СПРОСОМ НА УБОГИЕ РУСИФИКАЦИИ.**



ло – просто нажать reset два раза вместо одного, а другое – выдерживать строгий интервал в четыре секунды, а потом сделать еще что-то, судорожно сжимая в руках бумажку с инструкциями по запуску разных типов пиратских игр.

### МИФ О СЛОЖНОСТЯХ С ПОИСКОМ ПИРАТЧИНЫ ДЛЯ PS2

Разумеется, пиратские игры для PS2 в России продаются – их просто иногда нуж-

но немного поискать, вот только цены гуманностью не отличаются. Около года назад, когда были завезены первые чипы, за CD-копию приходилось выкладывать порядка 250 рублей, а за DVD-R – 900 рублей. Одновременно с этим на прилавках появились лицензионные игры по цене \$30-\$50. Для сравнения: установка чипа класса Messiah обходилась сначала в \$150 (сейчас – около \$80). Легко подсчитать, что вместо этого можно было купить несколько легальных игр, а затем многок-

ратно их менять с доплатой на другие; некоторые геймеры так и поступали. Разумеется, CD-копии постепенно дешевели (до 100-120 рублей), DVD-штамповка (не путать с DVD-R) стоила сначала 300 рублей, теперь – всего лишь 200. Фактически, сейчас можно купить любую игру (в том числе и большинство японских версий) сразу после релиза – это верно для Петербурга и большинства регионов России и Украины. Если нельзя купить в одном городе, можно заказать из другого.

Но тут стала проявляться «гнилая сущность» пиратского рынка. Во-первых, CD-копии в большинстве случаев не содержат роликов, а порой и музыки. Сравните объем DVD (4.37 Гбайт) и CD (700 Мбайт) – все станет ясно. Иногда игры разбивают на несколько дисков, но в таком случае и цена увеличивается в два-три раза. Во-вторых, было время, когда пираты клали CD-копии в DVD-боксы и продавали их фактически по той же цене, что и DVD-копии. Тогда зачем вообще покупать CD-копии, если можно брать игры на DVD? Ответ: пираты во многих случаях вообще не продают DVD-копии, если игра есть на CD. В качестве заключения приведу рассуждения одного из русификаторов-пиратов: «Проблема в том, что нам невыгодно работать хорошо. Если конкурент выпустит игру раньше или она будет стоить дешевле, то купят именно ее вне зависимости от качества». Пираты времен PS one, которые хоть как-то заботились о качестве, уже вытеснены теми, кто лишен «недостатка» под названием совесть – они не стесняются широко применять упомянутые выше методы. Так что нелегальные игры для PS2 купить можно, но они очень дороги (по меркам пиратского рынка) и исковерканы при переносе на CD-ROM (за исключением тех, что изначально вышли на CD)... Но главное – мы сами создали предложение. Своим спросом на убогие русификации. Мы сами заплатили пирату, и мы еще благодарны – спасибо вам за заботу, герои невидимого фронта. Это нужно осознавать. Но на этом рано ставить точку.



## НЕУЯЗВИМЫЙ GAMECUBE



КОНСОЛИ NINTENDO ПОСЛЕ N64 ОСТАЮТСЯ НЕПРИСТУПНЫМИ

Похоже, что GameCube действительно станет чуть ли не первой популярной приставкой (если не учитывать консоли 80-х), для которой не будет существовать пиратских игр. В принципе. Даже DVD-версия от Panasonic не подлежит чиповке, да и зачем это, когда нет пиратских образов игр? С другой стороны, зональную защиту убрать можно как на уровне железа (установкой специального переключателя, на фото рядом), так и загрузочными дисками от независимых компаний.





## БАТАРЕЙКИ ДЛЯ GBA



КАРМАННАЯ ПРИСТАВКА ОТ NINTENDO СУДЬБЫ GC НЕ РАЗДЕЛИЛА

Пиратские картриджи для GBA продаются в России более-менее открыто и стоят что-то около 300-800 рублей. Дорого, хоть и дешевле, чем лицензия. Как и во времена Mega Drive, проблемы с ними в основном касаются сейвов. И если на 16-битках эта функция использовалась не так часто, то на GBA сохранение актуально и в платформерах (Sonic Advance), и в стратегиях (Advance Wars). На некоторых пиратских картриджах сохранение не работает вообще (Sonic, например), для других придется покупать батарейку и самостоятельно менять ее. Как и у MD, сейвы на батарейке ненадежны и могут легко пропасть (даже если батарейка вроде бы жива). Я лично свои нервы ценю дорого.



## МИФ О МЕССИАНСТВЕ DVD-КОПИЙ

Направивается логичный вывод: пусть есть проблемы, но все же существуют полные DVD-копии, которые отличаются от легальных игр только отсутствием книжечки, вроде бы надо брать только их и радоваться жизни. Но для начала скажу, что пираты по непонятным мне причинам используют для DVD-версий не официальную обложку, а нечто самодельное, с безграмотным переводом английского текста на русский. Поверьте, это очень раздражает. Сами игры пока переводятся на русский редко (по моим данным есть около сотни позиций на русском, остальное пока не переведено), но... они и без этого «виснут». Почему? Сначала разберемся с CD-копиями. Если их запускать на PS2, то они... будут свистеть. На некоторых консолях – едва заметно, на других – очень противно. И это не шум от быстрого CD-привода, как бывает на PC, а именно мерзкий



**ЛЮБОЙ ТОВАР – В ТОМ ЧИСЛЕ И УДОВОЛЬСТВИЕ, ПОЛУЧАЕМОЕ ОТ ВИДЕОИГРЫ, – ИМЕЕТ СВОЮ ЦЕНУ. ЖАЛЬ, ЧТО ЗА 12 ЛЕТ КВАЗИ-КАПИТАЛИЗМА В НАШЕЙ СТРАНЕ К ЭТОМУ ТАК И НЕ ПРИВЫКЛИ.**

Ок, BenQ не получил "золото" на олимпиаде в Сиднее...



... но мы завоевали более 100 высших наград в тестах и обзорах различных изданий мира.

Хотите узнать больше? Посетите наш сайт [www.BenQ.ru](http://www.BenQ.ru)

**BenQ**  
Enjoyment Matters

**МОДЧИПЫ**

**ВОПРОС ЛЕГАЛЬНОСТИ**

Создатели таких вроде бы незаконных устройств имеют отличный предлог для их легальной продажи – зональное разделение игр. Владелец нечипованной американской PS2 не сможет запускать легальные японские игры, а покупать вторую PS2 ему явно не хочется. Особенно такая ситуация актуальна для Австралии, которая, как и мы, относится к зоне PAL, а местные геймеры вынуждены завидовать жителям США, где и игр выходит больше, и появляются они раньше. Именно в стране кенгуру было принято знаменитое судебное решение, оправдывающее торговца модчипами. Местное общество по защите прав потребителей не дремлет, а его адвокаты свое дело знают. Правда, тот же торговец был осужден за торговлю пиратскими копиями, но это уже другая история.

свист. Иногда бывает еще хуже – игры вообще не запускаются либо «виснут» сразу после входа в меню. Все определяет качество болванки: пиратская штамповка обычно свистит, но работает, самописные же игры либо вообще не запускаются, либо работают почти идеально. Здесь работают те же правила, что и с PS one – надо брать самые дешевые (впрочем, все надо проверять опытным путем) CD-R и писать материал на небольшой скорости (1x-4x).

С DVD-копиями проблемы другие. Никакого шума нет вообще, самописные DVD-R работают, как правило, нормально (хотя бывают исключения), но вот пиратская штамповка может подвести в начале или, что хуже, в середине игры – все зависит от привода консоли. Представьте себе, что вы решили прочиповать приставку и купить для нее пиратскую FFX, а игра «виснет» аккурат через пять минут после начала! Или вам прислали с другого конца страны Grandia Xtreme, а игра вообще не грузится. А с MGS2 творится вообще что-то непонятное. И ведь вроде бы полная копия... Да, если кто-то не понял, уточню, что проблемы возникают именно с FFX и MGS2, а не с какими-то там малоизвестными играми! Также есть информация, что на 50% прочипованных приставок не запускается штампованная DVD-версия The Getaway. Разумеется, пираты стараются настроить чип и консоль так, чтобы работало все, но если приставка куплена до релиза игры, то никто ничего гарантировать не сможет.

Бытует поверье, что можно изменить настройки лазера, и тогда приставка якобы будет читать все. Но тут мы подходим к еще одному большому вопросу – влиянию пиратских дисков на «здоровье» консоли. Раньше подобной проблемы не существовало: даже Dreamcast без проблем читал все (разве что иногда весело похрюкивал). В отношении же PS2 постоянно возникают жалобы – дес-

**ТЕРМИНОЛОГИЯ**

**ЛИНГВИСТИЧЕСКИЙ ЛИКБЕЗ**

■ **MODCHIP (MODIFICATION CHIP), МОДЧИП**  
Устройство, позволяющее запускать нелегальные игры на приставке, а также убирающее зональную защиту. Для установки обычно требуется умение держать в руках паяльник. Соответственно, приставки делятся на «чипованные» и «нечипованные».

■ **CD-RIP**  
Этими словами описывается ситуация, когда игра вышла на GD-ROM или DVD-ROM, а пираты вырезали часть данных, чтобы она разместились на одном или нескольких CD-ROM. Иногда идут дальше и запикивают на один диск несколько сильно урезанных игр – это называется «сборником».

■ **FULL ENGLISH/JAPANESE VERSION**  
Нелегальная копия игры, полностью идентичная оригиналу. Обычно к ним условно относят и игры, где изменения носили чисто технический характер (например, PAL-игру можно превратить в NTSC-игру).

■ **SWAP-TRICK**  
Метод запуска нелегальных копий без модчипа. Основная идея такова: нужно запустить любой лицензионный диск, подождать несколько секунд, а затем вытащить его и моментально (иногда – за 1-2 секунды, что ОЧЕНЬ сложно) заменить на нелегальный. Был широко распространен на Sega Saturn.

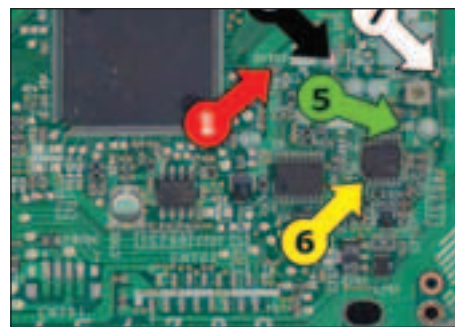
■ **SWAP ЧЕРЕЗ CD-LOADER (BOOT CD)**  
Ситуация, когда для запуска нелегальной игры нужен специальный загрузочный диск, иногда – не один (double swap), он может работать на пару с модчипом (PS2) или без него (DC). Для GC существует загрузочный диск, убирающий лишь зональную защиту.

■ **CD-R/CD-ШТАМПОВКА**  
Разница в том, что игры на CD-R (и DVD-R) записываются на обычных рекордерах, а «штамповка» производится в больших количествах на особом оборудовании. CD-привод приставок воспринимают эти носители по-разному.

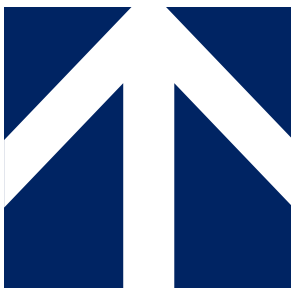
кать, они слишком быстро выходят из строя после того, как их прочипуют. Конечно, можно попробовать подкрутить лазер, но специалисты уж очень пугают, объясняя, что какое-то колесико надо «повернуть до третьего щелчка, в крайнем случае – до четвертого, но не больше, иначе...», причем сами ничего крутить не берутся.

➤ **МИФ О РАДУЖНОМ БУДУЩЕМ ПИРАТСТВА**

Как я уже говорил, написание этого материала меня вдохновило множество вопросов читателей на тему: «Когда по-



явятся пиратские игры для PS2?». Так вот, штука в том, что расцвет пиратского рынка для PS2 мы наблюдаем сейчас. Скажете: «Какой расцвет, в моем городе вообще ничего нет!!!» Да, такой вот упадочный расцвет. И иного не будет. Я вижу два варианта дальнейшего развития событий: либо силовые структуры полностью разгонят пиратские рынки и в Москве, и в других городах, либо пираты начнут активно переводить игры для PS2 на русский и тем самым сохранят свою аудиторию «покупателей, приобретающих игры, «чтоб было», фактически не конкурируя с легальными конторами. Рынок пиратских игр для DC продержался полгода-год, вряд ли с PS2 будет иначе. Но мы теперь имеем серьезную альтернативу – лицензионные игры, которые продаются в российских магазинах по справедливым ценам (не дороже, чем в других странах). Если появится весь набор услуг, к которому привыкли жители стран Запада, то это уже можно считать первым шагом к настоящему радужному будущему. ■



**ПИРАТСКИЕ СМИ**

**ГЛАВНЫЙ СБОРНИК ИНФОРМАЦИИ О ПИРАТСКИХ РЕЛИЗАХ**

Чтобы для приставки появились нелегальные игры, умельцы-хакеры должны сделать две вещи: научиться копировать игры и сделать модчип. Создатели DC, GC и Xbox во многом надеялись, что пираты застрянут на первом шаге. Узнать о том, какая игра была скопирована (и, соответственно, ее образ был выложен в сети) до недавнего времени можно было на <http://www.isonews.com>. Полезно было узнать о том, что из нее при этом было вырезано, а также где она может зависать. В отличие от пиратов-продавцов, хакеры-энтузиасты в этих описаниях не врут. В конце февраля 2003 года сайт ISONEWS был закрыт правительством Соединенных Штатов.



Так выглядел ISONEWS <http://www.isonews.com>

**ШУТКА В ТОМ, ЧТО РАСЦВЕТ ПИРАТСКОГО РЫНКА ДЛЯ PS2 МЫ НАБЛЮДАЕМ СЕЙЧАС. ДА, ТАКОЙ ВОТ УПАДОЧНЫЙ РАСЦВЕТ. И ИНОГО НЕ БУДЕТ.**





ELECTRONICS



**Интегрированные решения**

**для бизнеса**



**КОМПЬЮТЕРЫ  
И СЕРВЕРЫ**



С МОНИТОРОМ №1

**SyncMaster**



**ИНТЕГРИРОВАННЫЕ РЕШЕНИЯ  
ДЛЯ КОРПОРАТИВНЫХ СЕТЕЙ**

[www.x-ring.ru](http://www.x-ring.ru)  
[www.x-net.ru](http://www.x-net.ru)





**АЛЕКС ГЛАГОЛЕВ**  
glagol@gameland.ru

**В** цифрах 2003 определенно есть что-то магическое. Все прогрессивное человечество с замиранием сердца ждет выхода в свет DOOM III. В принципе, появления одной только этой игры уже хватило бы, чтобы назвать две тысячи третий годом свершений. Однако манна небесная на этом не иссякла. На дальних подступах показался «Периметр» – невероятная RTS нового поколения. Каждому нормальному буддисту давно известно: все имена условны, затерты и ничего на самом деле не отражают, кроме бессилия говорящего. Попробуйте объяснить, что такое огонь, человек, который ни разу его не видел. «Крас-

ный, как мак, но не мак; яркий, как солнце, но не солнце; горячий, как поцелуй, но не поцелуй...» В результате таких объяснений собеседник представит себе что-нибудь вроде холодильника, а вам придется начинать все заново.

### ➤ ТАМ, НА НЕВЕДОМЫХ ДОРОЖКАХ...

Вот в такой незавидной роли объясняющего оказался и я. Впервые после Dune 2 мы имеем дело с принципиально новым проектом, вполне способным перевернуть все привычные представления о том, «какой должна быть стратегия в реальном времени». Любые сравнения бессильны – сравнивать просто-напросто не с чем. Самое цветистое описание блекло – действительность превосходит сколько угодно смелые ожидания. В общем, положение у меня, как говорится, хуже губернаторского.

### ➤ ...ИЗБУШКА ТАМ НА КУРЬИХ НОЖКАХ СТОИТ БЕЗ ОКОН И ДВЕРЕЙ

Вселенная игры проработана настолько изощренно, что до объяснений, что же такое – этот самый «Периметр», можно продрагаться только сквозь несколько страниц убогистого текста, живописующих «краткую предысторию». Дабы не мучить читателя, боящегося темноты неведения, забегаю вперед, скажу, что Периметр – это защитный энергетический купол, окружающий колонию людей, которых нелегкая судьба занесла в сопредельное пространство. Купол абсолютно непроницаемый для чего бы то ни было – ни войти, ни выйти, а посему полупрозрачная переливающаяся (это надо видеть!) крепость отчасти напоминает тюрьму. Ну как, понятно? Нет? То-то! Вот они, неселые плоды чрезмерного любопыт-

ства! Ладно уж, отбегаю назад и начинаю рассказывать по порядку. И так...

### ➤ У ЛУКОМОРЬЯ ДУБ ЗЕЛЕНый...

Стоял-стоял себе этот самый дуб, мирно дожидаясь переработки на Бумажно-целлюлозном комбинате им. А. С. Пушкина, да объявились на Земле неизвестно откуда и не вполне понятно зачем некие Спириты, и не к ночи упомянутый комбинат вкупе со всеми другими пережитками палеолита тут же почил в бозе. Начался век о-го-го каких Высоких Технологий.

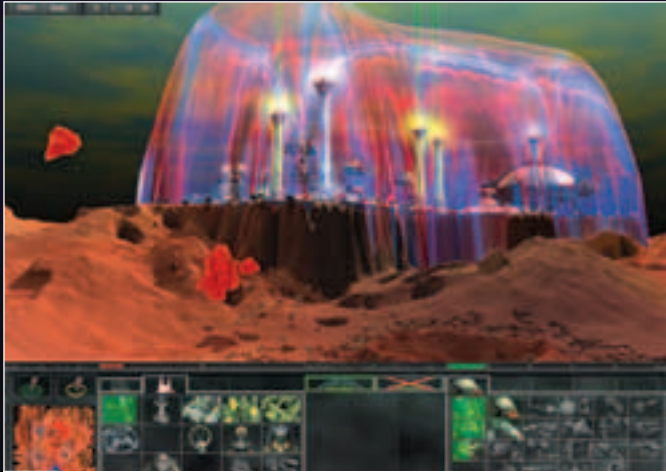
Во время интенсивного освоения невиданных ранее просторов, которые открыли новые наука и техника (при непосредственном участии загадочных Спиритов), выяснилось, что мы не одни во вселенной, да и вселенная, собственно говоря, тоже не одна.



■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: RTS ■ ИЗДАТЕЛЬ: 1C  
 ■ РАЗРАБОТЧИК: K-D LAB ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: не объявлено  
 ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: не объявлены

<http://games.1c.ru/perimeter/rus/game.html>

# ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?



▶ Потрясающее графическое исполнение! Просто потрясающее! Вы еще не видели этого в динамике!



▶ Ядра – энергетическая основа жизнедеятельности колонии. Первая атака всегда направлена на них.

## → СКВЕРНА

Во многих мирах активность Скверны весьма высока, так что некоторые миссии целиком построены на выживании в агрессивных условиях, в других Скверна играет важную роль «третьей силы». В большинстве случаев именно силовой купол является основной формой защиты от этих атак. Некоторые Фреймы могут использовать природную силу Скверны и способны направлять ее в своих военных действиях.

### ➤ ЗЛАТАЯ ЦЕПЬ НА ДУБЕ ТОМ

Реальность не ограничивается видимыми в телескопы созвездиями. Существует другое, субпространственное измерение, в котором находятся странные образования, являющиеся, по сути, небольшими изолированными мирами. Структуру мироздания, таким образом, можно было бы уподобить – нет, не звеньям цепи, это было бы не вполне корректно – скорее губке или пене, состоящей из множества

пузырьков-миров. Отсюда и происходит сленговое название «спанж» (от англ. *Sponge* – губка). Одним из роковых даров, полученных человечеством от Спиритов, стали Коридоры – порталы между спанж-мирами. Каждый такой Коридор представлял собой не что иное, как канал, обеспечивающий обмен веществом между двумя стабильными полостями материи (к которым, кстати говоря, относится и Земля). Постройка Кори-

дора, разумеется, была связана с существенными энергетическими затратами и включала два этапа: на первом («прокол») строился модуль, после чего происходило импульсное одноразовое соединение с другим пузырьковым миром, куда посылалась специальная «группа возврата» – экспедиция, в задачу которой входило быстрое исследование открытого мира и монтирование обратного модуля, создание которого завершало второй

этап («возврат») и делало Коридор полностью функциональным двухсторонним туннелем между мирами. После прокладки Коридора его канал еще длительный срок оставался работоспособным. Однако по мере перемещения по нему объектов он постепенно «разряжался», а после долгой эксплуатации становился нерабочим. Для возобновления функционирования Коридора необходимо было произвести новые энергозатраты – «зарядку» канала.

## ТОЛЬКО У НАС! СОЗДАТЕЛЬ «ПЕРИМЕТРА» – КРАНК – ОТВЕЧАЕТ НА ВОПРОСЫ АЛЕКСА ГЛАГОЛЕВА!

**Алекс Глаголев:** Свой первый оргазм, полностью определивший мое жизненное кредо, я испытал при знакомстве с: а) Ларой Крофт, б) Алисой от Макги, в) Дюком Ньюкемом, г) другим.

**Кранк:** До сих пор никакой оргазм не был способен ПОЛНОСТЬЮ поменять мое мировоззрение. Да и вообще мое кредо – меняться, не застыть в одной точке. Ежели речь идет о первом запавшем в душу игровом персонаже, то это Распан и его горка-пиксельные последователи типа Future Classic.

**АГ:** Если бы я не был разработчиком компьютерных игр, я бы...

**К:** Я бы сочинял музыку. Или писал книжки. Или снимал кино. А лучше все вместе.

**АГ:** Последней книжкой, которую я прочел, была ...

**К:** Карлос Кастанеда «Сказка о силе». Перечитывал. Книжки я читаю ушами, в mp3-формате, на ходу. Считаю глазное чтение ошибочным способом.

**АГ:** Как вы считаете, навалют ли пять орков одному террану?

**К:** Невозможно. Как могут морально устаревшие неуклюжие пародии, сделанные к тому же из порченных эльфов (фи!), навалют продвинутому реальному морпеху, который истоптал полгалактики, тренируясь на подобных уродах? Никак, они даже не добегут до него. Надоевшее фэнтези – для слабаков, разнообразный sci-fi решает!

**АГ:** Ну и наконец: сами-то Вы за зергов или за харконненов?

**К:** Я за ренегатов-возвратников, они нарастили мозг так, что могут даже саммонить полчища Скверны, включая зергов для разминки. Конкретно управляют реальностью, а не барахтаются в ней. Толстобрюхие харконнены по сравнению с ними – дети.



▶ Никаких плоских взрывов – это вам не C&C: Generals! Все выполнено в полном 3D на самом высоком уровне.

ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?

Эти затраты довольно существенны, хотя и не сравнимы с энергией, требующейся для «прокола» нового Коридора. «Прокол», чрезвычайно сложный, едва ли не магический процесс – сугубая прерогатива Спиритов, а «зарядка» есть чисто техническая операция, не требующая их непосредственного участия. Другой особенностью функционирования некоторых Коридоров является сезонная зависимость. Это, вероятно, связано с дрейфом миров.

➤ И ДНЕМ, И НОЧЬЮ КОТ УЧЕНЫЙ...

Естественно, спанж-миры стали активно осваиваться, особенно когда выяснилось, что это – отнюдь не голые безжизненные пустоши. Уникальной особенностью сопредельных миров являлась органичная зависимость между их формой, структурой и историей развития разумной жизни на Земле. Невероятно, но оказалось, что в этом пространстве отпечатались все значимые события, идеи, страхи и переживания, которые когда-либо владели умами масс или же отдельными выдающимися индивидуумами на протяжении всей истории человечества. Каждый «пузырек» в своих формах и пейзажах материализовывал причудливо преломленные исторические эпизоды, отдельные подсознательные переживания или массовые чаения. Отпечатки человеческой культуры порой были столь прихотливо выраженными, что и сказочнику-коту не приснилось бы. Спанж-миры были, по сути, некими странными волшебными зеркалами, в которых отразились мысли бесчисленных поколений лю-

дей. По этой причине некоторые ученые назвали систему пузырьковых миров Психосферой Земли.

➤ ТАМ ЧУДЕСА, ТАМ ЛЕШИЙ БРОДИТ...

Энергичное освоение Психосферы привело к глубочайшему кризису, который не замедлил разразиться на Земле. Без лешего на спанж-мирах не обошлось. Природа «пузырьков» такова, что присутствие большого количества психически активных субъектов вызывает в ней Реакцию Психосферы. То есть само вещество, из которого состоят миры, приобретает форму различных монстров и атакует иеродные тела. Эти атаки носят периодический характер и зависят от поведения игрока. Религиозное общество Фреймов (огромных мобильных городов-колоний, включавших порядка ста тысяч переселенцев каждый) окрестило эти опасные проявления Скверной в знак того, что вся Цепь Миров является Чистилищем для людей, путем их очищения от грехов. Таким образом, спанж-миры реагируют на присутствие людей, материализуя их подсознательные страхи. Мало того, и на самой Земле пространство вокруг Коридоров стало стремительно заражаться. В результате было принято решение в 24 часа уничтожить все порталы. Однако большая группа сторонников религиозного Движения Исхода, пропагандирующего массовый уход с Земли, успела покинуть планету. Кроме того, на близлежащих мирах осталось много брошенных исследователей Психосферы.

Оказавшись один на один с угрожающими мирами, люди были вынуждены спасаться, создавая необходимые технологии. Источники энергии в виде терраформированного зерослоя (специальным образом обработанного «нулевого» слоя почвы, дающего универсальную энергию для постройки всех зданий и формирования юнитов, – единственный ресурс в игре) и защитные силовые купола (Периметры) стали основой выживания. Вскоре было принято решение воплотить в реальность Исход, экспедицию нескольких сотен тысяч людей к Земле Обетованной – новому большому миру для жизни цивилизации. Никто не знал, где эта Земля и сколько времени займет путь. Чтобы осуществить Исход были созданы уже упоминавшиеся Фреймы, способные осваивать миры, строить Коридоры и служить местом обитания людей. Однако потребовались глубокие изменения общественного устройства, чтобы контролировать эти города, так как Реакция Психосферы была способна в мгновение ока уничтожить Фреймы, если психическая активность населения превышала норму. В итоге был сформирован особый тоталитарно-религиозный строй. Религия получила название Организм. Постоянные всепроникающие тесты каждого человека выявляли отклонения, которые «лечились» в пси-исправителях. Злокачественные «клетки» замораживались: каждый Фрейм имел отсек заморозки, куда отправлялись все инакомыслящие с обещанием новой жизни уже на Земле Обетованной. Сложная система коллективных молитв, сеточных снов, медикаментозных очисток и других мер по контролю за разумом позволяла минимизировать воздействие людей на Психосферу и сохранять Реакцию в

допустимых рамках. По этой же причине люди старались не держать на одном мире больше одного-двух Фреймов, так как это грозило всплеском активности Скверны, ставшей всеобщим пугалом и воплощением зла нового общества...

Ни о каких семьях в этих городах-организмах речи не шло: размножение было подчинено строгому распорядку, партнеры подбирались в соответствии с математическим расчетом. Периодически происходил плановый обмен группами «клеток» между Фреймами. Было сделано все, чтобы подавить разногласия и недовольство в долгом пути, а также обеспечить «очищение» души. Ибо Чистилище в виде огромной Цепи Миров могло дать осуществиться Исходу лишь в том случае, если общество будет лишено человеческих пороков. Во время подготовки успело смениться два поколения. Никто из живущих во Фреймах, кроме Спиритов, никогда не бывал на Старой Земле и даже смутно не представлял, что означает это запрещенное к обсуждению понятие. Никто из них уже не мог вернуться обратно, но их дети имели возможность найти новый мир для продолжения своего рода. Наконец первые Фреймы вошли в новые Коридоры, ведущие вглубь Психосферы. Исход начал свое грандиозное движение в недра Скама, продвигаясь сквозь сонмища Скверны...

➤ ТАМ СТУПА С БАБОЮ-ЯГОЙ ИДЕТ-БРЕДЕТ САМА СОБОЙ

На самом деле «сам собой» в игре будет «идти-бредить» только процесс формирования окружающей действительности, который можно окрестить «перманентным терраформингом». Это нерусское словосочетание озна-

**ОДНО ЛИШЬ СЧАСТЬЕ СОЗЕРЦАТЬ ПЕРЕЛИВАЮЩИЙСЯ ВСЕМИ ЦВЕТАМИ РАДУГИ КУПОЛ ПЕРИМЕТРА СПОСОБНО ОПРАВДАТЬ ПОКУПКУ НОВОГО КОМПЬЮТЕРА.**



Несмотря на ограниченность спанж-мира, побоища примут просто вселенские масштабы.

➤ НАЧИНАЮЩЕМУ СТРАТЕГУ НА ЗАМЕТКУ

Вселенная «Периметра» реализована в полном 3D, что уже давно не является новинкой. Однако впервые вы сможете в полной мере ощутить влияние ландшафта на игровой процесс, поскольку ваше благополучие и стабильность напрямую зависят от энергоснабжения, а качество последнего в свою очередь зависит от рельефа почвы. Чем ровнее поверхность и чем ближе она расположена к зерослою, являющемуся источником универсальной энергии, тем большее относительное преимущество имеет игрок. «Относительное» потому, что в связи с непрерывно происходящими процессами геологического формирования долго почивать на лаврах не удастся.



# Tom Clancy's GHOST RECON™

## ISLAND THUNDER



Системные требования:  
Операционная система Microsoft® Windows®  
5128/ME/2000/XP, Процессор Pentium® II 450 МГц,  
128 МБ оперативной памяти, Видеокарта с 16 МБ  
памяти, совместимая с DirectX™ X8 8.0, Звуковая карта,  
совместимая с DirectX™ X8 8.0, 4-скоростное устройство для  
чтения компакт-дисков, 1 Гб свободного места на жестком диске,  
Сетевое или Интернет-соединение 28.8 Kbit/s

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-od@media2000.ru](mailto:zakaz-od@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".



ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?

чает всего лишь, что прямо посреди вашей базы в один – не знаю уж, насколько прекрасный – момент может вырасти гора размером с Эльбрус, после чего отстройку своих владений придется начинать заново. Я впервые увидел RTS, дающую адреналина за один квант времени и берущую полигонов на одну игровую цену больше, чем оба «Серьезных Сэма» и Clive Barker's Undying вместе взятые. На каждую сцену терраформинга (который, еще раз напоминаю, происходит непрерывно) расходуется около миллиона полигонов! Посему, как можно догадаться, системные требования единственная и неповторимая (говоря это с нескрываемым удовольствием и восхищением) RTS будет предъявлять не меньшие, нежели самый ожидаемый шутер всех времен. Поверьте, оно того стоит! Одно лишь счастье созерцать переливающийся всеми цветами радуги купол Периметра способно оправдать покупку нового компьютера. Именно «покупку нового», поскольку локальными апгрейдами в данном случае, боюсь, будет не отделаться. Конечно, в опциях можно отключить все, что отключается, только – зачем? «Периметр» – действительно качественно новая стратегия, переворачивающая наши привычные представления, – в том числе и о визуальной реализации игры. Несколько слов о геймплее. Здесь тоже все по-новому. Во-первых, число одновременно присутствующих на карте базовых юнитов, предназначенных для ос-

воения территории и строительства зданий, ограничено пятью единицами. Скажем, двое строят, трое зачищают поверхность до «зерослоя» или один строит – четверо роют. Единственный ресурс игры, универсальная энергия, вырабатывается в специальных зданиях – Ядрах, которые также служат основой для создания непроницаемого защитного купола – Периметра. Пользоваться этим куполом нужно весьма осторожно, ибо он непроницаем не только для чужих, но и для собственных юнитов, да и энергии на его поддержание требуется, мягко говоря, немало. С другой стороны, площадь его действия необходимо постоянно расширять, ибо вследствие ограниченности территории всякого спанж-мира рано или поздно противникам придется начать так называемую «войну Периметров», которые аннигилируют при соприкосновении друг с другом. Соответственно, чей Периметр больше – того и тапки. Впрочем, перед тем как «воевать Периметрами», придется померяться силами, бросив в бой солдат и разного рода технику. Тут уж и вовсе начинается нечто невообразимое. Базовых военных юнитов в игре всего три. Однако в силу своей «единоутробности» (абсолютно все они создаются из некоего универсального «вещества», составляющего субстанцию спанж-мира) основные юниты практически мгновенно могут быть трансформированы в более сложные. Для этого необходим должный уровень развития технологий и, ко-

нечно, достаточное количество базовых юнитов. Ни одна военная единица не является «универсальным истребителем», так что придется не один раз подумать, прежде чем отдать предпочтение развитию какой-либо из них. Хотя возможность относительно свободного превращения одних юнитов в другие делает более гибкими тактические модели поведения во время боя. Все военные юниты объединены в особые группы (скавды). Всего можно организовать три таких скавда. Невзирая на столь небольшое количество боевых групп, ратные сцены обещают быть более чем масштабными, ибо число единиц, содержащихся в каждом из скавдов, ограничено лишь материальными возможностями игрока. При этом не вовсе не следует думать, будто группы являются застывшими консервативными образованиями, которые станут обузой при малейшем изменении геополитической ситуации. Вы еще не забыли о нанотехнологиях и о возможности трансформации юнитов прямо на поле боя? Таким образом, игрок, с одной стороны, освобожден от утомительной заботы о каждом юните и руководит своими силами на верхнем стратегическом уровне, отдавая команды сразу целым кластерным группам, а с другой, получает принципиально новые мощные тактические возможности по адаптации своих боевых сил к конкретной ситуации. Как можно видеть, Периметр нацелен на широкую аудиторию давно сфор-

мировавшегося рынка любителей RTS, но при этом игра не копирует ни один из известных проектов, а предлагает уникальное сочетание новых принципов терраформинга и территориальной войны с уже устоявшимися канонами стратегических игр.

➤ **ЗДЕСЬ РУССКИЙ ДУХ, ЗДЕСЬ РУСЬЮ ПАХНЕТ!**

Об этой невероятной игре можно говорить годами и писать километрами, но журнальные площади, к сожалению, ограничены, а я еще не сказал самого главного. Самое главное – этот проект разрабатывается нашими соотечественниками: компанией K-D LAB, сотрудники которой любезно согласились предоставить нам материалы об игре, а также продемонстрировать в действии ее невообразимый движок. Честно признаюсь, после демонстрации два дня пребывал в столбняке и лишь теперь могу писать нечто более-менее внятное. Даже те крохи, которые мне удалось увидеть во время интервью, производят совершенно неизгладимое впечатление. Игра поражает своей концептуальной законченностью, детальной проработанностью, удивительным графическим исполнением, невероятной увлекательностью и грандиозной масштабностью. Впервые нет никаких сомнений касательно судьбы еще не вышедшего в свет проекта. И отвечаю на вопрос рубрики: «Хит?», я твердо скажу: «Хит!» ■

➤ **ВИДЕО**

Демонстрация игры произвела сильнейшее впечатление на всю игровую общественность, присутствовавшую на международной выставке E3 в 2002 году. Все желающие могут ознакомиться с видеотрейлером, продемонстрировавшемся на этом мероприятии. Роллик выложен по адресу: <http://games.1c.ru/perimeter/files/perimeter-e3-2002-trailer.avi>



▶ Сооружения, пронизанные зелеными лучами, – Ядра. Они дают колонии универсальную энергию и служат основой защитного купола – Периметра.



▶ Зеркальная поверхность – терраформированный zero-слой. Дочапаться до него – первостепенная задача игрока.



# ASUS X-Series Motherboards

2SDRAM

2DDRAM

## **NEW P4S533-MX**

Pentium4/FSB 533/400 MHz/SiS 651  
VIDEO/6 Ch Audio/LAN/USB2.0  
2SDRAM+2DDRAM/AGP 4X

*рекомендуемая цена \$67*

## **NEW A7V8X-X**

Athlon XP/Duron/Barton/Socket A/VIA KT400  
6 Ch Audio/LAN/USB2.0/3DDRAM/AGP 8X

*рекомендуемая цена \$79*

## **P4S8X-X NEW**

Pentium4/FSB 533/400 MHz/SiS 648  
поддержка HyperTreading/6 Ch Audio  
LAN/USB2.0/3DDRAM/AGP 8X

*рекомендуемая цена \$79*

## **P4S533-X NEW**

Pentium4/FSB 533/400 MHz/SiS 6450X  
6 Ch Audio/LAN/USB2.0/3DDRAM/AGP 4X

*рекомендуемая цена \$65*

## **NEW P4B266-X**

Pentium4/FSB 533/400 MHz/Intel 845D  
6 Ch Audio/LAN/USB2.0/2DDRAM+2SDRAM/AGP 4X

*рекомендуемая цена \$70*

# Series

# ASUS

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

# EXactly What You Need



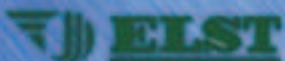
Тел: (095) 115-7101  
Web: <http://www.pirit.com>



Тел: (095) 333-5357



Тел: (095) 799-5398  
Web: <http://www.lizard.ru>



Тел: (095) 728-4060  
Web: <http://www.elst.ru>



Тел: (095) 156-8252  
Факс: (095) 156-1715



Тел: (095) 269-1776  
Web: <http://www.distl.ru>



Тел: (095) 745-2999  
Web: <http://www.citlink.ru>



■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: RTS ■ ИЗДАТЕЛЬ: Koch Media  
 ■ РАЗРАБОТЧИК: Bitmap Brothers ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: неизвестно  
 ■ ДАТА ВЫХОДА: Сентябрь 2003

В РАЗРАБОТКЕ

<http://www.bitmap-brothers.co.uk/our-games/future/world-war-ii/index.htm>

# WORLD WAR II: FRONTLINE COMMAND

## ПОДСТРАИВАЕМСЯ

Как известно, перед Игрой равны и новички, и ветераны. Разработчики в курсе, что далеко не каждый из игроков обладает десятилетним стажем RTS-мастера. В связи с этим они пообщались, что WWII: Frontline Command будет проста в освоении новичками и достаточно сложна для хардкорных стратегов. С одной стороны, мало кому удалось совместить в одной стратегии в реальном времени разные уровни сложности. С другой стороны, разработчики сериала Z, которые долго и кропотливо выверяли баланс, не могут не оправдать наших надежд. Так что даже если компьютер вам купили позавчера, а аббревиатура RTS у вас ни с чем не ассоциируется, будьте уверены – здесь вам все расскажут и покажут.

**СВЯТОСЛАВ ТОРИК**  
 torick@gameland.ru

**Н**ет больше роботов. Забыли про Zeed и Zed. Вообще про букву Z забыли. Нет их. Есть только Вторая мировая и целый сонм стратегий на эту тему. Принадлежащая к этому ряду World War II: Frontline Command весьма выделяется на общем фоне. Итак, от создателей Z и Z: Steel Soldiers – Стратегия в Реальном Времени С Необычными Наворотами.

Любая игра начинается с разработчика. Bitmap Brothers уже смогла доказать, что умеет делать нестандартные стратегии. Не чистокровные – скорее стратегии-экшен. Сомневаться, что WW2: FC не будет очередным трехмерным клоном C&C, не приходится. Впрочем, по порядку.

Стандартных баз с огромной инфраструктурой не будет. Каждую миссию в ваше распоряжение будут поступать отдельные наборы войск, с которыми вам и придется выполнять различные задания: от «уничтожить все и вся» до «прорваться до определенной точки». Родов войск будет много: стандартные пехотинцы, моторизированные бригады, танковые группы и другие виды. Поэтому в данной стратегии не последняя роль принадлежит тактике прохождения. Например, танками хорошо уничтожать технику противника, но против пехоты они практически бессильны. Впрочем, вы наверняка сталкивались с подобными стратегиями, так что и сами способны предположить, как в это надо будет играть.

Отдельного упоминания заслуживает Frontline. Она определяет не только поле зрения всех юнитов, это еще и влияние на их мораль. Понятно, что если отдельно взятый пехотинец с автоматом увидит на горизонте парочку танков, он ничем не поедет их расстреливать, как бы ожесточенно вы не отдавали ему этот приказ.

Соответственно, группа солдат, заметив превосходящие силы противника, может ринуться в бегство, и удержать их от этого поступка будет крайне сложно. К сожалению, подробностей о Frontline не рассказывают, но, надеюсь, в будущем мы все узнаем.

Кампания в режиме single – это вся Вторая мировая война, изложенная в двадцати пяти миссиях. Ваши танки пройдут кампаниям WWII. Вы поучаствуете в захвате Берлина и освобождении стран восточной Европы от немецко-фашистских

захватчиков. Каждая миссия отличается не только заданием, но и местностью, на которой будет происходить сражение. Густые леса, цветущие поля, заснеженные холмы – все это будет и в разных сочетаниях.

Bitmap Brothers не зря называют себя Bitmap – с графикой в игре полный порядок. Взрывы, спецэффекты и анимация юнитов не то что бы на высоте, но для RTS с интересной концепцией вполне нормальные.

Так что нам остается лишь дожидаться сентября и проверить, смогут ли Bitmap Brothers сделать новую забойную игру, или нет. ■



## КАЖДОМУ СВОЕ

### МНОГООБРАЗИЕ ПОДХОДОВ

Несмотря на общее родство с Sudden Strike (более известной как «Противостояние»), в World War II: Frontline Command не понадобятся трехчасовые размышления о том «ну как же мне разгромить вражеский конвой?» Каждое задание можно выполнить как минимум двумя путями. Если постараться, то можно найти и еще парочку вариантов. На картинке вы видите конвой, который тупо громят ваши войска. А можно было и мины на дороге поставить. Или перекрыть движение. Вариантов много.



Ваши танки проедут гусеницами по всем кампаниям WWII.



Ну какая Европа без ветряных мельниц, домиков с черепичной крышей и водонапорных башен?



Обещанная функция Frontline влияет не только на поле зрения. Она определяет и такие параметры, как «мораль» и «храбрость». От попадающих в поле зрения объектов зависят дальнейшие действия юнита.

# Sound BLASTER AUDIGY 2

**ВЫБОР РАЗРАБОТЧИКОВ ИГР,  
МЕЧТА ГЕЙМЕРОВ**

Paris-Dakar™ Rally  
Supports Creative EAX ADVANCED HD  
Secret Service: In Harm's Way  
Supports Creative EAX ADVANCED HD  
Shadow Force: Razor Unit™  
Supports Creative EAX ADVANCED HD  
Mafia™

Supports Creative EAX ADVANCED HD  
Neverwinter Nights™

Supports Creative EAX ADVANCED HD  
Grand Theft Auto® III

Supports Creative EAX ADVANCED HD  
Soldier of Fortune® II: Double Helix

Supports Creative EAX ADVANCED HD  
Hitman 2 Silent Assassin™

Supports Creative EAX ADVANCED HD  
Unreal® Tournament 2003

Supports Creative EAX ADVANCED HD  
Star Wars® Jedi Knight® II – Jedi Outcast™

Supports Creative EAX ADVANCED HD

Услышать противника прежде, чем он вас заметит – теперь это стало возможным благодаря технологиям EAX ADVANCED HD и 6.1 Surround, примененным в новой 24-разрядной звуковой карте Sound Blaster Audigy 2, отмеченной знаком качества THX. Лучше побеждать, чем терпеть поражение!



Creative Labs Sp z o.o.,  
02-708 Warszawa, Polska, ul. Bzowa 21; tel.:  
+48 22 853 02 66;  
e-mail: info@creative.pl;  
<http://www.europe.creative.com>;  
Technical support e-mail:  
support@europe.creative.com;  
Technical support line: +353 1 8066967

[www.europe.creative.com/audigy2](http://www.europe.creative.com/audigy2)

Distribution:

DEALINE, tel.: +7 095 969 2222; Elko Moscow, tel.: +7 095 234 2845; ELST Co. Ltd, tel.: +7 095 728 4060; Euclid, tel.: +7 812 102 4300;  
RSI Ltd., tel.: +7 095 907 1101; White Wind Ltd., tel.: +7 095 745 8464.

Authorized Resellers:

Citilink, tel.: +7 095 745 2999; Lizard, tel.: +7 095 799 5398.

©Copyright 2000, Creative Technology Ltd. Creative, EAX и Sound Blaster – являются зарегистрированными торговыми марками Creative Technology Ltd.  
Advanced HD и Audigy являются торговыми марками Creative Technology Ltd. THX является зарегистрированной торговой маркой THX Ltd.  
Все прочие фирменные знаки и названия продуктов являются торговыми марками или зарегистрированными торговыми марками их соответствующих владельцев.  
Все спецификации могут быть изменены без предварительного уведомления. Действительные продукты могут в незначительной степени отличаться от изображенных.





■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2, GameCube, Xbox, PC ■ ЖАНР: action/adventure  
 ■ ИЗДАТЕЛЬ: Infogrames ■ РАЗРАБОТЧИК: Shiny Entertainment ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1  
 ■ ДАТА ВЫХОДА: 13 мая 2003 года (США), 15 мая 2003 года (Европа)

<http://enterthematrixgame.com/>

## В РАЗРАБОТКЕ



▶ Призрак: лицо Юры Воронова, ужимки Брюса Ли, сумасбродство Джеки Чана и черные очки.



▶ Ниобе: прическа от Чипполино, размазанная текстура на груди, большие пушки и черные очки.



▶ После короткой пробежки по стене тоннеля она одним ударом сбивает с ног оперативника спецподразделения в полном обмундировании. Бедняга не знал, за что в детстве подруги прозвали Ниобе «товарным поездом»...



# ENTER THE MATRIX

### МАТРИЦА: ПЕРЕЗАРЯДКА

Оружие перекочевало в игру напрямую из фильмов: Shiny достались те же самые прототипы «стволов», которыми оружейные компании снабдили съемочную группу Warner Bros. Особо следует выделить новейшую снайперскую винтовку Norinco 7.62 mm Type 79 и специально спроектированный для фильма ручной пулемет под ласкающим слух названием BFG-50K. Всего же в Enter the Matrix мы сможем опробовать два десятка видов оружия.



ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ  
[valkorn@gameland.ru](mailto:valkorn@gameland.ru)

**«Матрица», как к ней не относись, современный феномен. Первый фильм – лоскутное одеяло, крепко сшитое из обрывков краеугольных идей научной фантастики – прогремел бомбой, введя в обиход киногероев длинные черные плащи, реанимировав моду на гонконгские постановочные бои и прославив облеты камеры вокруг замерших объектов. Warner Brothers нагнетает ажиотаж вокруг предстоящих в этом году премьер следующих двух картин, в сети (и на дисках «СИ») можно найти серии «Аниматрицы», а великан Дэйв Перри рекламирует новую «матричную» игру от Shiny. Вы готовы принять красную таблетку?**

В прошлом выпуске рубрики «Банзай!» мы рассказывали о короткометражных рисованных фильмах, которые войдут в сборник «Аниматрица». Один из них – девятиминутная хроника путешествия корабля «Осирис», снятая на мощностях Square USA – повествует о том, как экипаж корабля спешит предупредить жителей Зиона (если помните, это единственный на свете город, на который не распространяется власть Матрицы), что Стражи бурят земную кору в поисках последнего поселения свободных людей. «Последний полет «Осириса» интересен тем, что его действие происходит непосредственно перед событиями игры Enter the Matrix – а та

свою очередь переплетается с историей второго фильма «Матрица: перезагрузка». Главные герои игры, негритянка-пилот Ниобе (Niobe) и боевик Призрак (Ghost) – второстепенные герои выходящей в мае кинокартины. Параллельные сюжеты игры и фильма взаимодополняют друг друга, позволяя зрителю/игроку увидеть самую широкую картину происходящего. Несмотря на то что в игре присутствуют все основные персонажи кинотрилогии: Нео, Тринити, Морфеус, Оракул и клонированный агент Смит, играть можно будет только за Ниобе и Призраком. Это не выбор Shiny, так постановили сами братья Ларри и Энди Вачовски, написавшие сценарии не только

для фильмов, но и для игры. «С Нео во второй серии происходит много неприятных вещей, и вряд ли это понравится бы игрокам», – заговорщицки намекает журналистам продюсер Дейв Перри, на чьем счету знаменитые Cool Spot, Earthworm Jim и MDK. «Уж не знаю, сколько нынче стоит сценарий от Вачовски, но в любом случае это серьезный жест», – говорит он. «В игре есть вещи, показывающие события второй и третьей картин под новым углом. Если вы геймер, то знакомство с игрой будет выгодно отличать вас во время просмотра фильмов от обычных посетителей кинотеатра, не увлекающихся играми, – они просто не будут знать всей подоплеки».

**«С НЕО ВО ВТОРОЙ СЕРИИ ПРОИСХОДИТ МНОГО НЕПРИЯТНЫХ ВЕЩЕЙ, И ВЯРД ЛИ ЭТО ПОНРАВИЛОСЬ БЫ ИГРОКАМ».**

### ДЕЖАВЮ

14 МИНУТ ЦЕНОЙ В МИЛЛИОНЫ ДОЛЛАРОВ

«Первый фильм – о рождении, второй – о жизни, третий – о смерти», – это слова Киану Ривза, исполняющего в кинотрилогии роль Нео. «Матрица: перезагрузка» и «Матрица: революция» снимались в строгой тайне, разглашение которой братья Вачовски пообещали карать в судебном порядке. В результате сейчас о сюжете новых фильмов известно почти столько же, сколько и в 1999 году, когда на экранах бушевала первая «Матрица». Зато публику регулярно потчуют красивыми трейлерами, из которых мало что можно уяснить, и обещают какую-то совершенно невероятную 14-минутную сцену с визуальными эффектами, на подготовку которых ушло два года. В мае увидим.





## 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  
компании:

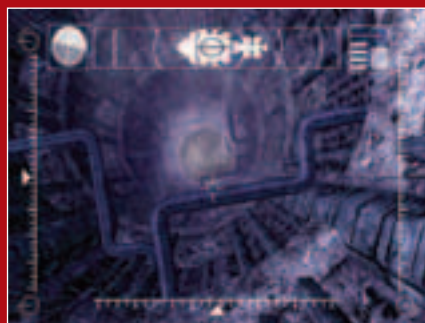
- ✓ интересная работа;
- ✓ профессиональный рост;
- ✓ стабильная зарплата + премии;
- ✓ все требования ТК;
- ✓ дружный коллектив.



Тел. 777-0505



▶ Налицо жестокое избиение безоружного спецназовца при полном попустительстве непосредственного начальства (видите, на заднем плане стоит, любитесь). Загадочен и неисповедим мир Матрицы.



### ИГРА ПО-КРУПНОМУ

Планируя работу, Перри присвоила статус заведомого хита. По Интернету ходили самые невероятные слухи и домыслы. В феврале тщательно выдержанная информационная блокада была, наконец, прервана выходом британского журнала PSM2, посвятившего Enter the Matrix центральный материал номера и опубликовавшего интервью с создателями и подборку первых кадров потенциального блокбастера. Как мы и предполагали, ничего внешне сногшибательного мир не увидел: Shiny явно не ставила себе целью перевернуть устоявшиеся понятия об играх и крепко удивить индустрию. Вместо этого команда Перри, явно оценившего успех EA с ее прочтением творчества Толкиена/Джексона, делает ставку на качественный геймплей и удачное сочетание традиционных жанров.

та, которому игровая пресса присвоила статус заведомого хита. По Интернету ходили самые невероятные слухи и домыслы. В феврале тщательно выдержанная информационная блокада была, наконец, прервана выходом британского журнала PSM2, посвятившего Enter the Matrix центральный материал номера и опубликовавшего интервью с создателями и подборку первых кадров потенциального блокбастера. Как мы и предполагали, ничего внешне сногшибательного мир не увидел: Shiny явно не ставила себе целью перевернуть устоявшиеся понятия об играх и крепко удивить индустрию. Вместо этого команда Перри, явно оценившего успех EA с ее прочтением творчества Толкиена/Джексона, делает ставку на качественный геймплей и удачное сочетание традиционных жанров.

### DEAD MAX MAY CRY

Что такое «Матрица»? Подавляющее большинство картинок и видеороликов Enter the Matrix запечатляют людей, сражающихся врукопашную или с применением оружия. «Это совершенно точно

не файтинг», — отвечает Дейв в распространенном Infogrades пресс-релизе. Разумеется, без исследования окружающей среды дело не обойдется, но помахать кулаками и пятками тоже придется изрядно. «Победа в бою с противником — не самоцель, здесь не сражаются просто так. Если дошло до драки, врага надо уложить как можно быстрее — ведь он, по сути, всего лишь разновидность препятствия». Забавно, что внешне это очень похоже на Max Payne или Dead to Rights — широко известные игры-боевики, в свое время заимствовавшие из первого фильма братьев Вачовски эффект облета камерой статичной сцены (bullet time). Оба находящихся в вашем распоряжении героя прошли тренировки на виртуальном симуляторе единоборств, поэтому в стилях и приемах борьбы недостатка не будет. Основные атаки — удары руками и ногами — легко объединяются в неблокируемые связки, что помогает одновременно расправляться с несколькими противниками. Можно разоружить врага, отобрав его пулемет или биты. Боевая система плотно завязана на понятии «фокуса», внешне похоже-

**ОБА НАХОДЯЩИХСЯ В ВАШЕМ РАСПОРЯЖЕНИИ ГЕРОЯ ПРОШЛИ ТРЕНИРОВКИ НА ВИРТУАЛЬНОМ СИМУЛЯТОРЕ ЕДИНОБОРСТВ, ПОЭТОМУ В СТИЛЯХ И ПРИЕМАХ БОРЬБЫ НЕДОСТАТКА НЕ БУДЕТ.**



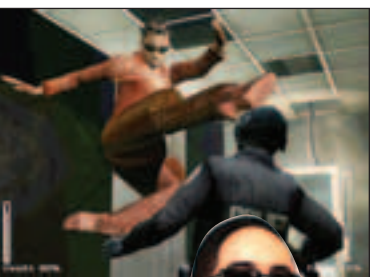
▶ Под таким углом пуля вылететь из автомата не могла. Тому, кто ее приклеивал, должно быть стыдно.



▶ Отчего-то в статике происходящее выглядит эффектнее – сравните с видеороликами на CD.



▶ В подавляющем большинстве скриншотов из разрабатываемых игр у персонажей отсутствуют тени. Enter the Matrix – не исключение. Ничего хорошего в этом нет: где гарантия, что герои вообще не наклеены на фон?



го на bullet time из Max Payne, но действующего несколько иначе. Под «фокус» выделена отдельная кнопка и специальная шкала в уголке экрана – замедлив течение времени, игрок может вытворять совершенно сумасшедшие трюки в лучших традициях Devil May Cry, пока соответствующая шкала не истощится. В отличие от рецензируемой в этом номере DMC2, в Enter the Matrix бер по стенам стал полноправной частью игрового процесса, вместе с элементами stealth-боевиков в духе Metal Gear Solid или недавней Splinter Cell. В процессе motion capture участвовали самые что ни на есть настоящие деятели боевых искусств, а руководил ими самолично Юэнь Ву Пинь (Yuen Wo-Ping), прославленный постановщик боев киноверсий «Матрицы». Всего было «захвачено» более 4000 отдельных движений, причем уровень детализации настолько высок, что можно, как утверждают создатели, отследить смещение отдельных костей в ладонях персонажей.

### ▶ ВСЕМИРНАЯ РЕВОЛЮЦИЯ

Что такое «Матрица»? «Нет, это не гоночная игра», – лукавит Перри. Уже известно, что автомобильным погоням во втором фильме уделяется не меньше внимания, чем хореографии перестрелок в первом. Сражения на колесах в Enter the Matrix ничуть не похожи на Gran Turismo или Test Drive – скорее уж уместно сравнение с Twisted Metal. Постоянно наседающая полиция, огромные скорости. Ниобе за рулем и Призрак в роли стрелка, стремительно пролетающие лабиринты городских улиц – эти уровни призваны разнообразить основной геймплей. Кстати, чернокожая воительница успешно справляется с управлением не только автомобилем, но и «Логосом», бороздящим реаль-

## БРАТЬЯ ВАЧОВСКИ ОСОБЕННО НАСТАИВАЛИ НА ТОМ, ЧТОБЫ В ПРОЦЕССЕ ИГРЫ ПЕРСОНАЖ ПРИОБРЕТАЛ НОВЫЕ УМЕНИЯ, ПОСТЕПЕННО СТАНОВИЛСЯ СИЛЬНЕЕ.

ный мир кораблем повстанцев. На протяжении нескольких этапов вам придется летать на нем по бороздящим земную твердь тоннелям, отстреливая Стражей – похоже, Shiny решила сделать своеобразный трибют старенькой игрушке Microcosm. Но и это еще не все. В конце первого фильма Нео летает по воздуху и останавливает пули. Перри говорит, что братья Вачовски особенно настаивали на том, чтобы в процессе игры персонаж приобретал новые умения, постепенно становился сильнее – отсюда элементы RPG и старых добрых текстовых квестов, двигающих сюжет. Помните, как авторы Metal Gear Solid обыгрывали, гм, игровую природу своего детища? Геймеры смогут создавать профайл героя на карте памяти (жестком диске) и, пользуясь некими хакерскими приемами, загружать в «память» своего персонажа выкраденные у Матрицы навыки и знания.

### ▶ ХУДШЕЕ УЖЕ ПОЗАДИ

Так что же такое «Матрица»? Как и фильм, игра Enter the Matrix лучше, чем кажется: за драками, стрельбой, погонями и крутыми спецэффектами скрывается слаженная работа людей, увязывающих воедино огромную выдуманную вселенную и вместе с тем обращающих внимание на мельчайшие детали – например, они следят, чтобы герой исправно пригибался при звуках взрывов. У Shiny осталось чуть меньше трех месяцев, чтобы окончательно отполировать геймплей, местами (в автомобильных миссиях и сценах полетов на корабле) явственно требующий некоторой доработки. Однако уже сейчас можно с чистой душой констатировать, что ситуация с Minority Report здесь точно не повторится, и копеечной подделки на основе известного фильма в случае с Enter the Matrix мы не увидим. ■

## НОВЫЙ УДАР СОЗДАТЕЛЕЙ ПСИХО-ВОРОНА!

### ОНИ ПОДАРИЛИ МИРУ ЧЕРВЯКА ДЖИМА И КОТА ПО ИМЕНИ «ЗЛО»

За девять лет существования Shiny Entertainment выпустила шесть игр: шедевральный платформер с катапультированием коров – Earthworm Jim, его сумасшедшее продолжение с зарисовкой из жизни глистов (Earthworm Jim 2), оригинальный снайперский шутер MDK, слабенький «недотрехмерный» платформер Wild 9, никем не оцененную леталку RC Stunt Copter, легенду из жизни младенца-убийцы Messiah и основанную на волшебстве стратегию Sacrifice. Во время работы над первой «Матрицей» братья Вачовски показали Дейву Перри свои наброски и предложили сделать игру по их фильму. Перри совершил, по его словам, одну из главных ошибок в своей жизни – отказался. Когда подошла очередь сиквелов, вторично упрашивать лидера Shiny не пришлось.



Дистрибуция в России  
PS2, GC, XB, GBA  
версий игр - Vellod Impex

www.raymanzone.com

Купите на  
www.UbiSoft.ru



# RAYMAN 3

Самая красивая приключенческая игра для PlayStation 2  
Rayman вернулся с новым оружием, новыми врагами, новыми силами!



Спрашивайте в магазинах:

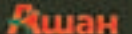


«Синус Аудит» (ул. Старый Арбат, д.80)  
ЦДМ (с/м Вокзалный)  
Петровка, д.2, 9 этаж)  
ПМ (ул.Полховая,  
д.3, стр.3, этаж 3)

ВидСОКЭш (Ремонтная пр-т, 71)  
Рейстар (Богоявлен, Екатеринбург ш  
81, стр.2, Маршм)  
Молдачанск, Рейстар - Сител)



«Балетная Станция»  
Савельевская пл. д. 3/5



Орловская ул. 3,  
88-й км МКАД  
Пересечение МКАД  
и Каширской шоссе  
Тел.: 258-67-16



ТК «Техно Дина»  
Пересечение МКАД и  
Каширской шоссе



«DVM»  
Михайловское шоссе,  
78, Салиты Боня  
Ленинский пр.,  
44, Салиты Боня



1. 782-44-11  
ТК «Сетевой Мир»  
Торговый проезд,  
д. 5, 2 этаж, Деловой  
Тел.: 781-06-56

ТК «Горбушин Дискаунт»  
Варшавское шоссе

ТК «Мир Детства»  
на Пароусовском  
ул. Пароусовская  
д.106, 2 этаж, «Спринг»



За консультациями и по вопросам оптовых покупок, обращайтесь по телефону 782-85-85 или по e-mail: Sales@Vellod.ru.  
Компания Vellod Impex является крупнейшим в России дистрибутором телевизионных игровых систем нового поколения, игр и аксессуаров к ним.  
Нашим клиентам мы предоставляем специализированное торговое оборудование, а также оказываем поддержку и консультации по открытию магазинов видеонгр.



■ ПЛАТФОРМА: PS one ■ ЖАНР: RPG ■ ИЗДАТЕЛЬ: Square  
 ■ РАЗРАБОТЧИК: Square ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1  
 ■ ДАТА ВЫХОДА: 8 апреля 2003 года (США)

<http://www.playonline.com>

## В РАЗРАБОТКЕ



Графика римейка самой первой Final Fantasy вызывает приятные воспоминания о FFVII (SNES).



Второе рождение Final Fantasy II. В конце восьмидесятых такие спецэффекты были немислимы.

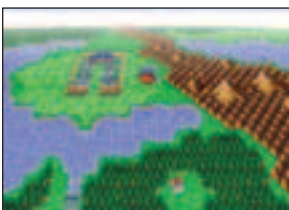


Главный герой FFI во вступительном ролике самоотверженно укладывает на лопатки кровожадного огнедышащего дракона.

# FINAL FANTASY ORIGINS

### КАК ЖЕ БЕЗ НЕГО?

Вдобавок к уже существующим иллюстрациям Йоситака Аmano нарисовал новые логотипы игр, плюс по его эскизам были смоделированы персонажи для 3D-роликов.



**ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ**  
[valkorn@gameland.ru](mailto:valkorn@gameland.ru)

**У** жившись под общей обложкой, два 32-битных римейка латают предпоследнюю крупную брешь в зоне покрытия номерной FF-продукцией англоговорящего рынка. С выходом сборника Origins только Final Fantasy III останется не изданной за пределами Японии.

По свидетельствам доживающих свой век аксакалов, Final Fantasy увидела свет в 1987 году, будучи отпущена на волю волн тогда еще безусым Хиранобу Сакагути. Продолжением удачливой фэнтезийной истории маэстро разрешили тремя годами спустя, без тени смущения добавив к названию изначально не предполагаемого сиквела проекта римский порядковый номер. Обе игры дебютировали на Famicom: выглядели они при этом ровно так, как и должны были выглядеть лучшие ролевые шедевры для восьмидесятилетней платформы – то есть просто чудовищно, если глядеть с сегодняшней колокольни. Даже при недавнем переносе на карманную WonderSwan игрушки основательно подрехтовали, а уж для PlayStation-релиза в Square и вовсе расстарались: заново перевели с японского все тексты (воздержавшись от купюр и упрощений, столь любимых локализаторами первой FF – в доисторические времена она вышла в Штатах на NES изрядно кастрированная), раскошегарили графику и звук до уровня SNES, упразднили чересчур громоздкие элементы интерфейса, добавили

вступительные CG-ролики, ряд сюжетных сцен, подробные bestiaries с досье на каждого монстра, открывающиеся при прохождении бонусы и галереи иллюстраций Йоситаки Аmano, а в довершение всего реализовали знакомую по переизданиям FFIV-VI функцию ускоренного сохранения. По-хорошему, Square вполне могла бы снабдить релиз документальным фильмом об истории сериала или хотя бы интервью с создателями – повод выдался самый что ни на есть подходящий. Но, как видите, не срослось. Случившиеся современные пертурбации, впрочем, не помешали FF остаться милой сказочкой о безымянных героях, чья борьба со злом впервые на приставках (ну ладно – впервые после примитивной Dragon Warrior и малоизвестных творений Nihon Falcom) велась не без участия доста-

точно сложной схемы развития персонажей и магической системы, заимствованной из настольных ролевых игр. FFII, ранее не издававшаяся на английском (штатовская FFII для SNES – на самом деле замаскированная FFIV), сохраняет за собой статус более продвинутого приключения, послужившего полигоном для обкатки концепции всего сериала: герои обзавелись именами, внятными мотивами и биографиями, а в игровом процессе воплощен ряд экспериментальных идей – к примеру, выносливость бойца растет пропорционально количеству полученных вражеских ударов. Спору нет, такой геймплей звучит оригинальными нотками, но одновременно страдает определенным дисбалансом – и уж точно требует от игрока постоянной, утомительной прокачки персонажей. Странно, что выбор уровня сложности доступен только в первой игре, как раз более щадящей. ■

### БЮДЖЕТНЫЕ ПЕРЕИЗДАНИЯ ОТ SQUARE

#### ВОЗМОЖНОСТЬ ОКУНУТЬСЯ В КЛАССИКУ ЯПОНСКИХ РОЛЕВЫХ ИГР

Те читатели, чье знакомство с Final Fantasy началось на PlayStation, получают шанс оценить путь, пройденный сериалом за его многолетнюю историю.

Пусть FF Origins и не содержит оригинальных (простите за невольный каламбур) версий – сюжет римейков не претерпел серьезных изменений, а подтянутая графика служит необходимой взяткой, гарантирующей хоть какой-то интерес со стороны избалованных современных геймеров.



БЕШЕДНАЯ  
ТЫКВА

ТОНИ

КРУ-

ТОНИ

Классический  
КВЕСТ



Иронический  
ДЕТЕКТИВ

DVD-короб  
ЮМОРА  
И  
ПРИКОЛОВ



Позвольте представиться! Меня зовут Тони, Тони Крутони! Я частный детектив с большим, так сказать, стажем. Меня очень любят и ценят в моем агентстве "Волен-Уволен", поэтому я, несомненно, ценный сотрудник. Да-да, мне так и сказали: "Мистер Крутони, Вы нам слишком дорого обходитесь!"

Конечно, хвалить себя нехорошо, но могу без ложной скромности заявить: мною были разработаны и успешно проведены многие известные операции. Два разрушенных сарая и одна бензоколонка не в счет. Например, задержание вандалов, надругавшихся над старым чайником миссис Ллойд, хотя она сама потом призналась, что просто выкинула его. Или фантастическое по сложности дело об участии снежного человека в управлении айсбергом, повлекшее за собой гибель "Титаника".

А сейчас мне досталось настоящее, серьезное дело. Я называю его "Дело о похитителе конфет". По моим данным, здесь не обошлось без инопланетян и правительственного заговора! Так-то! Впрочем, мне пора. Да, мой день рождения 11 сентября. Обожаю подарки!

А еще про меня ходит масса анекдотов! Да, не каждый может при жизни похвастаться такой популярностью. Вот что бывает, когда европейские разработчики всласть наигрались в классические квесты и вусмерть наелись голливуда.

Стихи в переводе А. Ахматовой, Б. Пастернака, С. Маршака и В. Топорова.





■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: action/RTS ■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: Руссобит-М  
 ■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: JoWood Productions ■ РАЗРАБОТЧИК: JoWood Productions  
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1 ■ ДАТА ВЫХОДА: март 2003 года

В РАЗРАБОТКЕ

<http://www.coldzero-game.com>



# COLD ZERO: THE LAST STAND

## ЭЛЕКТРОННЫЙ ОРЕКСТ

На официальном сайте Cold Zero в разделе Downloads можно обнаружить несколько музыкальных треков, записанных специально для игры. Desert Theme и The Metro, весящие по 2.9 Мбайт, готовы окунуть вас в мрачную атмосферу криминального города.



**АНАТОЛИЙ НОРЕНКО**  
[spoiler@gameland.ru](mailto:spoiler@gameland.ru)

**О**птический прицел довольно точно передавал все детали разыгравшегося на этапе представления. Лишь невнятные силуэты, порой сливавшиеся воедино, слегка сбивали с толку. Ущипанное дыхание, несколько томительных секунд и, наконец, выстрел, попавший на первые полосы утренних газет. «Снайпер убивает заложника».

Непростительная ошибка. Решено: сменить профессию и отправить подшивку с деяниями прошлого в самый дальний филиал сознания. Отныне Джон МакАффри – частный детектив. Даже более того – сыщик, успевший перебежать дорогу итальянской мафии. Ход судьбоносной беседы был предсказуем: «Или ты работаешь на нас, Джонни, или на тебя работают гробовщики». Прежде чем приступить к выполнению миссий, вы всегда можете приятно провести время в родном городке. Получите в офисе задание от милой красотки, побродите по улицам и, главное, не забудьте заглянуть в оружейный магазинчик.

Функциональный point & click интерфейс требует от вас умелого обращения с мышкой. Внизу экрана зависла громоздкая менюшка, но, к счастью, все основные команды продублированы шорткатами на клавиатуре. Неторопливая ходьба, резвый бег, крадущаяся походка – все зависит от конкретной

ситуации. Для достижения поставленных целей всегда найдется несколько способов: stealth и экшн – лишь некоторые из вариантов.

Взять, к примеру, самую первую миссию. Вам никто не запретит надменно размахивать стволами, хотя предпочтительнее все же ликвидировать неприятелей по одному, пытаясь не привлекать внимание к своей скромной персоне.

С трупов, кстати, не грешно снимать вещички – помимо оружия, порой попадают колоды карт, часы, мобильные, а у одного сторожа удалось утащить из-под носа коллекцию CD с содержимым «детям после 18». После получения очередного задания можете смело сбить все добро у местного барачольщика и прикупить на вырученные деньги

снаряжение. Или, как вариант, разориться на черный кожаный плащ – Тринити больше никогда не посмотрит в сторону Нео.

В следующей миссии уже предстоит шевелить мозгами – иначе в один прекрасный момент Джон лично узнает, каково словить пулю в лоб из снайперской винтовки. Обходной путь приведет в канализацию, главное – раздобыть ключи. Выглядит Cold Zero крайне привлекательно, причем свободно вращающаяся top-down камера позволяет подбирать наиболее практичные ракурсы. Окончательный вердикт обещаем вынести в одном из ближайших номеров журнала.

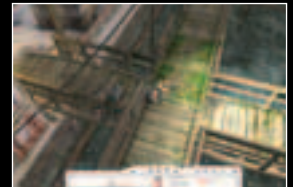
*P.S. Благодарим компанию «Руссобит-М» за любезно предоставленную версию игры. ■*

## С ТРУПОВ, КСТАТИ, НЕ ГРЕШНО СНИМАТЬ ВЕЩИЧКИ – У ОДНОГО СТОРОЖА УДАЛОСЬ УТАЩИТЬ ИЗ-ПОД НОСА КОЛЛЕКЦИЮ CD С СОДЕРЖИМЫМ «ДЕТЯМ ПОСЛЕ 18».

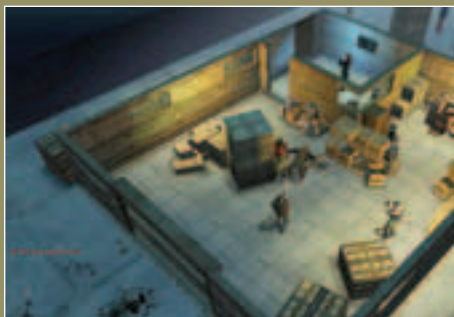
### ОТТЕНОК RPG

#### НЕ СИЛОЙ ЕДИНОЙ...

В процессе прохождения разрешается на лету повышать характеристики – всего представлено четыре основных атрибута и пять второстепенных, связанных с мастерством владения различными видами оружия. К слову, совершенство в стрельбе сделает из вас настоящую грозу района, а увеличение максимально допустимого веса позволит познать все прелести клептомании.



▶ Какая же красота! Неприятелям не устоять.



▶ Дизайн и обустройство интерфейса выполнены в манере Fallout Tactics.



▶ Мертвые тела дополняют шикарное убранство квартиры. Такими мы видим следующие The Sims.

津波

Б  
О  
У  
О  
У  
Л  
Т  
Ф  
Е  
Т

Продуманный и интригующий сюжет, захватывающие

битвы роботов,  
перестрелки в коридорах  
небоскрёбов,  
отличная рисованная графика.  
Всё это и многое другое  
в наполненном действием экшене.

# СТАЛЬНЫЕ САМУРАИ

Особенности.....>

- динамичный экшен в стиле аниме
- 2 типа игры: традиционный шутер или безумная аркада
- атмосферный геймплей в мире технологического будущего
- захватывающий сюжет с множеством тайн и неожиданных поворотов
- интерактивное разрушаемое окружение
- 2 героя, более 20 типов роботов
- отличная техно-музыка



©2003 PRO GRAPH RESEARCH. ©2003 РУССОБИТ ПАБЛИШИНГ.  
Издатель РУССОБИТ ПАБЛИШИНГ. E-mail: office@russobit-m.ru; адрес в Интернет: www.russobit-m.ru.  
Отдел продаж: тел.: (095) 212-44-51, 212-01-81, 212-01-61. Техническая поддержка: 212-27-90.



ВЫ СОБРАЛИСЬ ХОРОНИТЬ GAMECUBE? НЕ ТОРОПИТЕСЬ!

## TUBE SLIDER

- ПЛАТФОРМА: GameCube
- ЖАНР: racing
- ИЗДАТЕЛЬ: NEC Interchannel
- РАЗРАБОТЧИК: NEC Interchannel
- ДАТА ВЫХОДА: III квартал 2003 года

<http://www.neic.co.jp/>

**Т**ube Slider смотрится как грамотный микс из WipEout, некоторых дизайнерских решений Star Wars Episode I Racer и древней-пред-ревней Tube. Если к этому добавится еще и невменяемый динамизм широко известной в узких кругах G-Surfers, то самое время сходить с ума. NEC Interchannel не стремится удивить нас новаторством, а предлагает ряд изящных решений. Главное – интереснейшая система вампиризма. Поравнявшись с болидом оппонента, вы получаете возможность «нацелиться» на него и накачать в себя энергию, которую позже можно расходовать на ускорения. Собственно, такая схема должна устроить даже тех, кто ценит использования оружия в футуристических гонках (в Tube Slider этот элемент отсутствует – и к счастью).

За проектом стоит понаблюдать и подождать новой информации. WipEout выдохся, и нам просто необходимы такие игры, как Tube Slider. Пусть даже на GameCube скоро зайвится F-Zero GC. ■

АЛЕКСАНДР ЩЕРБАКОВ  
SHERB@GAMELAND.RU



Создается впечатление, что дизайн трасс в Tube Slider будет просто великолепен.



Что получится из игры, неясно. Но надежды мы на нее возлагаем нешуточные.

## WARIO WORLD

- ПЛАТФОРМА: GameCube
- ЖАНР: action
- ИЗДАТЕЛЬ: Nintendo
- РАЗРАБОТЧИК: Nintendo
- ДАТА ВЫХОДА: 26 мая 2003 (США)  
27 июня 2003 (Европа)

<http://www.deusex2.com>

**В**арио – антипод Марио. Он ругается, бар-малействует, пьет, курит и ни разу не сантехник. Судя по доступным нам материалам, Nintendo вовсю старается без потерь перенести в три измерения геймплей классических платформеров с Game Boy, снабдив его впечатляющей графикой. Пузатый усач в желто-малиновом костюме бегает, прыгает и пользуется новыми шариками-присосками на десяти по-мультяшному красочных уровнях; положение камеры при этом контролировать нельзя, она строго следует за Варио, уставившись ему в спину. Некая доля свободы, конечно, теряется, но данное решение резко снижает количество традиционных для 3D-бродилок проблем, когда камера ведет себя совсем не так, как того требует игрок. Усатый пузан Варио – незаслуженно подзабытый нинтендовский персонаж, и решение компании вернуться к нему на современной платформе мы приветствуем дружным вставанием. ■

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



Джигит Варио прекрасно чувствует себя даже в самом плотном окружении.



Слухи о том, что игру разрабатывает команда Treasure, пока подтверждения не нашли.

## 1080: AVALANCHE

- ПЛАТФОРМА: GameCube
- ЖАНР: sports
- ИЗДАТЕЛЬ: Nintendo
- РАЗРАБОТЧИК: NST
- ДАТА ВЫХОДА: 2 апреля 2003 (США)

<http://www.nintendo.com/>

**А**нонсированный еще на выставке Space World 2001, этот сиквел лучшего на свете симулятора сноубординга с N64 успел сменить разработчика, пропасть на полгода из списков грядущих релизов, затем снова туда вернуться – и только в конце прошлой осени предстал на одном из проводимых Nintendo мероприятий в игральной форме. Финальная версия могла бы стать не более чем своеобразным апдейтом оригинала, если бы не значительно улучшенная графика – во время катания рельеф уровня меняется: крошится лед, по горным склонам сходят лавины, обрушиваются мостики, и все это при стабильных 30 кадрах в секунду. Игровая «физика» достаточно реалистична и уж точно не имеет ничего общего с аркадным SSX Tricky или похожими на него проектами. Хотя нас, пожалуй, больше всего подкупил тот факт, что после падения одежда сноубордистов оказывается облепленной снегом. Выглядит это на редкость эффектно! ■

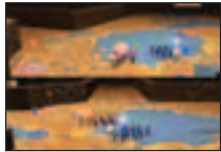
ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ  
VALKORN@GAMELAND.RU



А вот Басков так не умеет.



...Она пыталась использовать рельеф для ускорения, но тщетно – маньяк не отставал...



## ПЕРВЫЕ СКРИНШОТЫ PIKMIN 2

Nintendo представила несколько скриншотов из Pikmin 2 для GameCube. Картинка справа демонстрирует нам свеженький многопользовательский режим.

# В ПРОДАЖЕ С 25 МАРТА

## ARC THE LAD: SEIREI NO TASOGARE

- ПЛАТФОРМА: PlayStation 2
- ЖАНР: sports
- ИЗДАТЕЛЬ: SCEI
- РАЗРАБОТЧИК: SCEI
- ДАТА ВЫХОДА: 20 мая 2003 (Япония)

<http://www.scei.co.jp/>

Представлять этот сериал любителям JRPG нет необходимости, поэтому просто перечислим все, что известно о грядущей четвертой части, чей подзаголовок можно перевести как «сумерки духов». Главный герой, 17-летний королевский отпрыск Карг (Kharg) вступает в городской гарнизон, где знакомится с воином по имени (Paulet) и миленькой Лилией (Lilia). Втроем им суждено пройти сквозь череду испытаний и войну между мирами людей и демонов – характерно, что повествование будет вестись в том числе и от лица демона Дарка (Darc). Боевая система возвращается к стратегическим корням, изрядно напоминающая слегка развитую свою предшественницу из самой первой игры. Глава Working Designs Виктор Айрленд уже заметил в недавнем интервью, что если Sony Computer Entertainment по какой-либо причине не захочет сама издавать игру на английском языке, его компания всеми силами постарается получить права на локализацию. ■

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

## SUDEKI

- ПЛАТФОРМА: Xbox
- ЖАНР: action/RPG
- ИЗДАТЕЛЬ: Microsoft
- РАЗРАБОТЧИК: Ciimax
- ДАТА ВЫХОДА: IV квартал 2003 года

<http://www.xbox.com/sudeki/>

Могущественная волшебница, искусный стрелок, закаленный мечник и таинственная охотница – четверка тяжело избитых, изрядно затасканных ролевых клише сходится, чтобы «оступиться, попятиться и рухнуть в черную бездну» – так написано в пресс-релизе. Прославленная команда Ciimax ранее в халтуре уличена не была ни разу, и у нас все-таки теплится робкая надежда на то, что у них выйдет действительно клевый мегастильный ролевой hack'n'slash со спецэффектами из гонконгских боевиков (будет bullet time, рапид и крышесносящие ракурсы камеры). Не так давно свившие уютное гнездышко под крылом Microsoft девелоперы клятвенно обещают сорок часов насыщенного геймплея, крутейший движок с особой технологией мимики лиц и повсеместным применением bump mapping, более сотни злобных, удивительно разумных противников и продвинутую систему элементарной магии. Попробовали бы они не обещать... ■

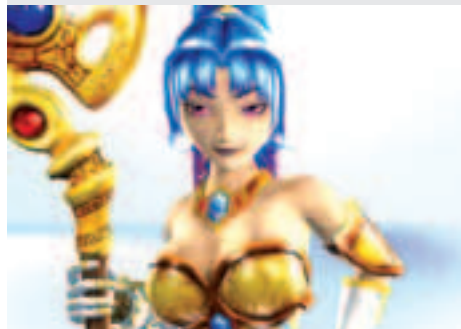
ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ  
VALKORN@GAMELAND.RU



Вот и наклюнулся основной конкурент Star Ocean 3: Till the End of Time.



Качество графики заметно варьируется от картинки к картинке. Видео пока нет.



Владельцы Xbox любят, чтобы они были трехмерные, разноцветные и блестящие.



Магические приготовления к атаке крепости Жугдэрдэмидийна Гуррагчи впечатляют.



### В Хулиган! Безбашенный журнал! В апрельском номере:

А мне - **акваланг!**  
Дайвинг и с чем его едят

Карта **фестивалей** мира!  
Танцы, тетки, колбаса – наши лучшие друзья!

**Топ 10 вещей**, которые ты потерял в результате алкогольного опьянения!

Включая девственность, конечно

**Готы** по-русски!  
Готическая сабкультура, и куда ее девать

Обзор **SMS-игр** для мобильных:  
Выбери свою!

**Защищайся!**  
Что делать, если на тебя напали с оружием.

А еще: футбольные хулиганы, радиоуправляемые машины, и прочие позитивные штуковины.

**Спрашивай везде!**  
Не пропусти! Хулиган №4!

**Без тебя не начнем ;)**

(game)land





■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: space sim ■ ИЗДАТЕЛЬ: Microsoft Game Studios  
 ■ РАЗРАБОТЧИК: Digital Anvil ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: много  
 ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PIII 600, 128 MB RAM, 3D-ускоритель

<http://www.microsoft.com/games/freelancer>

# FREELANCER

## ЗАПОЗДАЛЫЙ ГОСТЬ

**СЕРГЕЙ ЖУКОВ**  
 zhukov@pochtamt.ru

**К**осмический симулятор, зародившийся еще под руководством Криса Роберта (да, да, того самого), несколько раз умирал, воскресал, как огненный петух по кличке Феникс, распрощался со своими родителями, продался Microsoft на корню, но все же появился на свет, превратившись в итоге в глобальную... аркаду. Freelancer – настоящий рекордсмен по срокам разработки, ветеран долгостроя. Если даже он вам в корне не понравится, уважьте деда, подарите ему теплые носки и сострадание. Выйти спустя почти пять лет производства – под-

виг. Другим хватает года, чтобы, жалобно пискнув, умереть еще в состоянии эмбриона.

Принимая во внимание столь сложные роды, расставим сразу все точки и избавимся от наследия многочисленных слухов. Прежде всего, Freelancer – НЕ симулятор, можно сказать, никогда им не был и, скорее всего, не будет. Если на вашем столе запылился Sidewinder Четготом, сотрите с него пыль и подарите маме на Восьмое марта в качестве кухонной утвари. Ей будет приятно, а хорошо размешанный гороховый суп наконец-то перестанет прилипать к зубам. В то же время наша звездная красавица и НЕ RPG, не планировалась таковой, и никакие многопользовательские вывихи не изменят заданное status quo. Примитивный рост уровня пилота вряд ли сойдется даже в качестве веселой шутки на тему ролевых игр.

Если же отталкиваться от понятия собственно Role Playing Game, «отыгрывая роль», то Serious Sam – тоже RPG, причем невероятно задумчивая.

Детище Digital Anvil больше напоминает провинциальный кабачок «Дохлый Распутин» с хорошей кухней, состоящей исключительно из раков, приготовленных на разный манер, устоявшимся запахом табака, мильми, но слегка туповатыми официантками и огромными полупустыми помещениями, рассчитанными архитекторами на роскошные гуляния. В подобные заведения заходишь ради любопытства, а остаешься на всю ночь. Начинаешь с простеньких, но невероятно аппетитных «шеек-гриль», а к утру лениво обсасываешь сотого рачка, клянясь за километр обходить все дары моря разом. Просто, но со вкусом. Местами аляповато, но зато от души. Выдержано, как хорошее домашнее вино, но кислотовато. Благодарим повара за усердие и закрываем за собой дверь снаружи. Время потрачено с пользой, удовольствие получено, но не хватает полноты ощущения. Организм требует эстетики.

### ➤ MUCH ADO ABOUT ALIENS

Впрочем, нельзя сказать, что ее нет совсем. Эстетическое сокровище Freelancer прячется в сюжете, его подаче и неожиданных поворотах, фактически вытягивающих все произведение в це-

### НАША ОЦЕНКА



УВЛЕКАТЕЛЬНАЯ АРКАДА



# 8.0

НАША ОЦЕНКА

### МЫСЛИ ВСЛУХ

#### ➤ ПЛЮСЫ

Увлекательный сюжет, гениальное управление, правильное звуковое оформление, милый саундтрек и грамотный мультиплеер.

#### ➤ МИНУСЫ

Допотопная графика, однотипные миссии. За неполные пять лет разработки можно было бы сделать и получше.

Freelancer – запоздалый, но очень дорогой гость, ради которого можно продлить вечеринку на некоторое время.



### УЧИМ АНГЛИЙСКИЙ



#### БЕСПЛАТНОЕ ПОСОБИЕ

Совершенно непонятно, какими причинами руководствовались авторы и отчего спасительные для многих субтитры вызывают у них стойкую ненависть. Однако факт – без хорошего знания языка во Freelancer делать нечего. Если, конечно, вам хоть сколько-то интересно происходящее на экране, а тупое намотывание километров на счетчик не является самоцелью. Не обремененным заморской лексикой остается либо ждать доморощенной русификации, либо... использовать игру в качестве интерактивного учебника.



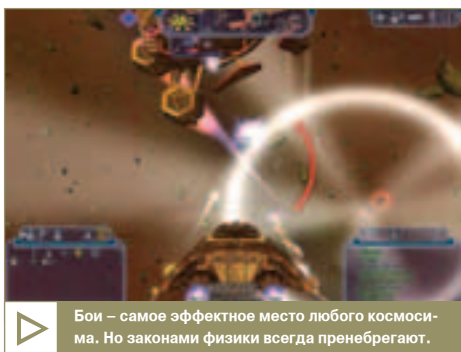
### ⚠ НЕ ХУЖЕ, ЧЕМ

Privateer 2

### ⚡ КРАСИВЕЕ, ЧЕМ

Descent: Freespace 2

ЕСЛИ ВАМ ПОНРАВИЛАСЬ СЕРИЯ PRIVATEER, ТО И FREELANCER ПОНРАВИТСЯ НАВЕРНЯКА



▶ Бои – самое эффектное место любого космосима. Но законами физики всегда пренебрегают.



▶ Через пару минут от одинокой научной лаборатории, не останется ровным счетом ничего.

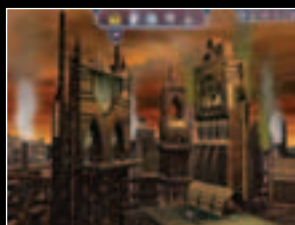


▶ Фрегат «Нагумо» с теневой стороны смотрится немного устрашающе. Нагромождение элементов архитектуры прошлого рисует силуэт, меньше всего напоминающий звездолет.

## ПРОСТЫЕ ПАРАЛЛЕЛИ

### ТЫСЯЧА ЛЕТ ПОД ДОЖДЕМ

Аналогии с современностью во Freelancer выражены не только в названиях систем и планет вроде Leeds, California, Cambridge или Tsushima. Даже в четвертом тысячелетии дождливый Лондон щедро одаривает горожан двойной суточной нормой осадков, промышленный Лидс по-прежнему дымит бесконечными трубами, а боевые корабли, курсирующие в районе Нью-Токио, машут характерными парусами джонок. Века прогресса не избавили человечество от старых привычек и стереотипов. А может, фантазия разработчиков дала сбой в самый неподходящий момент...



## ТРИ МЕСЯЦА ПОЛНОЙ ПЕРЕДЕЛКИ СТАРОГО ВАРИАНТА ИНТЕРФЕЙСА НЕ ПРОПАЛИ ДАРом. УДОБНЫЙ, ПОЧТИ ИДЕАЛЬНЫЙ, ОН ДОСТОИН ОТДЕЛЬНОГО ПРИЗА.

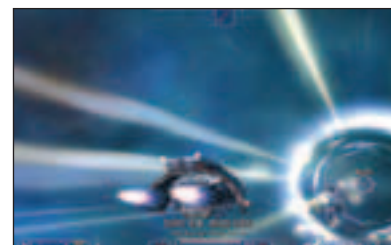
лом. Сакральное действо эпопеи развивается в далеком Sirius Sector – второй родине человечества. Война Коалиции с Альянсом (про повстанцев с джедаями, волосатого Чубакку и черепашек-ниндзя забыли, изверги!) привела к поражению последнего. Остатки союзников покинули насиженное место в поисках покоя. Скрыться незамеченными удалось лишь четырем кораблям с представителями различных наций: британцами, немцами, японцами и вездесущими новосветскими демократами. Спустя восемьсот лет мирного сосуществования на одну из космических станций, Freerport 7, руководствуясь неизвестными причинами, совершает нападение террористическая организация, именуемая «Порядок». Оставшийся в живых Эдисон Трент, сильно напоминающий лицом мясника-интеллектуала Дольфа Лундгрена, оказывается невольно втянутым в борьбу за предметы быта древней цивилизации, включая доисторическое яйцо, принадлежащее рае се Nomads.

Несмотря на избитую тему банальных плюсок вокруг подозрительных артефактов, сценаристы вполне могут претендовать на деревянного Оскара (нет, это не Буратино). Мутные перелеты между системами и однотипные поручения терпятся ради продолжения банкета. Что-то подобное было в Independence Day 2: Edge Of Chaos и памятном Wing Commander IV. Подаваемая легкими порциями сага затягивает не меньше хорошей книги на тему звездных войн. По симпатичной поддружке Джуни в моменты разлуки даже начинаешь скучать, а сюжетные миссии вносят хоть какое-то разнообразие в стройные ряды однотипных заданий, раздаваемых восковыми матросами в местных пирожковых. Гонорары, ушедшие прожорливым актерам, не пропали зря. Великолепные диалоги и узнаваемые голоса таких работников Голливуда, как Джон Рис-Дэвис (John Rhys-Davies) и Кристофер Ли (Christopher Lee) играют далеко не последнюю роль. Вот только постоянльцы питейных заведений, словно двое из лица – одинаковы с лица, и культурно отказываются напрягать бла-

годарного слушателя разнообразием голосового спектра. Экономия налицо. И, тем не менее, вселенная Freelancer дышит. В меру громко, но тяжело и прерывисто, словно астматик, вдыхающий несвежий воздух мегаполиса. Полицейские то и дело надоедают со сканированием груза, пилоты, эскортирующие торговые корабли, переговариваются и подшучивают друг над другом по трескучей связи, беспокойные больельщики подбадривают участников гонок, а любезные заказчики ненавязчиво указывают дорогу. Одним словом, служебные радиочастоты не пустыют, напоминая игроку, что помимо него тут есть и другие двуногие. Насыщающих молчаливый космос звуков ровно столько, чтобы не вызвать смущения и недопонимания у потребителя. Спокойные треки в исполнении Джеймса Хэннигана (James Hannigan), сопровождающие аннигиляцию еретиков, настолько органичны, что их очень быстро перестаешь замечать. Автор музыки к проектам вроде Privateer 2: The Darkening и Conquest: Frontier Wars не зря который год намазывает масло на икру. Если бы еще на планетах хоть что-нибудь мычало, сопело и восторженно икало, жизнь превратилась бы в нирвану, а забытый колонками стол не казался бы ненужной свалкой продуктов технического прогресса.



▷ Ледовое поле на Tau-31. Навероятно, просто космически далеко от аналогичного в Titan A.E., но тоже неплохо. Пролетающие мимо транспортники вызывают нездоровый интерес своими «упитанными» задками.



▷ Легкая прогулка по trade lane в районе Нью Токио.



▷ Малыш Rhino в ангаре. На таком развее что по грибы ходить.



▷ Старенький грузовичок аж трясет при переходе в гиперпространство.



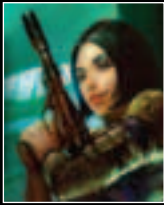
▷ Бар с буратиными в одной из систем. Кто-нибудь объяснит мне, что за чудо-пепельницы взгромоздились на столы?

## ФРАКЦИИ



### ЛИЧНЫЕ ДЕЛА ФУНКЦИОНЕРОВ

**Bounty Hunter, California System**  
Мало принципов. Жаден до денег. Характер скверный. Не женат и не планирует.



**Liberty Police Officer, New York System**  
Сборище понятий о порядочности. Готов работать бесплатно. Характер исполнительный. Дети пали жертвами альтруизма.



**Independent Merchant, New York System**  
Любой принцип стоит своих денег. Характер жадный, но спокойный. Старший сын не пролезает в дверной проем.



**Red Hessian, Omega 7 System**  
Access denied.



**Liberty Navy Officer, New York System**  
Воплощение надежности и послушания. Характер пуленепробиваемый. Спит в обнимку со штурвалом.



### СВОБОДА В КАНДАЛАХ

Карьера пилота стартует где-то между магазином оборудования и гаражом подержанных звездолетов. Неполное тысячелетие развития на новом месте обитания дало весьма неоднозначные результаты. Калифорнийские велосипедки по цене в жалкие несколько тысяч кредитов за пучок разлетаются, как кегли, от выстрелов тяжеловесного пиратского Титана стоимостью в семьсот «косых». Аналогичная неразбериха и в вооружении: от слабеньких, почти не требующих энергии пикалок, продаваемых из-под полы в Liberty, до массивных и невероятно прожорливых стволов из Omicron Gamma. Каждый корабль отличается толщиной брони, количеством оружейных мест, размером грузового отсека и еще парой тройкой основных параметров. Арсенал тоже не блещет разнообразием, замыкаясь на нескольких десятках турелей, торпедных отсеков, ловушек для ракет и их модификаций за цифрами раз, два, три. Впрочем, отделы Военторга посещать приходится не так часто, как хотелось бы, и подобная ограниченность не мешает. Большую часть времени Трент отвечает на idiotские вопросы работодателей («Ты тут новенький? Ага. Я – Жорик, а

Трент. Выпить хочешь? Нууп») и летает по скоростным торговым путям в поисках плохойшей. Несколько скромных разновидностей миссий в любом случае сводятся к нарезанию жестяных шницелей из звездолетов враждебных группировок. Доковылял до ближайшей планеты, посетил бар, получил задание, набил трюм боеприпасами, долетел до места, израсходовал снаряды, собрал трофеи, получил ЗП, поскакал обратно в прогулочном темпе. И так три тысячи раз. Редкие стычки с пиратами, прерывающими размеренное путешествие по trade lane, мало чем отличаются от занимательного процесса выполнения заданий. Выслушивать же бесполезные слухи завсегдаеа и редко обновляющиеся новости надоедает даже быстро. Остаться в пределах системы, значит, нарочь лишить себя разнообразия, азарта и competition spirit. Попадающиеся по сюжету галактики и предлагаемые в них задания соответствуют текущему уровню развития пилота, и выполнить их не составляет никакого труда. Но немного исследовательского духа, небольшой шаг в сторону, и шаловливые конечности, перебирающие WSAD, начинают требовать участия серой массы. Хваленая свобода действий дается игроку не сразу. Любителей таранить

транспортники с вкусными медикаментами спешу разочаровать. Первое же ржавое хранилище фиточая вызовет бурю эмоций у местной полиции. В лучшем случае удастся долететь до ближайшего перегона, в худшем – раскинуть мозгами прямо на месте. Аналогично обстоит дело и с мирными торговцами – без приличного грузовика, вооруженного до зубов, нечего и думать о бизнесе. Все остальные профессии не менее требовательны, будь то группировка хакеров или полицейское подразделение. Членство в любой фракции потребует наличия богоподобной репутации, а даст в ответ ничего. Купить авторитет можно, но собрать сотню тысяч кредитов – дело не шуточное. До кучи – полное отсутствие возможности нанять пару подельников на подхват. Даже звонкие пиастры не спасут положение. Или это – уже юрисдикция мультиплеера?

О, да, можно летать. Много. Бесконечно. На максимальной скорости и плевать в иллюминатор, целясь во встречные крейсера. Благо топливо отсутствует как класс. Столь же неограниченно можно торчать в кабаках и складских помещениях, раздражая продавца молчаливым просмотром товаров, и гордо удаляться со словами «У вас сметана жидкая и на три копейки дороже, чем в соседнем сельпо». Можно пинать астероиды (хотя далеко не все) и осторожно кусать за филейные части пролетающие мимо корабли. Радостно разгоняться до трехсот единиц и стукаться лбом в самый большой кусок льда в Ice Crystal Field на Tay-31. Вылетать, разворачиваться и залетать обратно в Jump Gate, создавая очередь. Искать десять отличий Нью-Йорка будущего от настоящего. Все это, безусловно, гениально и вызывает неподдельное восхищение



Смысл вида спереди непонятен. Экзотично. Пару раз побаловаться можно, но чревато последствиями. Удивительно, но привычному соскрит'у отказали в приглашении.

ВОЕННАЯ СТРАТЕГИЯ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ ОТ NIVAL

УНИКАЛЬНЫЙ ОПЫТ НАСТОЯЩИХ СРАЖЕНИЙ, ГДЕ ГРУБАЯ СИЛА УСТУПАЕТ ГЕНИЮ ПОЛКОВОДЦА



# БЛИЦКРИГ

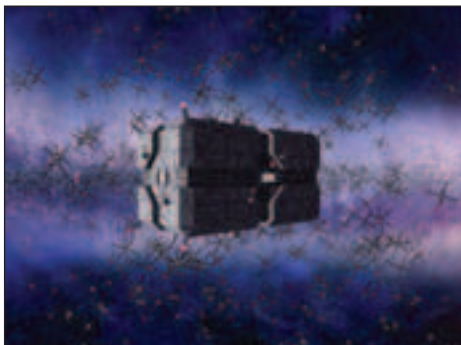
- **Реальные** сражения Второй мировой в трех кампаниях
- **Бесконечное** число миссий любого стиля и сложности
  - Более 200 образцов военной техники в 3D
  - **Максимум** реализма, минимум условностей
- **Войска** получают опыт и переходят из миссии в миссию
  - **Неограниченная** поддержка с воздуха
- **Редактор** для создания боевых единиц, миссий, кампаний
- **Многопользовательская** игра по локальной сети и через Интернет

Выход игры: 1 квартал 2003 года

[games.1c.ru](http://games.1c.ru) [www.nival.com](http://www.nival.com) [www.blitzkrieg.ru](http://www.blitzkrieg.ru)

Блицкриг © 2002 Nival Interactive. Все права защищены. «Блицкриг» — товарный знак Nival Interactive.  
Исключительное право издания на территории стран СНГ и Балтии принадлежит фирме «1С».





▶ Белый гигант. Приближаться к нему не следует, солнечные лучи в момент уничтожают обшивку корабля, минуя защиту. Хотя в некоторых случаях (например, в системе Хоккайдо) следует рискнуть.

глубины процесса. Не говоря уже о трех-часовых медитациях на белые карлики и голубые гиганты. (пойду, сварю кисель...)

## ПОЧТИ ВСЕЛЕННАЯ

Однако хочется большего. Чего-то такого, что докажет целесообразность дальнейшего блуждания по вселенским просторам, когда сюжетная линия останется позади. Freelancer во всем слегка НЕ, немного ПОЧТИ, чуть-чуть НЕДО. Ясная, четкая графика НЕ представляет собой ничего особенного и буквально «летает» на допотопных карточках с цифрой 2 и приставкой MX. Смазанные обломки кораблей стоят на месте, как приклеенные, а новых не образуется, хоть тресни – в моде полное растворение побежденной материи. Мимика аборигенов не лучше, чем у пластмассовых пупсов за пятьдесят четыре копейки. Взрывы станций «вклеены» в канву, как детский аппликационный триптих «Мая симья». До уровня трудолюбивых венгров из Digital Reality еще, ох, как далеко, но вместе с тем глаз радуется богатой цветовой палитре и ясному изображению космических инсталляций и кораблей. Обещанная свобода на деле НЕ является таковой в широком понимании слова. Набор помещений одинаков для всех без исключения планет, разве что за исключением Трент отказывается наотрез, переминаясь с ноги на ногу и сжимая потные кулачки у входа. Возможности купить/построить собственную базу или фрегат не больше, чем выпрыгнуть нагишом из истребителя. Галактические новости с размытой картинкой сбоку не создают впечатления настоящей трансляции, а распределение стоимости заданий местами более чем

странно. Возможность сохраняться только на планетах и базах кажется вполне логичной в этом странном списке, который можно продолжать до бесконечности. В то же время ограничений в передвижении и выборе цели для атаки не существует абсолютно. И так во всем. Разумеется, нельзя требовать стопроцентной свободы ни от какого проекта. Среди игр уровня Wing Commander подделка талантливых членов «Цифровой Кузницы» смотрится весьма органично. Но, с другой стороны, о пресловутой открытости мира столько лет жужжали окологровые СМИ и сами работники электронной сохи и кибернетической лопаты, что легонько пнуть ее тщедушное тельце не помешает.

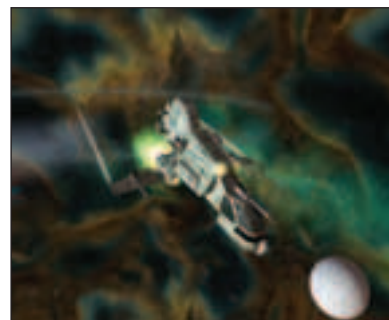
Единственное, что не вызывает отрицательных эмоций – управление. Три месяца полной переделки старого варианта интерфейса не пропали даром. Невероятно удобный, почти идеальный, он достоин отдельного приза. Вопреки сложившемуся мнению об обязательном наличии джойстика в космосимах, привычный тандем мыши и клавиатуры оказывается многократно удобнее, все больше выделяя Freelancer из ряда симуляторов. Конечно, ярые симуляторщики окажутся без своей доли в деле (поддержка джойстиков в FL на данный момент отсутствует), им придется надеяться на патч. Но с другой стороны, доступный любому, гибкий до неприличия, слегка непривычный вначале (стрелять правой кнопкой и только – это ммм... необычно), он кажется родным спустя какие-то полчаса. Всем наполовину управляет автопилот, но порой это лишь на пользу. Минимум рабочих клавиш и их стопроцентная доступность для любого делают честь ответственным

за разработку столь тонкого момента. Утомительные ручные стыковки остались в прошлом. Любителей швартовочного геморроя можно только пожалеть, а остальных – поздравить с торжеством эргономики.

Не менее радужна и ситуация с системой waypoints и картой галактики. Добраться до произвольного места, используя автоматическую расстановку ключевых точек, не составит труда даже с закрытыми глазами. Выбираем пункт назначения, ждем соответствующую красную кнопку, все остальное – на совести бортового компьютера. Никаких лишних движений, сплошная забота о бесплодном пользователе, путающемся в четырех курсорных стрелках. И, черт побери, как приятно порой прикинуться дурачком и вкусить прелести опеки! Подайте своим родным тапочки и отнесите кружку горячего чая с малиновым вареньем. Им будет столь же лестно получить немного внимания.

## МОД'НОЕ БУДУЩЕ

Многострадальный Freelancer не хочется остервенело ругать – жалко и не так уж плохо. Нет и желания брызгать слюной, забывая драгоценное место восторженными «Oh, my god! This is sooo amazing!» В оригинале это полупустой колодец, который суждено наполнить проходящим мимо. Мир, который еще предстоит населить копошащейся фауной. Ситуация до боли напоминает историю с Neverwinter Nights, невероятно тоскливой в «голом» виде, но приобретшей привлекательность и львиную долю популярности за счет любительских модов. Так же и во Freelancer'е редкие пилоты с широкими каналами на пару с такими же умниками уже нарезают круги по пятидесяти системам сектора. Когда бесконечный променад надоеет, у «почти вселенной» появится шанс стать полноценным миром со всеми вытекающими. Но потом. Чуть позже. В конце следующей пятачки. ■



▶ Графическое оформление несколько отстает от современных стандартов.

**ЕСЛИ НА ВАШЕМ СТОЛЕ ЗАПЫЛИЛСЯ SIDEWINDER ЧЕГОТОТАМ, СОТРИТЕ С НЕГО ПЫЛЬ И ПОДАРИТЕ МАМЕ НА ВОСЬМОЕ МАРТА В КАЧЕСТВЕ КУХОННОЙ УТВАРИ.**

«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







■ ПЛАТФОРМА: PC, PlayStation 2, GameCube, Xbox  
 ■ ЖАНР: action ■ ИЗДАТЕЛЬ: Ubi Soft ■ РАЗРАБОТЧИК: Ubi Soft  
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1

<http://www.rayman3.com/us/>

# RAYMAN 3: HOODLUM NAVOS

## ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЕ БЕЗУМИЕ

АНАТОЛИЙ НОРЕНКО  
 spoiler@gameland.ru

**В** далеком 1995 году на игровом подиуме продефилировал забавный персонаж, очаровав всех своей нестандартной внешностью. Всего пара эффектных показов причислила пропеллера в действии, и милашка Рэймен стал, как принято говорить в мире моды, лицом Ubi Soft.

Постоянно находясь под прицелом фоторепортеров, жмурясь от вспышек камер, новоиспеченный куир молодежи успел засветиться на немалом количестве игровых платформ и обрести кругом верных поклонников. Феерическое шоу Rayman 2: The Great Escape, запущенное в 1999 году, лишь упрочило культовый статус героя. Новый проект, получивший название Rayman 3: Hoodlum Navos, был заранее обречен на успех. По крайней мере – в

коммерческом плане. Приличный бюджет, грамотная рекламная кампания, и как результат – внушительное количество распроданных еще задолго до начала премьеры билетов. Разочарованные, правда, вряд ли найдутся. Создатели отобрали все лучшие идеи, которые имелись во второй части, обучили героя новым трюкам, добавили спецэффектов и сделали программу выступления более насыщенной. Рэймен вновь готов нас приятно удивить.

### SHOW MUST GO ON

Игровой мир теперь вполне подходит для того, чтобы в его рамках организовали массивную RPG. Четко продуманная концепция вселенной, тонны колоритных персонажей и монстров, извечное противостояние Добра и Зла – чего еще не хватает? На самом деле, непритязательному к таким вещам платформеру все это только во благо. Сюжет, какой бы наивной не

была завязка, играет далеко не последнюю роль в восприятии игры в целом. За Рэймена и неуклюжего приятеля Глобоса переживаешь не меньше, чем за шаблонных героев какой-нибудь дурацкой молодежной комедии. Всегда найдется момент, где не грешно всплакнуть, в остальном же – сплошное и, главное, оправданное веселье.

Надеюсь, все осведомлены, что игровой мир населен светлячками, во многом безобидными созданиями. Как известно, в любом стаде когда-нибудь да заявит о себе скверных нравов овца. Так, собственно, и произошло в нашем случае. Светлячок с темными побуждениями промышляет, что называется, мозги своим приятелям и наскоро организовал армию приспешников. Кто этот герой, который должен противостоять силам Тьмы, единственный во всей вселенной? Догадаться с трех попыток. И тут на сцену выходит... Глобос! Упс... Небольшая заминка. Жаба семейства вечно улыбающихся совершенно случайно проглотила предводителя темных светлячков. Дубль два. На сцене уже в суматохе появляется Рэймен, который должен первым делом спасти своего лучшего друга.

### RAY OF LIGHT

Каждый уровень диктует свой определенный стиль игры. В самом начале Рэймен,

### ВЕРДИКТ

ОТЛИЧНЫЙ 3D-ПЛАТФОРМЕР!



8.5

НАША ОЦЕНКА

### МЫСЛИ ВСЛУХ

#### ПЛЮСЫ

Восхищаться можно практически всем. Авторы выложились по полной программе, создав невероятный динамичный платформер.

#### МИНУСЫ

Основной бич подобного рода игр – чересчур озорная камера. Глупые ракурсы порой могут стоить вам драгоценной жизни.

Похоже, это лучшая глава из жизни странного героя. Читается запоем и оставляет самое приятное впечатление.

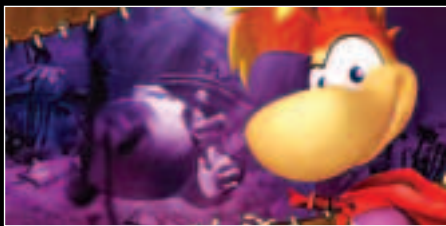


Несмотря на небольшой размер, уровни впечатляют архитектурой.

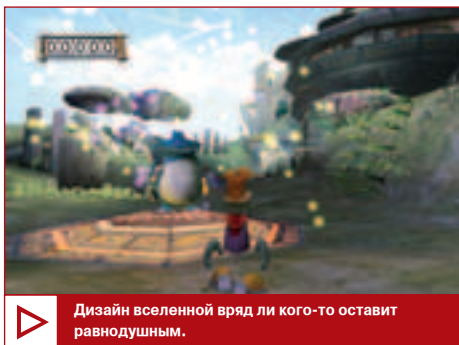
### ЛЮБИМАЯ МУЗЫКА РЭЙМЕНА

#### МУЛЬТИПЛИКАЦИОННАЯ АУДИОФИЛИЯ

Незадолго до релиза Rayman 3: Hoodlum Navos компании Jive Records и Ubi Soft сообщили, что номинированная на Grammy группа Groove Armada предоставила композицию Madger для саундтрека к игре. Кстати, упомянутый трек можно услышать и в официальном трейлере.



Некоторые уровни просто выбиваются из общего ряда.



Дизайн вселенной вряд ли кого-то оставит равнодушным.



Первое время Мерфи только и делает, что высмеивает цитаты из мануала. Искрометный юмор приятеля Рэймена да и общий веселый настрой игры в целом не раз заставит вас улыбнуться.

**ГАДЖЕТЫ**



**БОНУСЫ ДЛЯ ЛУЧШЕЙ ЖИЗНИ**

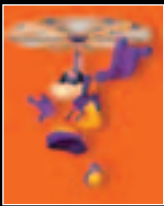
**Heavy Metal Fists.** Стальные кулаки, позволяющие Рэймену разбивать стены, двери и устранять баррикады. Также крайне эффективны при борьбе с монстрами.



**LockJaw.** Капкан на цепочке заменяет стандартную «кошку», кроме того, может хорошенько покусать противников.



**ThrottleCopter.** С этой штуковиной на голове вы сможете попасть на недостижимые ранее локации.



**Shock Rocket.** Дистанционно управляемые ракеты всегда помогут вам отыскать запятанные рычаги и выключатели.



**Vortex.** Поток мощной энергии способен закручивать некоторые объекты.



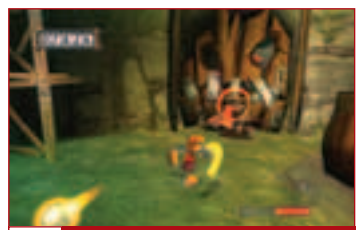
вцепившись в спутника Мерфи, носится от безысходности по окрестностям и коллекционирует красных светлячков. Спустя полчаса герой может выступить в роли профессионального сноубордиста и прокатиться по тоннелю, оформленному в безбашенном стиле диско 80-х.

Такие занимательные вставки, сохраняющие узнаваемый стиль серии – отличный способ разнообразить геймплей. И все же большую часть времени предстоит проводить, исследуя локации, сокращая поголовье одичавших противников, решая головоломки и выручая незадачливого Глобосса.

Создатели на сей раз уделили пристальное внимание экшн-составляющей – каждый уровень скрывает в себе добрую порцию агрессивных и хорошо натренированных супостатов. Более того, предусмотрена возможность демонстрировать различные тактические маневры, что нетипично для жанра платформеров. Как пример, вы можете прятаться за камнями и швыряться сгустками энергии по дугообразной траектории. Да и вообще, как только окажетесь в недружелюбной обстановке, сразу осознаете, насколько эффективно работает система автоприцеливания. Переведите взгляд на любого монстра, и прицел безошибочно определит новую жертву.

**MEAN MACHINE**

Поверженным противникам не свойственно исчезать без следа – из их нутра вылетает темный светлячок, озадаченный поиском нового пристанища. Кроме того, порой выпадают консервные банки, хранящие мистическую энергию. Речь идет о power-up'ах, преобразующих внешность героя и действующих в течение определенного времени.



Lock on на противнике, а затем беспорядочный стрейф и безумная пальба.



Самостоятельное поведение камеры не всегда оправдано. Удачные прыжки по грибам-цветкам получаются лишь после серии длительных экспериментов.



- 10 великолепных, полных опасностей уровней
- 26 совершенно разных видов оружия
- Непредсказуемые, удивительные фантастические миры
- Уникальная, чрезвычайно проработанная графика
- Более 50 разнообразных врагов
- Динамика и сногсшибательные спецэффекты



Его позывной - "Охотник", его цель - уничтожение космических пиратов, его корабль - совершенный боевой истребитель, оснащенный смертоносным оружием. Всякого, кто встает на его пути, ждет гибель.

Если Вас привлекают космические сражения, битвы на загадочных планетах и полные опасностей безумные миры - то это приключении для Вас! Не откладывая садитесь за штурвал боевого звездолета и отправляйтесь в путь, и помните, что отныне Ваш позывной - "Охотник".



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

## THE BEST



### ЛУЧШИЙ RAYMAN 2

Не секрет, что Rayman 2: The Great Escaper был выпущен на PlayStation 2 под названием Rayman Revolution, так как содержал улучшенную графику, несколько измененный геймплей и ряд бонусных режимов. Недавно в Европе была выпущена Platinum-версия игры, продающаяся по сниженной цене.



Миниатюрные торнадо, дистанционно управляемые ракеты, стальные кулаки, дополнительный пропеллер и калкан на цепочке относятся к числу тех вещей, к которым придется привыкнуть. Ведь именно на грамотном использовании power-up'ов строится большая часть головоломок. С помощью ракет можно достичь практически любого рычага, а стальные кулаки, к примеру, пробивают стены и запертые двери.

В результате получается недурственный сплав из экшна, головоломок и исследований. Разделение, конечно, есть, но аккуратных швов невооруженным глазом просто не заметить. Превосходная работа.

По сравнению с Rayman 2: The Great Escaper любопытно выглядит новая система набора очков. Главный козырь – возможность открывать доступ к секретным опциям, к примеру, бонусным уровням. Если вы шустро пробегаете этапы, то задвигается режим Combo, при котором очки накапливаются с большей скоростью. Кстати, среди бонусов можно отыскать занимательную пародию на Rayman Advance – двухмерный скроллер с объемными персонажами.

По части управления все достаточно консервативно (читай: удобно). Камера ведет себя большую часть времени вполне пристойно, слушается хозяина и сама подбирает нужные ракурсы. Конечно, досадных казусов не избежать, но согласитесь, что подобные мелочи нужно уметь прощать?

### BEST RAYMAN EVER

Перед нами один из тех случаев, когда игру можно запустить только ради того, чтобы полюбоваться окружениями. Внимание к деталям, буйство красок, пиршество эффектов, заточенная под головоломки и вместе с тем просто великолепная архитектура уровней. Я готов увешать скриншотами все стены.

Другой не менее жирный плюс заключается в том, что персонажи, наконец, заговорили по-английски. Совсем не в меру болтливый Мерфи никогда не даст заскучать – он усердно отпускает колкие замечания на протяжении всей игры. Более того, создатели с нескрываемым удовольствием высмеивают самих себя. В самом начале игры крылатый спутник Рэймена, читая мануал, находит строчку о том, что прыжок осуществляется с помощью кнопки «Прыжок». Мерфи тут же сетует на то, что за написание подобной ерунды еще кто-то получает деньги. Персонажи из кожи вон лезут, чтобы вызвать улыбку на лице играющего. Приятно.

Не обошлось без участия профессиональных актеров. Так, все того же словоохотливого Мерфи озвучивал Билли Вест, лучше всего известный по роли пройдохливого робота-алкоголика Бендера из мультсериала «Футурама». Пупырчатый же Глобок ведет беседу голосом Джона Легуизамо, в частности сыгравшего в свое время в Super Mario Bros. Тщательно подобранное музыкальное сопровождение идеально вписывается в атмосферу игры. Яркие, красивые, запоминающиеся мелодии вкупе с прелестными движками создают невероятно привлекательный мир.

Версии Rayman 3: Hoodlum Havoc для разных платформ почти ничем не отличаются друг от друга. Игра для PC может предложить возможность выставить высокое разрешение, а таковая же для GameCube хвастается совместимостью с GBA-инкарнацией, что позволяет открывать дополнительные опции. ■

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



Обилие различных мини-игр никогда не дает заезвать со скуки.



Поведение славной парочки не может не вызвать улыбку. Видеоролики на движке удачно вписываются в геймплей и являются неотъемлемой его составляющей.



Бонусная мини-игра. И где-то я это уже видел. Вылитый Rayman Advance, не находите?



Буйство красок непередаваемое, особенно четырехцветной печатью. Это надо видеть!



Не стоит забывать о сборе желтых кристаллов. Это, пожалуй, основной эффективный способ зарабатывания драгоценных очков, которые можно влегкую потратить на приобретение различных бонусов и мини-игр.

Продолжение самой популярной  
стратегии в реальном времени

# ПРОТИВОСТОЯНИЕ

## АЗИЯ В ОГНЕ

На этот раз действие построено на событиях  
второй и третьей арабо-израильской войны  
и войны в Корее.

События охватывают  
период с 1950 по 1973 годы.



### ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ

- реальные сражения в четырех кампаниях
- восемь стран, участвующих в боевых действиях
  - до 50 юнитов у каждой страны
- максимальная реалистичность, параметры войск соответствуют действительности
- принципиально новые юниты и строения
- улучшенный редактор миссий
  - проверенный временем  
многопользовательский режим

©2003 РУССОБИТ ПАБЛИШИНГ. Издатель РУССОБИТ ПАБЛИШИНГ.  
E-mail: office@russobit-m.ru; адрес в Интернет: www.russobit-m.ru.  
Отдел продаж: тел.: (095) 212-44-51, 212-01-81, 212-01-61. Техническая поддержка: 212-27-90.



www.russobit-m.ru

данный диск можно приобрести по адресу г. Москва Багратионовский пр. д.7 корп.3. Т.Д. «Горбушкин двор» павильон F2-23



■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: RPG ■ ИЗДАТЕЛЬ: 1C  
 ■ РАЗРАБОТЧИК: 1C ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1  
 ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PII 400, 128 MB RAM

<http://konung.1c.ru/konung2/>

# КНЯЗЬ 2

## ИДОЛЬСКАЯ ПРЕЛЕСТЬ

**ВИКТОР ПЕРЕСТУКИН**  
 perestukin@gameland.ru

**Первый «Князь» попал в Грановитую палату российских проектов. Хорош он был или плох, но играли все. И помнят все. Сам играл, прошел, несмотря на баги и недоработки. Ключевое слово «прошел». Не каждая западная игра удостоивается такой чести. Удивительно, но продолжение явилось для многих неожиданностью. Как, «Князь 2»? Приди и правь нами!**

Первый вопрос, интересующий меня как поклонника, — преемственность. Не столько сюжетная, сколько преемственность команды разработчиков. Оказалось, работали над игрой новые люди. Правда, под руководством главного программиста «Князя» Александра Ефремова, известного по игре «Падал

прошлогодний снег» (скоро, скоро...). Значит, в какой то мере игра перед нами другая.

Сразу скажу для ясности. И сам думал, что это add-on, который рядится в тогу второй части. И даже задал этот вопрос «1С». В то время игры еще не видел, и, как вы, судил по скриншотам. Выяснилось, что только зря людей обидел. Ответ «1С» однозначный. слова Юрия Мирошникова: «Продолжение отличается от оригинальной игры, как первый WarCraft от второго». Не надо даже заниматься казуистикой и пытаться выяснить, чем add-on отличается от второй части, а та в свою очередь от сиквела. Заверяю, игра другая, новая, не обкатанная. Не видевшие первую часть люди встают на одну линию вместе с ветеранами. Квалификационный заезд не считается.

Идеология «Князя 2»: больше, масштабней, грандиозней.

Вместо трех героев — шесть, разреше-

ние на 1024x768. Лесная страна раздалась вширь (ох, не узнаю я прежних мест)...

### ► МАЙСКИЕ ПОЛЯ

Начнем смотрины героев: Ратибор — князь деревни Борье. «Страна Игр» рекомендует. Сразу ходит с дружиной, владеет деревней, имеет деньжата и вообще своим мужик. Не забывайте. Лесная страна — преимущественно славянская территория. Это видно даже из названия. Одно огорчает, «баскервильским» проклятием лежит на князе ненависть самого Черного повелителя. Поэтому с деревней и богатством в приданое он получает постоянные набеги всякой нечисти. С другой стороны — бесценный опыт (главная ценность в RPG) сам идет в руки. Знахарка Нижнего лагеря Хельга. «Смелая и решительная, она способна командовать большим отрядом». Бла-бла-бла и далее по тексту. Угу, может, может. Только после прокачки характеристик и... кто-нибудь подскажет, где найти ярла в первой деревне?!

Викинг Эйнар — говорят, что, де, за него играть легче всех. Не верьте. Начинает сей викинг в тюрьме и, судя по его нраву, там же и закончит. Пытаться уговорить охранника выпустить Эйнара без боя считаю проявлением трусости! Только смертный бой. Шансов на победу где-то 50 на 50.



► Настю игра встречает особенно неприветливо. Бьют сильно и больно.

### ОТКУДА ЕСТЬ ПОШЛА РУССКАЯ ЗЕМЛЯ?

Лекция доктора Перестукина

Викингов в пресс-релизе постоянно называют варягами. Что есть неверно. Точнее верно в том случае, если разработчики придерживаются норманнской теории, суть которой сводится к постулату: варяги — германцы. Противники теории утверждают — варяги вполне могут быть славянским племенем с южного берега Балтики. Так или иначе, в игре мы наблюдаем именно скандинавов, викингов.

► Лучники играют ключевую роль в морских сражениях.

► Большинство чудищ перекочевали из первой части.

<b>ХУЖЕ, ЧЕМ</b>	<b>ЛУЧШЕ, ЧЕМ</b>
Fallout 2.	Valhalla Chronicles.
ЛУЧШЕ FALLOUT 2 МОЖЕТ БЫТЬ ТОЛЬКО FALLOUT 3, А ЛУЧШЕ «КНЯЗЬ 2» ТОЛЬКО «КНЯЗЬ 3».	

► Общение с NPC стало намного интерактивней и многосложней. Но и капризничать они стали больше.

Княгиня Велислава – последняя из рода князей Черного Бора. Фууфф... Я все-таки скажу это: женским персонажам не место в княжеской дружине! Не думаю, что девушки массово заинтересуются игрой, а парни вряд ли потерпят в свой адрес соленые шуточки подвыпивших викингов. Зачем здесь эти топ-модели?

Византиец Александр – ученик волхва. Как сообщают пресс-релизы, его излюбленное оружие – двуручный меч. Ну да, после кастетов и всего того, что удастся снять с трупов в первые часы игры. Двуручный меч – это уже потом, на финишной прямой. А поначалу Александр чувствует себя пришельцем – что ни деревня, то варвары: славяне и викинги.

Византийка Анастасия – лучница стражи Летящего Острова. «С момента появления Анастасии на Летящем острове браслет «Владыка» ощутил, что поблизости находится серьезная угроза». Ощутили и мы. Приз за самое недружелюбное начало игры. «Девушку-обложку» Анастасию бьют сильно и больно. Травят целенаправленно. Может, потом легче станет?

## ЛЕСНЫЕ БРАТЬЯ

«Князь 2» теперь матерая RPG. На хромой кобыле не подъедешь. За выбором персонажа и подбором его характеристик тратим намного больше времени. Тандем «выносливость + сила» больше не работает. Князья (княгинями не играю) вообще стали больше трепаться – выбирают варианты ответа и пытаются решать дела без боя. Все диалоги, кстати, в игре озвучены. Я упоминал про Fallout? Передвижение по глобальной карте (заметили, какими терминами оперируем? Вырос наш князь!) напоминает post nuclear adventure. Даже случайные нападения есть. Имеются ли секретные локации? Не встречал.

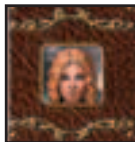
Витязи умеют держать в каждой руке по оружию, заходить в строения (и беззастенчиво тырить все ценное), плавать на ладьях, улучшать боевое снаряжение и командовать отрядом (до 8-ми человек). Но прошу внимания почтенной публики, управление селением – вот где игра оправдывает свое название. По приказу староста деревни погонит жителей на строительство укреплений или выделит часть собираемой дани на вооружение

ополчения. Зачем это нужно? О! Черные воины, слуги Повелителя рыщут по Лесной стране в поисках потомков титанов. По системе Juggled Alliance 2 вражеские отряды передвигаются по миру, захватывают лояльные игроку селения, оставляя его без денег и людских ресурсов.

«Князь 2» – это пафос, эпическая сага. Это Baldur's Gate, Fallout на родных хлебах, неделя на прохождение (не меньше) прилагается. Эта ваша игра, дорогие читатели, – не моя. Вы знаете, я с удовольствием вспоминаю проведенное время за первым «Князем». Идеально было все. Сюжет можно было рассказать в двух словах: есть амулет, есть три князя. Кто первым амулет добудет – тот молодец. А чем игрок занимался в свободное от сюжета время? А чем и надо: грабил, убивал, захватывал селения. Мирок, в котором сошлись три князя, был похож на бульон. От одной деревни до соседней было рукой подать. Добычи вдоволь. Единственное, чего не хватало – самостоятельности князей-противников. Если бы каждый из них действовал автономно, а не на скрипача... Мечты, мечты. ■

## ВЕРДИКТ

FALLOUT НА РОДНЫХ ХЛЕБАХ



# 7.5

НАША ОЦЕНКА

## МЫСЛИ ВСЛУХ

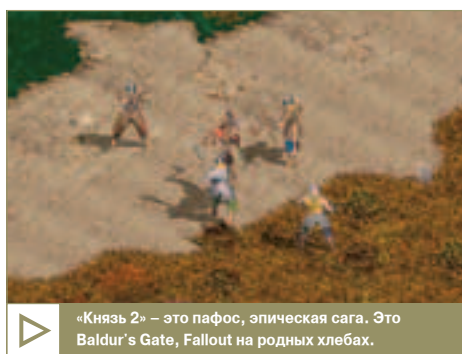
### Плюсы

Русскоговорящая ролевая игра, вторая в серии. Все работает, мир живет, багов и недочетов не наблюдается.

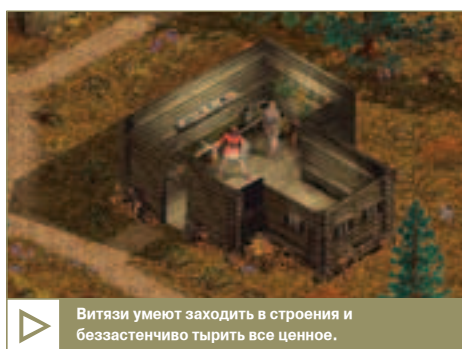
### Минусы

Время героического жанра проходит, если не прошло совсем. Битвы с персонафицированным злом мы уже переросли.

Наша игра. Отсюда: качественная озвучка (лучше, чем у локализаций), понятный юмор, техническая поддержка, отечественные кланы, березки.



▶ «Князь 2» – это пафос, эпическая сага. Это Baldur's Gate, Fallout на родных хлебах.



▶ Витязи умеют заходить в строения и беззастенчиво тырить все ценное.

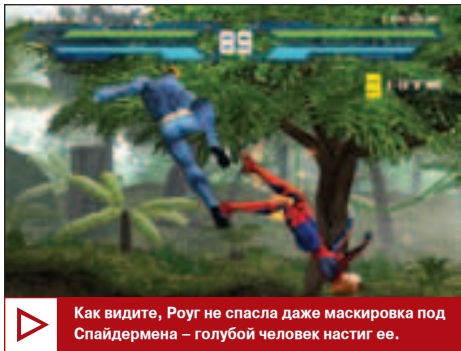


▶ Летучий женский отряд готов к труду и обороне. Есть женщины в русских селениях!



■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2, GameCube, Xbox ■ ЖАНР: fighting  
 ■ ИЗДАТЕЛЬ: Activision ■ РАЗРАБОТЧИК: Paradox Development  
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 2

[http://www.activision.com/games/xmen\\_next\\_dimension/](http://www.activision.com/games/xmen_next_dimension/)



▶ Как видите, Роуг не спасла даже маскировка под Спайдермена – голубой человек настиг ее.



▶ Дизайн персонажей отталкивает – ассоциировать себя с этими урками нет никакого желания.



# X-MEN: NEXT DIMENSION

## СИЛА В ПЛАВКАХ?

**ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ**  
[valkorn@gameland.ru](mailto:valkorn@gameland.ru)

**П**ока «люди Икс» готовятся к повторной высадке на мировые киноэкраны (российская премьера грозит нам в начале мая), маленькая и бойкая компания Paradox продолжает штурмовать ими же, родимыми, голубые экраны диагонально поменьше. Дважды она выгнала затянутых в лосины супергеройчиков попасться на просторы PS one, а теперь вот пришло время ослепить более мощные приставки. Не путайте эту серию с X-Men/Marvel Superheroes от Capcom – у японцев изумительная двухмерная графика, безжалостный к джойстикам геймплей, высокая труба и густой дым. Совсем недавно творения Paradox на первой PlayStation, пожалуй, ближе большинства своих соб-

ратьев подобралась к тому, чтобы опровергнуть тождественность термина «американский 3D-файтинг» слову «мусор». На современных же консолях главным исключением из сложившихся правил по-прежнему остается Mortal Kombat: Dark Alliance – серьезная конкуренция мешает Next Dimension завоевать тот же статус, что был у ее предшественниц на PS one. Американцы очень, очень редко делают качественные драки, и в этом году стараниями Эда Буна и компании лимит на подобные игры, похоже, исчерпан.

### ▶ БИТВЫ ТИТАНОВ

Сначала о том, что в наличии. Впервые в истории сериала введена трехмерная модель передвижения по рингу (как в Soul Calibur), пылливому фанату комиксов доступны 24 представителя пестрого племени «людей Икс» и их супротивников, а режимы состоят из не нуждающихся в переводе на великий и могучий Arcade, Versus, Practice,

Survival и Story. В отличие от многих других представителей жанра, здесь сюжетный режим взаправду соответствует своему названию: бои чередуются с дилетантскими CG-роликами, рассказывающими продолжительную историю о том, как злодей Бастион вынуждает подопечных профессора Ксавьера заручиться в борьбе с ним, Бастионом, поддержкой самого Магнето. Сюжет вполне в духе ширпотребного чтива от Marvel, и почитателям такого рода развлечений он может оказаться по душе (просим прощения, если кого обидели – но по нашему твердому мнению «Люди Икс» имеют мало общего с хорошими комиксами. Такими, как работы Фрэнка Миллера... Впрочем, поспешим обратно к нашим бананам). На GameCube к уже названным добавятся режимы Time Attack и Team Battle, а в версии для Xbox запрятан дополнительный персонаж.

### ▶ УЖ СКОЛЬКО РАЗ...

Управление в Next Dimension неудобное, неотзывчивое, с задержкой. Вот и все: был файтинг – и нету. Потому что управление – стержень любой игры с единоборствами. Герои плохо слушаются джойстика? Значит, пропала игра. Тут не поможет никакая навороченная графика – проект пойдет ко дну стремительной кувалдой. Примеров тому тьма тьмущая, от Rise of the Robots до Kakuto Choujin. Остается

### ВЕРДИКТ

НА ПОЛНОЕ БЕЗРЫБЬЕ



**5.5**

НАША ОЦЕНКА

### МЫСЛИ ВСЛУХ

#### плюсы

Постоянные покупатели рисованной комикс-продукции Marvel прослезятся, опознав знакомые лица.

#### минусы

Дело доходит до драки, а управление и игровой баланс нигде не годятся. Невзрачная графика дополняет унылую картину.

То, что хоть как-то работало на PS one, не в состоянии покорить сердца владельцев консолей нынешнего поколения. Халтура.

## ПРЯМАЯ РЕЧЬ

Уникальный язык, на котором девелоперы общаются с прессой

Продюсер игры Барклай Смит (Barclay Smith): «Наш движок обрабатывает огромные фоны с несколькими тысячами объектов. Вы увидите, как с деревьев падают листья, у нас феноменальные эффекты огня и дыма. Мы добавили реализма, создав отражающие полы; персонажей освещают три источника света, а их волосы и плащи колышутся на ветру». Реплика «СИ»: надо еще поискать игру, где все перечисленное реализовано настолько убого.



▶ Столько золотых колечек, а Соник где-то пропадает!

<p><b>ХУЖЕ, ЧЕМ</b></p> <p>Dragon Ball Z: Budokai.</p>	<p><b>ЛУЧШЕ, ЧЕМ</b></p> <p>Barbarian.</p>
--	--

САМЫЙ СТРАШНЫЙ ФАЙТИНГ ДЛЯ PS2 – BARBARIAN. X.MND НЕНАМНОГО ОТ НЕГО ОТСТАЛА.



Неповоротливым Джаггернаutom выиграть у Псайлок крайне проблематично. Кстати, полицейскую машину можно раздавить в лепешку.



только соболезновать по поводу неиспользованных возможностей. С творением Paradox как раз такой случай – между нажатием на кнопки и реакцией героя присутствует ощутимая задержка; часто при прямом контакте не засчитывается попадание, а после явного промаха энергия противника отнимается; нет ощущения массы героя – даже самые крупные бойцы движутся так, словно ничего не весят. Никуда не годится игровой баланс: непонятно, зачем авторы придумывали для каждого героя кучу приемов, если среди них всегда есть один легко выполнимый и практически неблокируемый.

➤ **СТАВИМ КРЕСТ**

Графика и звук пускают пузыри примерно на том же уровне, что и геймплей: крупные, неубедительно анимированные (забудьте о



motion capture) мутанты в разноцветных плашках и трико выясняют отношения на обширных многоуровневых аренах, напоминающих локации поздних частей Dead or Alive – за исключением того, что детализация здесь пониже, а грузиться все это добро на вашей новенькой PS2 будет – внимание! – около тридцати секунд. Решив сменить фон, можно смело отправляться на кухню заваривать чаек. Напоминаем, что на повестке дня файтинг... Музыкальная составляющая остается за бортом нашей рецензии ввиду полной невзрачности, а звуки, по крайней мере, в тестированной PS2-версии, слишком приглушенные – тем отчетливее на их фоне слышится неестественность монотонных голосов бойцов, без всяких интонаций роняющих в пылу схватки фразы вроде «всепожизгающий импульс, в бой...». Совсем радоваться нечему. Охочим до приличных файтингов ценителям «людей Икс» лучше обратиться к играм от Capcom, признанного авторитета в деле приставочного мордобоечества. ■

**АМЕРИКАНЦЫ ОЧЕНЬ, ОЧЕНЬ РЕДКО ДЕЛАЮТ КАЧЕСТВЕННЫЕ ДРАКИ, И В ЭТОМ ГОДУ СТАРАНИЯМИ ЭДА БУНА И КОМПАНИИ ЛИМИТ НА ПОДОБНЫЕ ИГРЫ, ПОХОЖЕ, ИСЧЕРПАН.**



▶ Комбо-атаки «слизаны» из супергеройской серии Сарсом и легко могут насчитывать 15-20 ударов.



▶ Такая графика считалась нормой на PS one. Кто-нибудь, напомните авторам, какой на дворе год!



**\$ 240**  
Официальная гарантия Sony 1 год, подарки покупателям игр и аксессуаров

**\$ 199**  
В подарок Вы получаете фирменную ручку и бейсболку с логотипами GameCube

**\$ 280**  
В подарок Вы получаете игры Jet Set Radio Future и Sega GT 2002

**\$ 82**

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

**Посетите наш сайт!**  
Вы будете приятно удивлены

<b>\$ 47</b> 	<b>\$ 45</b> 	<b>\$ 37</b> 
Mortal Kombat: Deadly Alliance	Sly Raccoon	Tom and Jerry
<b>\$ 55</b> 	<b>\$ 105</b> 	<b>\$ 45</b> 
Беспроводной джойстик Logitech Cordless Controller для PS2	Руль Logitech Driving Force (PS2)	Беспроводной джойстик Eclipse Wireless (Xbox)
<b>\$ 47</b> 	<b>\$ 45</b> 	<b>\$ 45</b> 
Lord Of The Rings: The Two Towers	Tom Clancy's Splinter Cell	Resident Evil 0



С умными вещами жить проще



Персональный компьютер ЭКСИМЕР™ Family PC Starlite с высокопроизводительным процессором Intel® Pentium® 4 окажет значительную помощь в самых разных аспектах повседневной жизни, от обращения в банк и управления банковскими вкладами до планирования путешествий, составления расписания встреч и совершения покупок.

**Единая информационная служба: (095) 742-36-14**

**Розничные продажи в Москве:** М.ВИДЕО (095) 777-777-5, Техносила (095) 777-8-777

**Продажи в Интернет:** <http://www.dostavka.ru>

**Дистрибуторы:** компания Инлайн — г.Москва (095)941-6161,

ООО "Элком Сервис" — г.Сургут (3462)31-19-9,

г.Нефтеюганск (34612)2-47-03, г.Ханты-Мансийск (34671)3-44-84

Более 400 дилеров по всей территории России. Адрес ближайшего на [www.i2b.ru](http://www.i2b.ru)



# Просто организуйте свою жизнь

Используйте персональный компьютер  
ЭКСИМЕР™ Family PC Starlite на базе  
процессора Intel® Pentium® 4 для  
управления домашними финансами,  
планирования путешествий  
и для использования  
новейших возможностей  
покупок онлайн.





■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2, Xbox, GameCube  
 ■ ЖАНР: sports ■ ИЗДАТЕЛЬ: Acclaim  
 ■ РАЗРАБОТЧИК: Z-Axis ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 2

<http://www.bmxxxx.com/>

## КТО ТАКИЕ?..



ИЗ ГОРНИЛ Z-AXIS ВЫШЛИ СЛЕДУЮЩИЕ ПРОЕКТЫ:

- Aggressive Inline
- BMX XXX
- Dave Mirra's Freestyle BMX 2
- Dave Mirra Freestyle BMX Maximum Remix
- Freestyle Motocross: McGrath vs. Pastrana
- Dave Mirra Freestyle BMX
- Thrasher Skate and Destroy
- Fox College Hoops '99
- Space Invaders (GBA)
- Three Lions
- John Madden NFL Football '96

# BMX XXX

## ПЕДАЛИ ФЕТИШИЗМА

ВИКТОР ПЕРЕСТУКИН  
 perestukin@gameland.ru

**В**ремена голопузого детства. Острая игровая недостаточность. Мы боготворили любую попавшую в наши исхудалые руки игру. Вкус, претензии, свобода выбора нам были неизвестны. Мы росли, боролись, набирали опыта. Зря, что ли? И теперь таким проектам, как **BMX XXX**, можем показать жирную извивающуюся фигу. Вы с нами?

Что с игрой не так? Вы спрашиваете что, черт возьми, не так?! Если задаетесь этим вопросом, вы – мой пациент. Вы купились-таки на рекламу, да? Болезный... Спасибо тебе, ненаглядная BMX XXX, ты дала мне возможность выступить перед народом!

Читатели всегда интересовались, как плохие игры появляются на свет. Сразу скажу: такие проекты изначально порочны. Перед нами же Dave Mirra's BMX 2. Он, родимый, он. Поруганный, изнасилованный. Отданный издателю на панель собирать деньги. Без скандала такие игры выходить не могут. Игра ориентирована на скандал. «Больше внимания – больше продаж», – вырисовывает маркером менеджер. Но

**В ПЕРВОЙ ЖЕ МИССИИ УГРЮМЫЙ БОМЖ ПОПРОСИТ ВАС СОБРАТЬ ДЛЯ НЕГО ПЯТОК ПИВНЫХ БУТЫЛОК. ОЧЕНЬ СПОРТИВНО. НО ВЫ ЖЕ ХОТИТЕ ПРОЙТИ МИССИЮ, ПРАВДА? ПРИДЕТСЯ ПОРАБОТАТЬ И НА БОМЖА, И НА ПРОЧИХ ФРИКОВ.**

скандал получился незапланированным и некрасивым. Напомню:

спортсмен Дейв Мирра (Dave Mirra), единожды продав душу и честное имя Acclaim Entertainment, теперь обвиняет компанию в нарушении контракта. Дело в том, что BMX XXX изначально носила приставку Dave Mirra's BMX XXX и титулованный велосипедист даже участвовал в раскрутке проекта. Теперь Мирра сетует на то, что игра порочит его имя, и только компенсация в размере \$21 миллиона вернет ему душевное спокойствие. Мирра, Мирра! Игру-то видел или сразу поверил своим цепным адвокатам? Скабрзного-то в игре, кроме английской матерщины – немного видеостриптиза (вполне смотрится) и ужасного полигонного пипшоу (вот это мерзость!).

Нормальная игра в плане моральных ценностей и устоев. Но полностью лишенная нормальности в плане игровой концепции. Нас, игроков, держат за лабораторных собак Павлова, и 15-секундные видеоролики – единственное лакомство в череде жестоких издевательств над подопытными. Разработчики проверяют, что сильнее в человеке: его гордость или его похоть, жадность или человеческое достоинство? Я не желаю быть объектом эксперимента.

Просмотр видео вы будете отрабатывать как вол на пашне. В первой миссии есть 20 заданий, из которых надо выполнить (для открытия нового ролика) все 20! Типичная миссия: найдите мистера такого-то. Точного места нахождения не указывается. Находим (куда он денется) и получаем указание – собрать определенное количество условных штук (каждый раз разные) за лимитированное время. Аргх! Другая распространенная миссия – извоз. Сажает (на BMX?!!) просящего и несем его к месту назначения. Условие «не врезаться» трудновыполнимо, так как управляется наш спортсменого излишне инертно. Ага, теперь самое главное – падения! Выкрученных рук и попавших в велосипедную цепь переломанных ног нет! Нет литров крови, как в «детском» THPS 4. Откуда тогда рейтинг Mature? За откровенные сцены? Нет там таких, тьфу! Зато есть куча ненужных прибабасов к велосипеду, которые ровным счетом не делают погоды игроку. Их много и есть секретные. Три раза «тьфу»!

Мне тут шепчут, чтобы я упомянул о Rider Editor, где можно создавать своего персонажа. Ага, тоже мне, «бонус» в игре за \$50. Больше нечем похвастаться?



И после этого они возмущаются группой «Тату»!

### ↓ ХУЖЕ, ЧЕМ

Dead or Alive  
 Extreme Beach Volleyball.



### ↑ ЛУЧШЕ, ЧЕМ

«ГЭГ 2:  
 Назад в будущее».



BMX XXX ПОПАДАЕТ В СПИСОК СОМНИТЕЛЬНЫХ ИГР ДЛЯ ЛЮБИТЕЛЕЙ КЛУБНИЧКИ.



Это не спортсменка. Это – ростральная фигура.



Оцените страшилище. Ну почему эту игру не снабжают рвотным пакетиком?



Я буду долго гнать велосипед – В глухих лугах его остановлю – Нарву цветов и подарю букет – Той девушке, которую лю-у-у-блю.

## ВЕРДИКТ



НА ВАШ СТРАХ И РИСК



# 3.0

НАША  
ОЦЕНКА

## МЫСЛИ ВСЛУХ

### Плюсы

Подборка музыки от Motley Crew до Green Day. Все остальные плюсы смотрелись бы высосанными из пальца.

### Минусы

Низкопробный проект. Любительское порно игровой индустрии. Велосипедистки топless геймплей не спасают.

Вторичная, второсортная игра, с грязной рекламной кампанией, куда вляпался и Мирра. Продолжать?

Вы думаете мне (нам) обидно, что игра не оказалась виртуальным публичным домом? Ну в какой-то мере... Да пес с ними. Этими тремя иксами! Нас (и вас) приняли за озабоченных имбецилов, способных ради секундных откровенных сцен терпеть издевательства геймплея. Ха!

Посоветовать читателям BMX XXX как спортивный сим? Не думаю. В первой же миссии угрюмый бомж попросит вас собрать для него пяток пивных бутылок. Очень спортивно. Но вы же хотите пройти миссию, правда? Придется поработать и на бомжа, и на прочих фриков. Население игры как на подбор взято из лучших фильмов про Токсичного Мстителя. Они понукают потенциальным Дейвом Миррой, преследуют его, мешают просто кататься. Вот просто колесить по уровню, уворачиваясь от истинных хозяев игры – NPC, и есть, пожалуй, единственный плюс BMX. В игре полностью отсутствует счетчик времени, и игроку следует следить только за своей полоской жизни. ■



Ubi Soft

VELOID INTERPLEX

# В ПРОДАЖЕ В АПРЕЛЕ

Дистрибуция в России  
PS2, GC, XB, GBA  
www.veleid.ru - UbiSoft Russia

САМЫЙ РЕАЛИСТИЧНЫЙ И ТЕХНИЧЕСКИ  
СОВЕРШЕННЫЙ ШПИОНСКИЙ СИМУЛЯТОР.  
ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ МИССИИ  
ТОЛЬКО НА PLAYSTATION 2



Теперь на PlayStation 2...

Tom Clancy's  
**SPLINTER  
CELL**

www.splintercell.com



**VGW**  
video games world

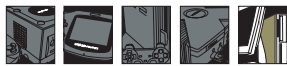
Оформить предварительный заказ  
можно по адресу [www.VGW.ru](http://www.VGW.ru)  
или по телефону 748-44-11



СКИДКА  
НА ПРОДАЖУ

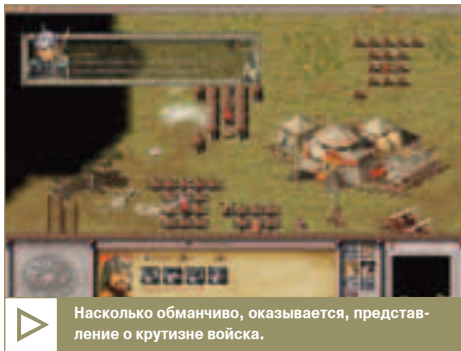


За консультациями и по вопросам оптовых покупок, обращайтесь по телефону 782-85-85 или по e-mail: [Sales@Veioid.ru](mailto:Sales@Veioid.ru). Компания Veioid Interplex является крупнейшим в России дистрибутором телевизионных игровых систем нового поколения, игр и аксессуаров к ним. Нашим клиентам мы предоставляем специализированное торговое оборудование, а также оказываем поддержку и консультации по открытию магазинов видеонгр.



■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: RTS ■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Strategy First  
 ■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: Snowball TM/Новый Диск ■ РАЗРАБОТЧИК: Object Software  
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 8 ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PII 233, 64 MB RAM, 450 MB HDD

<http://www.snowball.ru/dragon/>



▶ Насколько обманчиво, оказывается, представление о крутизне войска.



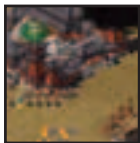
▶ Назначение очередного советника довольно существенно прибавляет ему оптимизма.



▶ Даже не знаю, зачем я направил лучников уничтожать вражескую джонку. Так, на всякий случай.

## ВЕРДИКТ

ХОРОШО, НО МОЖНО ЛУЧШЕ



# 7.5

НАША  
ОЦЕНКА

## МЫСЛИ ВСЛУХ

### Плюсы

Продуманная, сбалансированная экономика, развитая дипломатия. Правдоподобные баталии.

### Минусы

Запутанный сюжет. Переизбыток китайской речи. Обилие неизменных горячих клавиш.

Для всех любителей китайского эпоса – MUST HAVE! Достойный конкурент «Завоеванию Америки» и Age of Mythology.



## СКУЧНЕЕ, ЧЕМ

Black Moon Chronicles.

## ВЕСЕЛЕЕ, ЧЕМ

Star Wars: Galactic Battlegrounds.

BLACK MOON CHRONICLES ТАК И ОСТАЛАСЬ НЕПОБЕЖДЕННОЙ.

# ИМПЕРИЯ ДРАКОНА (DRAGON THRONE)

ДАО СТРАТЕГИИ

СЕРГЕЙ АВЕРИН АКА ИНДЕКС  
[index@pochtamt.ru](mailto:index@pochtamt.ru)

**З**наете ли вы, в чем сила и слабость китайцев? В подавляющем большинстве. Слишком уж затянулся у азиатов демографический взрыв. Все беды в истории многострадального Китая отсюда. Началось все давным-давно...

Народа было много и становилось больше с каждым годом. Пространства для заселения новыми поколениями уменьшаются обратно пропорционально росту населения. Следствие – междоусобные войны в попытке отбить лишнюю пару квадратных метров под рисовое поле...

Именно эту благодатную почву решили использовать в Object Software для взращивания своего последнего проекта. Не рискну вдаваться в исторические тонкости. А то еще найдется на мою голову какой-нибудь полиглот, способный не только наслаждаться красотой иероглифов, но и читать оные. И плакала тогда моя объективная оценка горячими слезами.

## ФИЛЬКИНА ГРАМОТА

В средней школе, да и не только, история Китая мне давалась с трудом. Тьматумущая правителей с такими, на первый взгляд, простенькими односложными фа-

## ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ, ЧТО...

### ВСЕ ЭТО УЖЕ БЫЛО

Многие герои и события в игре – реальные, и при желании можно открыть справку, повествующую об истинной судьбе одного из ваших генералов или о реальном исходе той или иной баталии. Нейтральные деревни присоединяются к вам без боя – достаточно заслать туда одного солдата, чтобы тот объяснил крестьянам, что к чему. Деревни, захваченные оппонентом, придется отбивать в сражении.



милиями моментально заполняли байты памяти, вызывая перегрузку главного процессора головного мозга, уход кулера в бессрочный отпуск и как следствие – обесточивание всего агрегата. Я это состояние называл «отключкой».

В «Империи Дракона» со мной приключилась такая же оказия. Сначала я честно пытался вникнуть, почему Цао Цао решил защитить Гань Нина и послать своего лучшего военачальника Чжоу Юйя на подмогу Сунь Цюаню и Чжоу Таю. Перечитывал текст посланий и донесений по несколько раз; притворялся оглохшим от грохота канонады, выслушивая гонцов... Ничего не помогало. Уже к концу первой миссии понял, что нашему брату-европейцу разобрататься в политической обстановке такого великого государства, как Китай, просто не представляется возможным, и оставил это неблагоприятное занятие. Вспомнились слова Портоса: «Я дерусь, просто потому что дерусь» и Де Тревил-

ля: «Главное на войне, молодой человек, это война». Вняв этим сентенциям, я решил ориентироваться на конкретные указания, записанные в соответствующей графе со спасительным заголовком «Цели миссии». Чего и вам желаю.

## ЭКОНОМИКА ДОЛЖНА БЫТЬ ЭКОНОМНОЙ

Вся мышьяная возня, затеянная на поле брани, ведется с одной благой целью – лишить врага занимаемой территории, отвоевать у него все деревни, приносящие доход, выбить неприятельскую армию за пределы округа, а то и вовсе уничтожить, чтобы глаза не мозолила. Поэтому сначала о деревнях.

Главное действующее лицо здесь, разумеется, крестьянин. На нем, многострадальном, держится все производство в подконтрольном вам поселении. Крестьяне добывают ресурсы, среди коих числятся зерно, мясо, древесина и железная ру-



▶ Порталы перехода из мира в мир – самое уязвимое место. Нападающим даже не приходится раскалывать армию.

да. После обработки из этих ресурсов получают: провиант, вино, оружие и многое другое. При этом налоги, которые являются первым и единственным средством притока золота в казну, тоже платят крестьяне! Как в той поговорке – «и швец, и жнец...» Кто заправляет строительством, надеюсь, сами догадаетесь. Да и рекрутов в армию набирают все из того же разнесчастного сословия. Попав в казарму и приобретя боевые навыки мечника, копейщика или лучника, крестьянин в последствии может быть «уволен в запас». Тогда он вернется на поле и продолжит свои сельскохозяйственные занятия. Причем в последствии, будучи призванным на военную службу, крестьянин, прошедший «курс молодого бойца», вступит в ряды вооруженных сил с минимальными временными затратами.

### ➤ КАРА НЕБЕСНАЯ

В пике сериалу SimCity китайцы решили явить миру свои национальные стихийные бедствия во всей красе. Более всего это напоминает семь казней египетских. Помните – голод, саранча, болезни... Такие напасти считались божественными проявлениями и бороться с ними нужно было «их же оружием», то есть религией. Начиналась эта борьба с постройки храма, в котором богов умасливали жертвоприношениями. Можно было попытаться свести беду

на нет или, по крайней мере, минимизировать ущерб. Если же это не помогло, и мирный люд в провинции страдальчески закатывал глаза к небу в поисках справедливости, пострадавшим необходимо было выделять денежную компенсацию. В итоге все попытки провидения вам насолить проходили относительно безболезненно.

### ➤ ЯЗЫК ОСТРЕЕ МЕЧА?

Об экономике можно рассуждать долго, но все вышеперечисленные действия – лишь вехи на пути к баталии за место под солнцем. Ваша армия начинается с подразделения под командованием полевого генерала. Обилием юнитов нас не балуют, но любой пешеход не упустит случая забраться на коня, чем в незначительной степени увеличит свою скорость передвижения и усилит боевой дух. Генерал в свою очередь обладает еще и знанием магии (по меньшей мере, 5 заклинаний на каждого), за счет которой может как существенно улучшить показатели подчиненных ему юнитов, так и понизить эти показатели у солдат противника. Генералу также под силу похоронить неприятельское войско под дождем из пелла. Зависит от навыков.

Гхм... Что-то увлекся я. Да чего говорить?! Говорить можно долго. Ибо редкая птица долетит до середины Великой Китайской Стены. Играть надо! ■

### ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ, ЧТО...



#### БУДДА СПАСАЕТ

Восстановление разрушенных реликвий непременно вознаграждается божественным воздаянием. Так, ремонтируя статуи Будды, вы сможете получить табун лошадей или горшочек с золотом.

В отстроенной Национальной Академии для вас откроется около ста ноу-хау, серьезно улучшающих как экономику провинции, так и боевые качества солдат и генералов.



# ПЛЯЖНЫЙ ВОЛЕЙБОЛ



ГОРЯЧИЙ ПЕСОК И ОКУЛЬПТУРНЫЕ ТЕЛА ПОД СОЛНЦЕМ - ЭТО ВСЕ ВОЛЕЙБОЛ. ПРИ СОЗДАНИИ ЭТОЙ ИГРЫ БЫЛА ИСПОЛЬЗОВАНА ТЕХНОЛОГИЯ ULTRASONIC MOTION CAPTURE, И КАК СЛЕДСТВИЕ - ВЕЛИКОЛЕПНАЯ АНИМАЦИЯ, КОТОРАЯ ПЕРЕНОСИТ ВАС НА ИГРОВОЕ ПОЛЕ. ИГРАЙТЕ ПРОТИВ КОМПЬЮТЕРА ИЛИ С ДРУЗЬЯМИ В РЕЖИМЕ МУЛЬТИПЛЕРА. ТОЛЬКО ЗАХВАТИТЕ С СОБОЙ КРЕМ ОТ ЗАГАРА - ПАЛЯЩЕЕ СОЛНЦЕ ГАРАНТИРОВАНО!



- ВЕЛИКОЛЕПНАЯ 3D-ГРАФИКА И МОДЕЛИНГ
- МУЖСКИЕ И ЖЕНСКИЕ КОМАНДЫ ИЗ 32 СТРАН
- ДО 4 ИГРОКОВ В РЕЖИМЕ ON-LINE
- ДО 2 ИГРОКОВ НА ОДНОМ КОМПЬЮТЕРЕ

По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращайтесь 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 - бесплатной. Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52, e-mail: support@media2000.ru.

Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000", Лицензия Зп № 77-8227. Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат ООО "Российский Бизнес Центр "ИнтерС". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000". © 2003 INCAGOLD GMBH (SWITZERLAND). ALL RIGHTS RESERVED.



■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2 ■ ЖАНР: adventure  
 ■ ИЗДАТЕЛЬ: Disney Interactive ■ РАЗРАБОТЧИК: Bizarre Creations  
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1

<http://disney.go.com/disneyinteractive/>

# TREASURE PLANET

## ПИАСТРЫ! ЗВЕЗДНЫЕ ПИАСТРЫ!..

ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ  
 valkorn@gameland.ru

Студия Диснея давно навострилась выкатывать на рынок собственные игры день в день со стартом в прокате одноименных фильмов. Успешный фильм инспирирует продажи слабой игры (так было с «Корпорацией монстров»), а качественная игрушка почти наверняка сподвигнет маленьких геймеров на поход в кинотеатр. Эту схему компания применила в отношении самого свежего анимационного полнометражника – выходящей у нас 20 марта «Планеты сокровищ».

Сам мультфильм с грехом пополам собрал в Штатах \$38 млн. при 140-миллионном бюджете, иными словами, провалился. Что именно стало причиной нелюбви американских зрителей к вольному пе-

реложению «Острова сокровищ» Стивенсона, где пиратские галеоны бороздят космические просторы, нам неведомо – смотреть краденую копию не хочется, а по роликам подвоха не видно. Игрушка на основе картины получилась уж точно лучше, чем страшная Monsters, Inc. Звезд с неба она не тянет, но для дошкольной аудитории подойдет в самый раз.

### ▶ ПРОГРАММА-МИНИМУМ

Джим Хокинс путешествует по Вселенной в поисках таинственного мира, прозванного Планетой Сокровищ. Игровой процесс умилительно прост и состоит из двух основных составляющих: традиционных для диснеевских игр платформенных этапов и «солнечного серфинга», упрощенной вариации на тему Tony Hawk's Pro Skater. Первая половина уровней вертится вокруг выполнения тривиальных заданий вроде сбора нужного числа пред-

метов, активации выключателей и поиска сбежавших животных – если вылазки заканчиваются успехом, становятся доступными все новые части инопланетных локаций. Джиму на помощь всегда готов придти Морфф, неопознанный звереныш, чьи умения способствуют решению некоторых загадок. Время от времени под руку подворачиваются полезные призы вроде реактивного ранца или здорствующих механических рук, действующие ограниченное количество времени. Единственное нарекание, которое приходит на ум в отношении этой части игры – авторы демонстрируют симптомы заболевания, в особо тяжелой форме присущего команде Rare. Это когда игрока зачем-то заставляют собирать все, что плохо лежит: сгустки энергии, монетки, винтики, камешки, болтики или кристаллы. Другая часть игры, экстремальный серфинг (нечто похожее мы видели во второй серии «Назад в будущее»), откровенно прихрамывает. Ранние линейные трассы проходятся без особых усилий, но как только Джима заносит на этап со сложной архитектурой, моментально проявляются недоработки управления и глюки физической модели – слишком сложно прыгать на ходу, пытаясь одновременно собрать пресловутые сгустки зеленой энергии. Прочно застряв вряд ли получится, но помянуть недобрым словом



▶ Вот так жители далеких планет убивают время.

### TREASURE PLANET (PS ONE)

DISNEY НЕ ПРЕМИНУЛА ИЗДАТЬ ВАРИАНТ ПРИКЛЮЧЕНИЙ ДЖИМА И ЗДЕСЬ

С прискорбием сообщаем, что на PS one дела обстоят совсем неважно. Созданная Magenta Software версия Treasure Planet для 32-битной приставки – скучная, пустая насмешка над платформерами, способная отпугнуть кого угодно своей топорной графикой и до обидного однообразными уровнями. Crash Bandicoot, Spyro the Dragon, MediEvil и Croc – вот лишь некоторые представители жанра, составляющие достойную альтернативу этой страшилке.



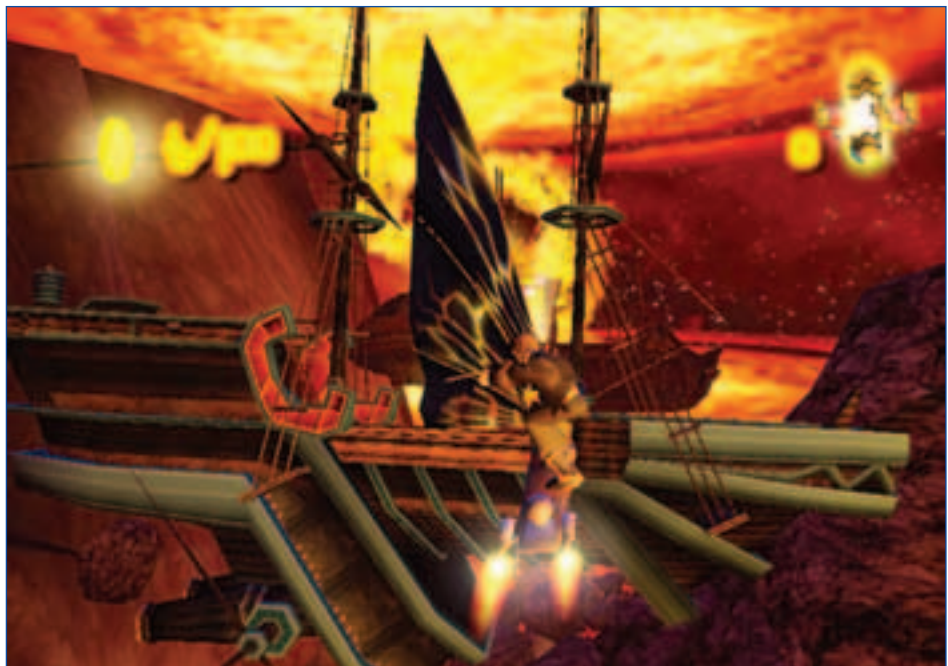
<p><b>ХУЖЕ, ЧЕМ</b></p> <p>Ratchet &amp; Clank</p>	<p><b>ЛУЧШЕ, ЧЕМ</b></p> <p>Disney's Stitch: Experiment 626</p>
ВЫ – ОЧАРОВАТЕЛЬНОЕ ДИТА ПЯТИ-ВОСЬМИ ЛЕТ ОТ РОДУ? ТРЕБУЙТЕ У РОДИТЕЛЕЙ ЭТУ ИГРУ!	



▶ Применение гаджетов поставлено не так круто, как в Ratchet & Clank – видите, какой Джим угрюмый?



▶ Зачастую враги представляют чисто символическую угрозу.

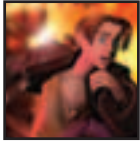


▶ Самые впечатляющие (судя по рекламным роликам) эпизоды фильма связаны с «солнечным серфингом». Игра предлагает пережить их снова – жаль, что управление и модель полетов ощутимо слабее инопланетных красот.

**ВЕРДИКТ**



СЛАВНЕНЬКО



**6.0**

**НАША  
ОЦЕНКА**

**МЫСЛИ ВСЛУХ**

**Плюсы**

Сносная графика, традиционный геймплей, сходство с мультипликационным фильмом.

**Минусы**

Недостаточная проработка серфинга, нездоровое внимание к сбору предметов, низкая сложность.

Юным зрителям фильма наверняка будет интересно примерить камзол главного героя. Все остальные могут не беспокоиться.

деятели из Traveller's Tales придется почти наверняка.

**ВСЕ ЧЕСТНО**

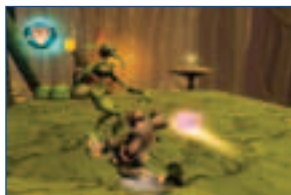
Будучи по своей природе детской игрой со скромным бюджетом, Treasure Planet не пытается поразить нас невиданными ранее на PS2 графическими чудесами. Полигонов отпущено ровно столько, сколько необходимо для того, чтобы миры, персонажи и звездолеты (вернее, космические парусники) из фильма были узнаваемы. Хотя смесь научно-фантастических элементов с антуражем Британии XVIII века всячески подчеркивается в дизайне, визуальных открытиях, достойных очередной части Final Fantasy, вы здесь не найдете. Приятный момент связан с заставочными роликами: они вместе с саундтреком переключались сюда прямоком с киноэкрана. Наградой за прохождение станет ряд открывающихся бонусов, реализованных аналогично дополнениям на DVD с фильмами.

**ОТРАДА КАРАПУЗА**

Как ни странно, Treasure Planet выгодно отличается от потоковой продукции Disney Interactive: в нее можно играть, получая удовольствие и не слишком отвлекаясь на борьбу с управлением (ну разве что на некоторых трассах для серфинга). Учитывая ряд предыдущих «успехов» компании на поприще клепания схожих творений, можно утверждать, что в этот раз Disney превзошла себя. Конечно, перед нами в первую очередь детский платформер, и геймеры постарше резонно предпочтут Ratchet & Clank или Sly Raccoon, но факт остается фактом: после затянувшейся паузы появился игривый и не отягощенный излишней сложностью проект, который придется по вкусу самым маленьким пользователям PlayStation 2. ■



Высотный абордаж. Экшн-версия Skies of Arcadia!



Розовая клякса – полезный домовенок Морф.



Как же без светового меча? Без него никак нельзя. Если в коспорту при досмотре не найдут меча, таможня имеет право депортировать пассажира!



Ты - новобранец, член отряда по борьбе с террористами и должен защищать свой остров на 50 уровнях, в различных локациях, в напряженных воздушных боях и в наземных миссиях.

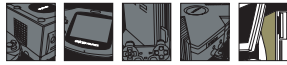


- Семь уровней от 'Рейнджера' до 'Офицера'
- У каждого мобильного базиса подразделения есть различные огнестрельные арсеналы, включая ракеты воздух-воздух, воздух-земля и пушки
- Функция автоматического сохранения игры

За подробной информацией, ценами и условиями сотрудничества обращайтесь по телефону: (800) 745-01-14, e-mail: sales@media2000.ru, Заказ Дисков по телефону: (800) 745-01-14, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru, Доставка по Москве - бесплатная! Регистрация зарегистрированных пользователей по телефону: (800) 745-01-14, e-mail: support@media2000.ru

Издательство: компания «Медиа Сервис 2000», Лицензия Эл № 77-6227, Права на издание от издательства РИПОМ, СНГ и стран Балтии принадлежат ООО Ланкава Бизнес Центр «Медиа» (дочка по лицензированию на территории России, СНГ и стран Балтии издательства компании Media Service 2000, в полном соответствии с правами держателя).





■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: action ■ ИЗДАТЕЛЬ: Акелла  
 ■ РАЗРАБОТЧИК: Divo Games ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1  
 ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PII 300, 64 MB RAM, 3D-ускоритель

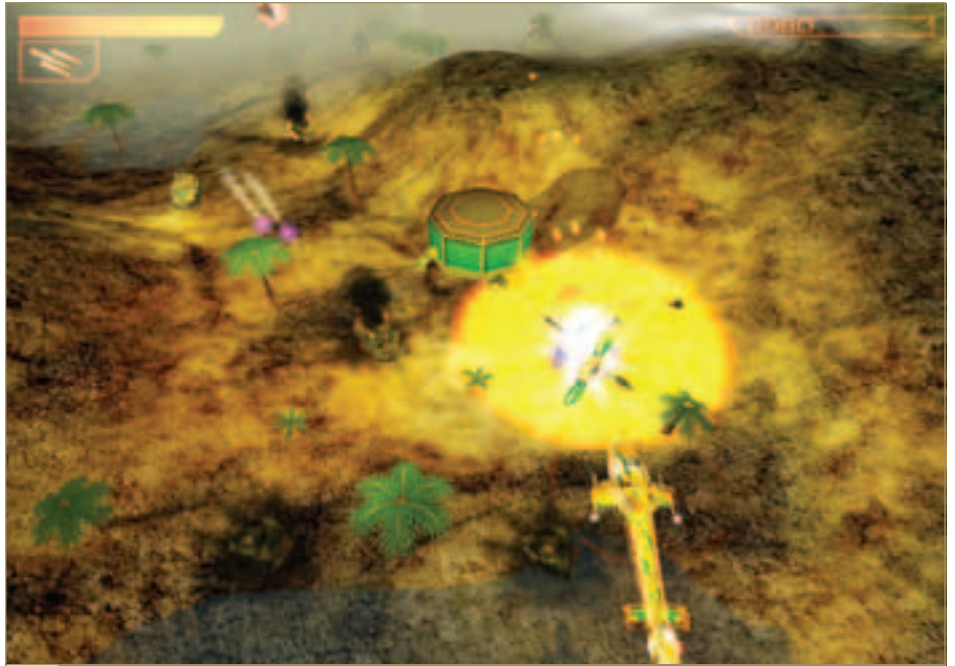
<http://www.divogames.com/>



▶ Всего представлено пять видов ракет: от обычных до самонаводящихся.



▶ Пиротехники, сразу видно, постарались на славу.



▶ Всегда позволяет выбрать, с помощью какой пушки вы желаете вершить правосудие в данный момент. Судьба правосудия в ваших руках!

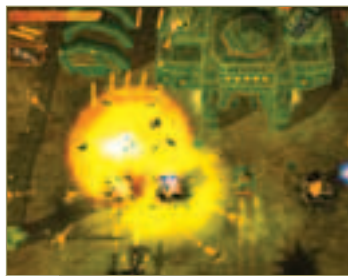
## КРЫЛАТАЯ МЯСОРУБКА (AIRSTRIKE 3D)

### ШАРМ ВИНТОВОЙ ЛОПАСТИ

АНАТОЛИЙ НОРЕНКО  
 spoiler@gameland.ru

**У**виновницы обзора взаправду говорящее название. Только не подумайте, что «Крылатая Мясорубка» – некая слезливая драма о кухонном комбайне, который прибил к косяку устремившихся на юг аргентинских млекопитающих пингвинов. Проявите, пожалуйста, хотя бы чуть-чуть фантазии.

Выпущенный год назад Helix Heroes был признан образцово-показательной моделью в жанре скроллинговых стрелялок. И это все – несмотря на ряд серьезных упущений со стороны создателей. Правда, следующий классическим канонам игровой процесс, сочная графика и бессчетное количество взрывов на единицу площади производили в совокупности более чем приятное впечатление.



▶ Природные локации чередуются с техногенными зонами.



▶ Пиротехники, сразу видно, постарались на славу.

Время, как говорится, лечит, и идеалы меняются. Отечественный проект «Крылатая Мясорубка» способен не только составить конкуренцию всем ныне модным скролл-шутерам, но и занять позицию труднодостижимого эталона. Сюжет незатейлив, и лишь оправдывает происходящие в игре события. Вы – опытный пилот, которого направили на ответственное задание – в одиночку стереть с лица планеты принадлежащие террористической организации объекты. Все, как положено – погромы, взрывы, фейерверки. Причем, заметьте, что ключевая фраза в приведенном ряду – сверхсекретная операция. В любом случае, оставим сей факт на совести создателей.

Даже не рассчитывайте сразу получить в распоряжение всю лучшую технику. Вначале на выбор представлены всего два вертолета, а значит, доверие придется зарабатывать в процессе продвижения к финалу. Зато к последнему уровню количество доступной техники возрастет в пять раз. Основное различие между вер-

толетами проявляется во внешнем виде и навешанных по умолчанию пушках. Разбросанные power-up'ы значительно облегчают жизнь пилота, решившего преодолеть череду из 20 уровней. Только вот всего добротного, насыщенного экшна хватает лишь на пару вечеров. Не достает навороченных боссов, которые бы оказывали адекватное сопротивление. Самопальный движок примечателен реалистичными тенями, сменой погодных условий и прочими достижениями. Звуковые эффекты эмоций, увы, не вызывают. Зато отдельного упоминания достоин саундтрек, балующий разнообразием композиций.

«Крылатая Мясорубка» – заметный проект. Дружно ждем дополнительного набора миссий или сиквела. ■



▶ Ваш успех влечет за собой получение доступа к новым игрушкам.

### ВЕРДИКТ

ХОРОШО, НО МОЖНО ЛУЧШЕ



**7.0**  
 НАША  
 ОЦЕНКА

### МЫСЛИ ВСЛУХ

#### ПЛЮСЫ

Аддитивный геймплей, шустрый и навороченный движок. Для скроллингового шутера больше ничего и не требуется.

#### МИНУСЫ

Сравнительно небольшая продолжительность, малое количество боссов.

Один раз пройти игру не достаточно для того, чтобы побороть зависимость. Разве это не показатель?



### В СТИЛЕ

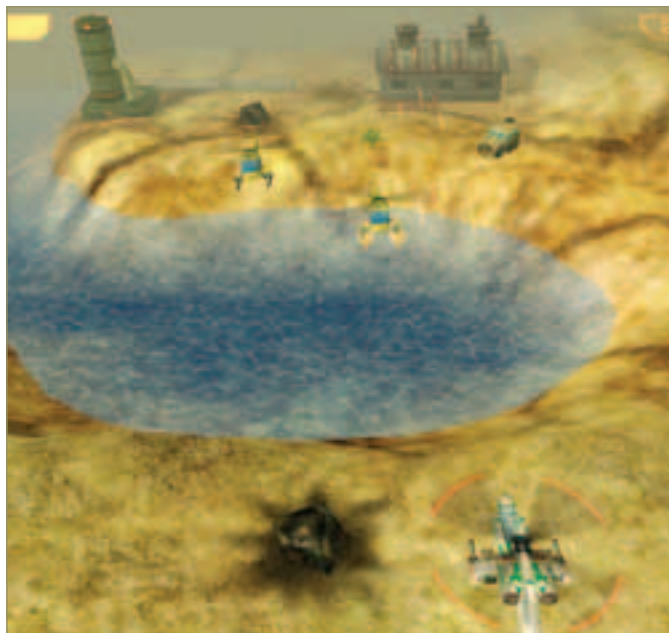
«2150: Полет Валькирий».

### ЛУЧШЕ, ЧЕМ

«Красная Акула».

РАССЛАБЛЯЮЩИЙ ДЕСТРОЙ НА ПАРУ ВЕЧЕРОВ.

# НАСТОЯЩАЯ ВОЙНА



▶ Трехмерные модели, освещение, тени, даже водная поверхность – все выполнено на высшем уровне.

## ИНТЕРВЬЮ С СОЗДАТЕЛЯМИ

### КТО ПРИДУМАЛ «КРЫЛАТУЮ МЯСОРУБКУ»?

**СИ:** Представьтесь, пожалуйста.  
Divo Games: Зовут меня Антон Петров, я ведущий программист компании Divo Games.

**СИ:** Что сподвигло вас на создание столь аддитивного проекта? Имелся в наличии готовый движок, терзали смелые идеи, или, быть может, вы просто одержимы жанром скроллинговых стрелялок?

**DG:** Своего движка не было, равно как и денег на лицензирование уже готового, да и нельзя сказать, что мы являемся яркими поклонниками сайд-скроллеров. Просто было непреодолимое желание делать игры, качественные и интересные. Стрелялку выбрали потому, что, как нам показалось сначала, это было бы подходящей целью для наших скромных сил и в то же время обеспечивало бы необходимую для shareware-игры аддитивность геймплея.

**СИ:** Расскажите, пожалуйста, о своей команде. Сколько человек состоит в штате? Как тяжело далась работа над игрой?

**DG:** На момент релиза игры команда состояла из двух fulltime-работников: Дмитрия Захарова – гендиректора, менеджера и дизайнера в одном лице, и меня – ведущего и единственного программиста. Помимо нас двоих к созданию приложились: неизвестный Александр Мачуговский, который написал великолепный, как нам кажется, саундтрек, Константин Елгизин, ответственный за звуковые эффекты, а также еще несколько контрактников, занимавшихся руководством пользователя, переводами и т.д. Сейчас мы активно занимаемся поиском новых сотрудников: главным образом, моделлеров и дизайнеров, чтобы приступить к новому проекту.

Работа над игрой была не легкой задачей и отняла почти полтора года жизни. Во-первых, мы еще учимся в университете и поэтому испытываем некоторый дефицит времени, а во-вторых, все делалось в первый раз, и на своем пути



мы наткнулись на весьма удручающее количество лакированных граблей. Мы, как и «положено» новичкам, не удосужились даже набросать макет дизайн-документа, что вылилось в многочисленные изменения как в движке игры, так и в идейном контенте. Редактор уровней и интерпретатор скриптов переписывались несколько раз, но в итоге мы добились своего и сделали-таки нечто, что можно назвать игрой.

**СИ:** Каковы ваши планы на ближайшее будущее? Продолжите развиваться в выбранном направлении или же станете вдыхать жизнь в другие жанры?

**DG:** В ближайшем будущем мы намерены быстренько выпустить mission-pack с дюжиной новых уровней, врагов и оружия, а также подумываем над сиквелом к AirStrike 3D. На жанре скролинг-шутеров мы не зацикливаемся и уже обдумываем концепцию сносшибательной аркады, но не могу пока сказать ничего точно.

**СИ:** Спасибо за интервью.  
**DG:** Спасибо вам.

И, наконец, игра, которая передает жареное впечатление и эмоции игры в PlayStation.

Впечатляет в себе все это, конечно, но каждая игра имеет свои особенности. Так, например, игра в PlayStation 3 имеет 3D-реалистичный графика.



- Игра имеет отличный, отличный звуковой эффект и очень реалистичный.
- Игра имеет отличный дизайн на экране игры. Многие элементы, например, свет, эффекты, звуки, эффекты, звуки.
- Впечатляет в себе реалистичный дизайн, дизайн, дизайн, дизайн, дизайн, дизайн, дизайн.
- Многие игроки играют на ПК, поэтому игроки играют на ПК, поэтому игроки играют на ПК.





■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: adventure ■ ИЗДАТЕЛЬ: Магнамедиа  
 ■ РАЗРАБОТЧИК: Streko Graphics ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1  
 ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PII 233, 64 MB RAM, 650 MB HDD

<http://www.magnamedia.ru/products/qosha>

# ВЛЯПЛИ!

## РЫЦАРЬ ВЕСЕЛОГО ОБРАЗА

**АЛЕКС ГЛАГОЛЕВ**  
 glagol@gameland.ru

**Н**е прошло и месяца, как мы писали о новой разработке Streko Graphics, квесте «Вляпли!». Писали превью – теперь же пришла пора приниматься за обзор: стараниями компании «Магнамедиа» игра наконец увидела свет.

### Волшебная страна

Не ищите эту страну на карте – все равно не найдете. Называется она Вляпландия. Уже и из названия понятно, что от недостатка приключений жители этой удивительной страны не страдают. Здесь всегда есть место чуду – стоит лишь приглядеться чуть-чуть повнимательнее, и сразу увидишь, что ты уже втянут в водоворот невероятных событий. Невообразимые приключения, несусветные истории сменяют друг друга в веселой круговерти. Разве можно остаться равнодушным, когда все вокруг состоит из сплошных вляпов?! Причем, порой просто нельзя понять, в шутку это или всерьез.

### Герой нашего времени

Вот и рассудите сами: каким должен быть исследователь такой страны, где что ни шаг – то приключение, что ни приключение – то вляп?

Максу Пейну, Крутому Сэму и всем прочим Героям Меча и Магии вместе взятым это место не подойдет – слишком уж тут все с ног на голову.

На смену работникам ножа и топора приходит супермен нового поколения: рыжий и лохматый, в яркой водолазке и шлепанцах на босу ногу. Прошу любить и жаловать. Его зовут Гоша. Обаятельный лоботряс, любящий приключения и свою верную собаку. Ему нравится быть в круговороте событий, причем наш рыцарь веселого образа не особенно привык задуваться о Великих Проблемах и Серьезных Вещах. Он не берет под контроль ситуацию, не анализирует проблем и вообще не напрягается – он, говоря его же языком, прикалывается. Прикалывается над всем, что попадется ему на глаза.

Для освоения вляпландских просторов Гоша – самая подходящая кандидатура. Во Вляпландии без юмора никуда, и если вы хотите пройти этот квест до конца, вам придется обзавестись этим немаловажным качеством. С серьезным подходом «вляповских» загадок нипочем не решить.

### Ветер дальних странствий

Вот мы и подобрались непосредственно к игре. Весьма и весьма приятное занятие – побродить по удивительной стране в веселой компании. Графически все исполнено на должном уровне и отчасти напо-

минает Dragon's Lair 3D, только куда насупленному принцу, то и дело размахивающему мечом, до нашего сорванца.

Тут главное – если уже вляп чуть-чуть, то вляпывать дальше по уши и не робеть: выход всегда отыщется, если подойти к проблеме с юмором. К чести разработчиков, в этой игре не будет досадных долгих тупиков, хотя и ординарных ситуаций тоже не ждите – как-никак вы во Вляпландии! Лучший рецепт для прохождения этой увлекательной игры – расслабиться, оставить на время свою серьезность и окунуться в волшебный мир приключений с головой. А если уж все-таки где-нибудь застрянете – пишите нашему главному игропроходцу Анатолию Норенко, он вам обязательно поможет.

### Встать, суд идет!

Итак, что мы имеем? Очень неплохую анимацию. Все движения прорисованы весьма достоверно. Полное отсутствие раздражающей шаблонности. Легкий юмор – как раз для квеста такого рода. Качественную графику. Неординарное решение игровых загадок. Не вызывающий отторжения саундтрек. Дружественное пользователю, легкое и понятное управление. Пятьдесят игровых сцен. Много это или мало? Достаточно, чтобы всей семьей скрасить несколько вечеров у компьютера, вдоволь посмеяться и получить неподдельное удовольствие. ■

### ВЕРДИКТ

НЕПЛОХО, НО НЕ БОЛЕЕ



**6.0**

**НАША ОЦЕНКА**

### МЫСЛИ ВСЛУХ

#### Плюсы

Веселая сказка, способная увлечь не только детей, но и взрослых, сдобренная веселыми шутками и увлекательным сюжетом.

#### Минусы

Игра не ознаменует переворот жанра, но поскольку она на это не претендует, то минусы практически незаметны.

Очень неплохая семейная игра с забавными заданиями и увлекательным сюжетом.

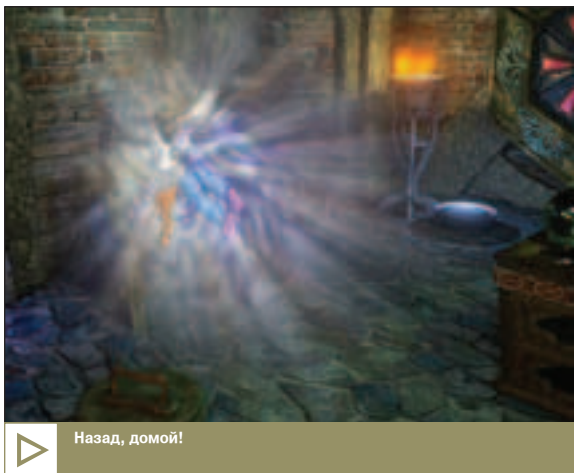
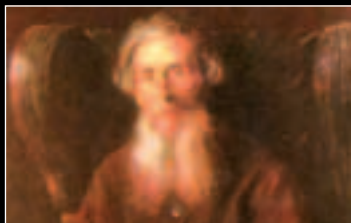


Не зевай, а то и в застенки угудить недолго.

## ВЕЛИКИЙ И МОГУЧИЙ РУССКИЙ ЯЗЫК

### ЯЗЫКОВЕДУ НА ЗАМЕТКУ

Для всех, кого удивляет непривычное название игры, издатели приводят на своем сайте выдержку из словаря В. Даля, которая все ставит на свои места. **ВЛЯПЫВАТЬ**, вляпать, вляпнуть что во что влепить, вставить ляпком. Вляпать глину в стену. Вляпать камень в глину. **ВЛЕПЛЯТЬ**, влепить что во что, прилепить к чему, швырнуть так, чтобы пристало, прильнуло. Влепить пулю, пощечину.



Назад, домой!

### ХУЖЕ, ЧЕМ

«Петька и ВИЧ спасают галактику».



### ЛУЧШЕ, ЧЕМ

«Таинственный отель».



НЕ РЕВОЛЮЦИЯ, НО КАЧЕСТВЕННЫЙ СЕМЕЙНЫЙ ПРОЕКТ. ЭТОГО ВПОЛНЕ ДОСТАТОЧНО



Хороша страна Вляпландия, а Россия лучше всех!

# ВОЗМЕЩЕНИЕ УЩЕРБА

ご注文はご注文です



По вопросам оптовой продажи и сотрудничества обращаться по телефону: (895) 745-01-14, e-mail: [zakaz@media2000.ru](mailto:zakaz@media2000.ru). Заказ дисков по телефону: (895) 745-01-14, e-mail: [zakaz-sd@media2000.ru](mailto:zakaz-sd@media2000.ru). Доставка по Москве – бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (895) 777-38-52, e-mail: [support@media2000.ru](mailto:support@media2000.ru)



**Rage**

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



■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: tactical shooter ■ ИЗДАТЕЛЬ: Codemasters  
 ■ РАЗРАБОТЧИК: Innerloop Studios ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 16  
 ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PIII 700, 128 MB RAM, 3D-ускоритель (32 MB)

<http://www.codemasters.com/igj2>/<http://www.codemasters.com/igj2/>

МИРУ – МИР!



MAKE LOVE NOT WARE!

Дорогие разработчики! В этой игре столько красивых мальчиков убивают друг друга. Вместо того, чтобы дарить нам, девчонкам, свое внимание. Конечно, The Sims стали гораздо интереснее, но нельзя ли сделать в игре поменьше насилия и крови, а то играть иногда немного страшно (лично я очень понимаю главного героя, который все время пытается спрятаться от кровавых взоров врагов).

# IGI 2: COVERT STRIKE

А Я ЛЮБЛЮ ВОЕННЫХ!



КАТЯ КОПЫТКИНА, 13 ЛЕТ  
 glagol@gameland.ru

**С**егодня мы решили опубликовать в качестве обзора письмо одной нашей постоянной читательницы из г. Иваново Московской области. Невзирая на некоторую сумбурность изложения (которую вполне можно списать на девичий шарм), это письмо, на наш взгляд, способно дать достаточно исчерпывающее представление о проекте IGI 2: Covert Strike.

Здравствуй, дорогая редакция «Страны Игр» и особенно ее мужская половина: Витя Щербаков, Юра «А.Купер» Перестукин, и, конечно же, Андрей Ом! Мальчики, порадитесь за меня скорее: вчера купила новых The Sims – ура, ура, ура! Хотела взять Hot Date, но ее не было, и продавец (такой симпатяшусик, кстати) присоветовал Covert Strike.

Ну вот. Пришла я такая домой, поставила игрушку на комп.и.. О, ужас! Мальчики, вы не представляете: симы теперь ведут себя просто отвратительно – стреляют друг в друга из ужасных пистолетов и пулеметов. Самый главный – которым я управляла – так волновался, бедненький, пока летел в самолете на какое-то задание, что просто с лица спал (по-английски я не понимаю –

**ИГРА ОЧЕНЬ СМАХИВАЕТ НА OPERATION FLASHPOINT И CONFLICT: DESERT STORM. ТЕПЕРЬ, КУДА НЕ ПЛЮНЬ – ВЕЗДЕ ПЛОХИЕ РУССКИЕ И СУПЕРГЕРОЙ С ПИСТОЛЕТОМ, КОТОРЫЙ ШУГАЕТСЯ ПО УГЛАМ, ЛИШЬ БЫ ЕГО НЕ ПРИСТРЕЛИЛИ РАНЬШЕ ВРЕМЕНИ.**

куда именно он летел, не разобралась). Потом мы вместе с моим симом прыгнули с парашютом и, приземлившись рядом с какой-то базой, начали обустриваться. Это был просто кошмар! Теперь в The Sims нельзя купить даже самого элементарного дивана. И диван, и магазин на диване остались в далеком прошлом. Теперь нужно убивать чужих симов и собирать их аксессуары (среди которых почему-то числятся только «лимонки», «автоматы и ножики»). Единственным мирным предметом, обнаруженным мною за все время игры, был УЗИ, хотя я никогда раньше не думала, что аппарат для ультразвуковых исследований может выглядеть так воинственно. В игре помимо неприятного есть и много приятного. Теперь любого сима можно

разглядеть во всех подробностях близко-близко – не то, что раньше. Жаль только, они ведут себя крайне недружелюбно. И хотя я старалась общаться с другими симами как можно чаще (кстати, они говорят по-русски – такая прелесть!), но расположить к себе так никого и не смогла. Похоже, ничего, кроме вульгарной агрессии, в характер персонажей не заложили. Конечно, с одной стороны, это очень сильно облегчает задачу: не нужно ломать голову, как бы развить столько всяких навыков, что присутствовали в игре раньше, но, с другой, сам процесс игры стал очень уж однообразным. А еще мой парень сказал, что игра типа очень похожа на какую-то «Операцию Флэш-Понт» и «Бурю в пустыне», что теперь, куда не плюнь – везде плохие рус-



▶ Вот он, мой ненаглядный. Просто лапочка!

 <b>БЛЕДНЕЕ, ЧЕМ</b>	 <b>ЯРЧЕ, ЧЕМ</b>
Operation Flashpoint: Resistance.	The Sims: Hot Date.
КАК ADD-ON К THE SIMS ИГРА ПРОСТО ВЕЛИКОЛЕПНА. РЕВОЛЮЦИЯ В ГРАФИКЕ И ГЕЙМПЛЕЕ!	

ТИПА ПРО ГРАФИКУ



КАРТОЧКИ И ПИКСЕЛИ

Когда пацаны со двора узнали, что я пишу вам про Covert Strike, они сказали, чтобы я вам написала, что графика в игре – просто обалдеть. А если взять какую-то специальную четвертую карточку от Ди-джея Форса, то в игру при выключенном, кажется, антилининге (кстати, почему – «анти»? можно играть даже 1600 на 1200. Дорогая редакция, помогите достать четвертую фотокарточку этого ди-джея и скажите, будут ли у тысячи шестисот человек какие-то специальные бонусы, а то ведь они сразу победят тех, которых на четыреста человек меньше.



Что ни говори, а русские ребята в жизни гораздо внимательнее. Прошелкать высадку диверсанта прямо у себя перед носом...



▶ Вечно с этими Sims морока: раньше не хватало симолинов, а теперь здоровья. Просто черт знает что!

**ВЕРДИКТ**

ТАКИХ SIMS ЕЩЕ НЕ БЫЛО!



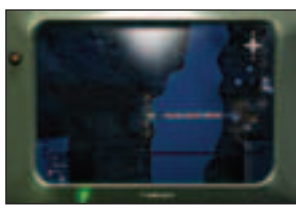
**7.0**  
НАША  
ОЦЕНКА

**МЫСЛИ ВСЛУХ**

**ПЛЮСЫ**  
Главный герой – просто милашка! Обожаю!

**МИНУСЫ**  
Очень много стреляют. Нельзя менять одежду главного героя. А ему так пошли бы оранжевые джинсики.

Ничего такая игрушка, только очень сложная – я почти не прошла ничего. А так нормально.



ские и супергерой с пистолетом, который шугается по углам, лишь бы его не пристрелили раньше времени. На счет «Понтов» ничего сказать не могу. Но считаю, что игра очень сильно изменилась и стала даже еще клеветее, чем раньше. Скажу больше: с выходом этого add-on'a вся серия The Sims стала совершенно другой. Не то что бы мне понравилось все-все, но это лучше, чем клеветать бесконечно повторяющиеся однобокие дополнения.

Хочу посоветовать всем девчонкам: девчонки, там на стенках висят такие штуки с зелеными огоньками – типа видеокамеры, так вот: их надо как можно быстрее разбивать, например, из пистолета. Как ни странно, симы, охраняющие базу, гораздо спокойнее реагируют на разбитые камеры, чем на целые. Чужих симвов лучше убивать из пистолета с глушителем с одного-двух выстрелов – тогда их пропажи никто не заметит. В принципе, если бы в этом пистолете было побольше патронов, то всю базу можно было бы захватить только с ним.

Я считаю, что игра, по-моему, внутри очень добрая. Все-таки мой сим – не самый кровожадный персонаж в игре и не рвется, едва заведет кого-то, доставать из супермодных штанов (которые так пикантно обтягивают его клеветую попку!) пистолет с глушителем. Наоборот, он представляется мне очень тонким и ранимым человеком, который прячется от людей, потому что у него была жизненная драма. Наверное, его обидела какая-то плохая девушка, вот он и стал таким пугливым. Интересно, есть у него кто-то сейчас?

И еще: не могу смолчать. Очень хочется пожелать разработчикам, чтобы они сделали прохождение этой игры чуть-чуть попроще, а то моего сима все время убивают, так что я даже не могу толком на него полюбоваться. А он у меня такой симпатяшка, прямо как Витечка Поморцев! ■

**ИГРА, ПО-МОЕМУ, ВНУТРИ ОЧЕНЬ ДОБРАЯ. ВСЕ-ТАКИ МОЙ СИМ – НЕ САМЫЙ КРОВОЖАДНЫЙ ПЕРСОНАЖ В ИГРЕ И НЕ РВЕТСЯ, ЕДВА ЗАВИДЕВ КОГО-ТО, ДОСТАВАТЬ ИЗ СУПЕРМОДНЫХ ШТАНОВ (КОТОРЫЕ ТАК ПИКАНТНО ОБТЯГИВАЮТ ЕГО КЛЕВУЮ ПОПКУ!) ПИСТОЛЕТ С ГЛУШИТЕЛЕМ.**

Super 1  
**КАРТ-ЭКСТРИМ**



- Реалистичные повреждения поверхности картов, двигателей и колес
- Опции: шины, передаточное число, повреждения и многое другое.
- Воссоздание погодных условий, что влияет на управление картом

Игра представляет собой полную версию симулятора гонок Гран При на картах. В игру включены детально восстановленные в 3D графике все международные треки ...



... и марки картов, участвовавшие в гонках этого сезона. Вам предоставлена возможность перейти из класса в класс, поднимаясь все выше и выше...

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 ООО Языковой Бизнес Центр "Интенс". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000". Super 1 Karting © License and Publishing by MIDAS INTERACTIVE ENTERTAINMENT. Unauthorized copying and resale by any means strictly prohibited. All other trademarks acknowledged. All rights reserved.



■ ПЛАТФОРМА: PS2 ■ ЖАНР: Turn-Based Strategy  
 ■ ИЗДАТЕЛЬ: KOEI ■ РАЗРАБОТЧИК: KOEI  
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1

[http://www.koei.co.jp/english/flash/lineup/am/tvgame\\_06.html](http://www.koei.co.jp/english/flash/lineup/am/tvgame_06.html)

## НАША ОЦЕНКА

ОЧАРОВАТЕЛЬНАЯ ЗАУМЬ



# 8.5

НАША ОЦЕНКА

## МЫСЛИ ВСЛУХ

### ПЛЮСЫ

Прекрасная графика. Ролики на движке Dynasty Warriors 3. И заставляющий думать на два хода вперед геймплей.

### МИНУСЫ

Практически нет. Разве что некоторым история покажется слишком тогматной, а китайские имена — излишне экзотическими.

Классная пошаговая стратегия, похожая на Shining Force (это я вам как фанат говорю) и отличная от X-COM или Jagged Alliance.



# DYNASTY TACTICS

## СТРАТЕГИЯ ТРЕХ КОРОЛЕВСТВ



СТРАНИЦЫ ИГР

ЗОЛОТО ВЫБОР РЕДАКЦИИ

СВЯТОСЛАВ ТОРИК  
 torick@voxnet.ru

**К**OEI делает уникальные игры. Ставка всегда и везде на идею и геймплей. *Uncharted Waters*, *Dynasty Warriors*, *Nobunaga's Ambition* — это ряд игр, которые понимали не все, но зато те, кто понимал, никогда в них не разочаровывался.

### ЦЯО-ЦЯО — ЧЕМПИОН СРЕДИ КИТАЙЦЕВ

Сюжет *Dynasty Tactics* перекликается с популярным историческим романом «Три Королевства» Ло Гуаньчжуна, написанный 600 лет назад (см. врезку). Третий век нашей эры. Три великих полководца — Лю Бэй, Цяо-Цяо и Сунь Цэ — пытаются объединить раздробленный в междоусобицах феодальный Китай. Каждый из объединителей, понятно, тянет одеяло на себя. Ваша задача — управляя одним из королевств, захватить все остальные.

Захват вражеских городов и поселений происходит последовательно. Вам предлагают некую миссию, которую необходимо выполнить за определенное количество ходов. Скажем, уничтожить двух вражеских командиров, находящихся в разных городах. В одном варианте можно создать две армии и направить их на противников, а в другом — од-

ной армией вынести первого врага, а в следующий ход ей же — второго.

Во время каждого хода вы в основном создаете, расформируете и перемещаете армии. Каждый из указанных процессов требует ознакомления с текущим положением дел. К примеру, если вам известно, что ваш нынешний противник будет числом огромен, то нужно будет создать армию с не меньшим количеством хорошо обученных войск. Каждая армия включает Лидера, Стратега и двух Генералов. Лидер играет ведущую роль в битве; если его убьют, то бой будет проигран. Стратег определяет стиль построения. Генералы же — квинтэссенция военной мощи, вышибающей дух из вражеских солдат. Для каждого юнита можно выбрать свои тактические приемы и «артефакты» (захватываются в городах), меняющий его характеристики.

Теперь о пошаговых битвах. У кого-то они вызовут ассоциации с «ролевыми шахматами», а у меня — с системой ведения боев серии *Shining Force*. За ход вы передвигаете

каждый из четырех отрядов по полю боя, поделенному на клетки. После окончания движения вы выбираете действие — атаковать врага (если он находится на соседней клетке), закончить ход или использовать тактические приемы.

Приемы — это то, ради чего DT существует, ради чего в нее играют. Тактические приемы не только наносят повышенный по сравнению с простой атакой урон, но еще и производят дополнительный эффект — например, *Charge* отбрасывает врага на три клетки; *Change* проводит вашего юнита сквозь врага, меняя их местами; *Awe* отбрасывает врага на пять клеток и не дает ему сделать ход. А если врага после проведения вами атаки отбросит на клетку, соседствующую с клеткой другого дружественного юнита, то последний проведет свой прием, образуя их комбинацию. Выражение «думать на пару ходов вперед» в данном случае вовсе не пустой звук. Всем тактикам, любителям *Shining Force* и «ролевых шахмат» строго рекомендую. ■

## РОМАН О ТРЕХ КОРОЛЕВСТВАХ

### ЛИТЕРАТУРНО-ИСТОРИЧЕСКАЯ ПОДОПЛЕКА

Пожалуй, это первый исторический роман о Китае. Огромный труд (120 глав по 20 тысяч знаков) Ло Гуаньчжуна, написанный в XIV веке, является одним из самых популярных литературных произведений в Азии. В нем описана история Китая на стыке второго и третьего века нашей эры. Закат династии Хань и война трех королевств в рассказах о героях и клятвах, эпических битвах и поражениях, предательстве и хитрости. В России не издавался, но на английском языке можно прочитать здесь: <http://www.threekingdoms.com>.



### НЕ ХУЖЕ, ЧЕМ

Kessen II.

### ЛУЧШЕ, ЧЕМ

Ring of Red.

ЕСЛИ ВАМ ПРИШЛИСЬ ПО ДУШЕ ИГРЫ СЕРИИ KESSEN, DYNASTY TACTICS ПОНРАВИТСЯ НАВЕРНЯКА.



Три героя в Персиковом Саду дают обет: любой ценой объединить Китай.



Комбинация тактик. Врага не откинет, но у наших есть в запасе тактика на третью комбу.



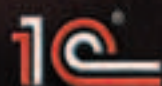
Тактики можно «соединять». Это улучшит результат, но есть опасение, что враг «разобьет соединение». Если грамотно подойти к делу и держать противника на расстоянии, то у него ничего не выйдет.



# DELTA FORCE <sup>ОПЕРАЦИЯ</sup> СПЕЦНАЗ



**ИГРУШКИ**  
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.



**snowball.ru**  
технология творчества

**СПЕЦНАЗ – ЭТО СИЛА,  
МУЖИКИ!**

**NOVALOGIC**  
www.novalogic.ru







■ ПЛАТФОРМА: Game Boy Advance  
 ■ ЖАНР: adventure ■ ИЗДАТЕЛЬ: Nintendo  
 ■ РАЗРАБОТЧИК: Capcom ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 4

<http://www.nintendo.com/>

# LEGEND OF ZELDA: A LINK TO THE PAST

СРОЧНО ИЩИТЕ ТРОИХ ПРИЯТЕЛЕЙ С ТАКИМИ ЖЕ КАРТРИДЖАМИ!



Оригинал, вышедший на Super Nintendo в 1993 году, до сих пор считается одной из лучших игр серии, даже принимая во внимание исключительно хорошие трехмерные инкарнации с Nintendo64. Портативная версия полностью соответствует 16-битному оригиналу, сохраняя все его гениальные загадки и секреты. Прекрасно понимая, что портированная игра – пусть даже предметом переноса послужила идеальная двухмерная Zelda – будет восприниматься как именно ретро-шедевр, не приносящий в копилку нынешних геймеров ровным счетом ничего нового, авторы снабдили картридж абсолютно оригинальным режимом Four Swords. Он позволяет четырем игрокам работать в команде, управляя разноцветными Линками и продвигаясь через подземелья в стиле Gauntlet – причем сделано все настолько качественно, что мы рискуем назвать этот режим самым впечатляющим применением многопользовательских функций GBA за всю историю консоли! Ключевые составляющие (управление,



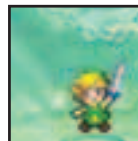
▶ Четверка клонированных Линков готовится к штурму подземелья. Режим Four Swords пощутимо родлеждает удовольствие от и так уже бесподобной игры.

графика и звук) во весь голос кричат о том, что Capcom подошла к проекту максимально серьезно, проявив огромное уважение к именитому прототипу и реализовав кучу отличных задумок в новом режиме. ■

**ВЕРДИКТ**



ПОЧТИ СОВЕРШЕНСТВО



**9.0**

**НАША ОЦЕНКА**

**МЫСЛИ ВСЛУХ**

Несмотря на солидный возраст, игра великолепна. А восхитительный режим Four Swords еще на один шаг приближает ее к совершенству.



■ ПЛАТФОРМА: Game Boy Advance  
 ■ ЖАНР: adventure ■ ИЗДАТЕЛЬ: Disney Interactive  
 ■ РАЗРАБОТЧИК: Travellers Tales ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1

<http://disney.go.com/disneyinteractive/>

# TREASURE PLANET

СУНДУЧОК МЕРТВЯЧИШКИ

**ВЕРДИКТ**



НЕПЛОХО, НО НЕ БОЛЕЕ



**6.0**

**НАША ОЦЕНКА**

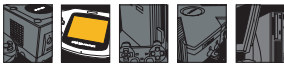
**МЫСЛИ ВСЛУХ**

Таких игрушек на GBA набирается сто штук в базарный день. Если остановите свой выбор на Spyro the Dragon, о Treasure Planet гарантированно позабудете.

Ожидать здесь каких-либо значительных инноваций было бы неразумно: у Disney Interactive не было резона открывать новые горизонты на GBA – им просто нужно было поставить на рынок портативную игру одновременно с выходом фильма. Посему применена старая, как мир, модель платформера с изометрической перспективой, точь-в-точь как в Spot Goes to Hollywood с Mega Drive – даже этапы с серфингом исполнены на этом же движке, внешне толком не отличаясь от уровней, где Джим не пользуется своей высокотехнологичной доской. Собрать придется монетки (сотня – жизнь), сердечки (здоровье), золотых идолов (жизнь), драгоценные камни (пять монет за каждый) и сундуки с сокровищами. Как и следовало ожидать, сложность низкая, локации скучные, звук ужасный (хотя несколько реплик персонажей фильма оцифрованы весьма сносно) и вся игра оставляет ощущение давно знакомой территории. Клон, как-никак. ■



▶ В изометрии этапы с полетами не так сложны, как их дальние родственники из версии игры для PlayStation 2.



<http://www.thq.com/>

■ ПЛАТФОРМА: Game Boy Advance ■ ЖАНР: racing ■ ИЗДАТЕЛЬ: THQ  
 ■ РАЗРАБОТЧИК: MTO ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 2

# GT ADVANCE 3: PRO CONCEPT RACING

ТЕПЕРЬ С БАТАРЕЙКОЙ!

СТРАНА ИГР ЗОЛОТО  
 ВЫБОР РЕДАКЦИИ

Локализованная версия японской аркадной гоночки Advance GT2, снискавшая заслуженную популярность на родине благодаря динамичному геймплею и гигантскому выбору из 90 машин и 46 трасс. Пусть использующий аналог Mode 7 графический движок смотрится устаревшим на фоне продвинутых трехмерных представителей жанра Sega Rally и V-Rally 3, он неплохо справляется со своими обязанностями, стабильно поддерживая 60 кадров в секунду и бережно сохраняя ощущение высокой скорости, которым может похвастать далеко не каждая гоночная игра для GBA. Столкновения с другими машинами и деталями пейзажа теперь едва ли замедляют машину – тогда как в предыдущей части малейшее соприкосновение с чужеродным телом заставляло автомобиль сбросить скорость почти до нуля. Устранив этот разд-

## ВЕРДИКТ

ОТЛИЧНО, БЛИЗКО К ИДЕАЛУ



8.5

НАША  
ОЦЕНКА

## МЫСЛИ ВСЛУХ

В высшей степени достойная реализация гоночных соревнований. Выглядит похуже многих конкурентов, зато играется отменно!

ражающий фактор, создатели дали долгожданный зеленый свет плавной, скоростной езде – примерно та же история происходила в свое время с серией WipEout на PS one. Интересный дополнительный режим Drift построен вокруг контролируемого заноса: водителям предлагается проехать три круга, накручивая виражи по инерции. Да, еще GT Advance 3 – первая игра серии, где вместо громоздкой системы паролей нашла применение нормальная функция сохранения. А на плохой звук внимания можно вовсе не обращать, особенно если налицо такой классный геймплей. ■



▶ Вся справочная информация хорошо заметна и читабельна.



▶ На картинках легко спутать графику Mode 7 с полноценным 3D. В движении все это смотрится далеко не так эффектно: очень заметен стык трассы и фона.

# ТАКСИ МЕГА\$ИТИ



Это – сумасшедшие гонки, награда в которых – слава и титул 'Короля Такси' Мегасити. Пятница. Полдень. Ты только что потерял работу таксиста. Твой последний шанс – принять участие в соревновании через 24 часа и доказать всему городу и, особенно, босу, кто лучший таксист города. Правда для этого тебе придется усовершенствовать свой автомобиль, и превратить его в лучшую спортивную машину города...



...Сотни пассажиров уже ждут тебя: агрессивные дамы, милые Лолиты, панки, геи и многие другие. Промчись не только по главным магистралям, но и по туннелях метро, эскалаторам. А поврежденная машина можно исправить в специальных гаражах. Мегасити полон сюрпризов...

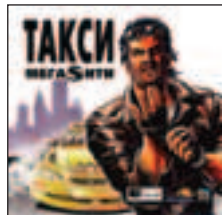
По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ диска по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве – бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52, e-mail: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

Локализация выполнена компанией 'Медиа-Сервис-2000'. Лицензия Эл №: 77-0127. Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат ООО 'Языковой Бизнес Центр 'Интел'. Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании 'Медиа-Сервис-2000'. MegaCity Challenge © 2002-2003 Blitz Entertainment GmbH and Inca Gold GmbH (Switzerland). All rights reserved.

## ICEWIND DALE II



## ТАКСИ: МЕГАСИТИ



## СЛУЖБА СПАСЕНИЯ: ВЬЕТНАМСКИЙ АПОКАЛИПСИС



### ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:

Icewind Dale II

### ЖАНР:

RPG

### ПЛАТФОРМА:

PC

### ИЗДАТЕЛЬ:

1C

### РАЗРАБОТЧИК:

BioWare

### КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

1

### ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:

PII 350, 64 MB RAM

### ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:

Megacity Challenge

### ЖАНР:

racing

### ПЛАТФОРМА:

PC

### ИЗДАТЕЛЬ:

Медиа-Сервис 2000

### РАЗРАБОТЧИК:

Blimb Entertainment

### КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

1

### ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:

PII 450, 64 MB RAM, 3D-ускоритель

### ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:

Search & Rescue: Vietnam MedEvac

### ЖАНР:

simulation

### ПЛАТФОРМА:

PC

### ИЗДАТЕЛЬ:

Акелла

### РАЗРАБОТЧИК:

InterActive Vision

### КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

1

### ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:

PIII 500, 64 MB RAM, 3D-ускоритель

<http://games.1c.ru/>

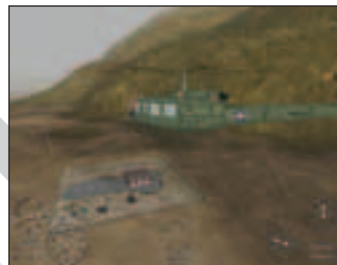
<http://www.media2000.ru/>

<http://www.akella.com/>

**Резюме:** Достойное продолжение культовой фэнтезийной ролевой игры.

**Резюме:** Неумелое воплощение концепции Crazy Taxi.

**Резюме:** Образцовый представитель жанра вертолетных симуляторов.



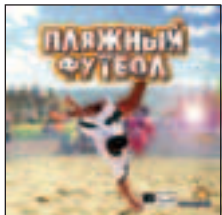
Действие игры происходит в небезызвестной вселенной Forgotten Realms, спустя тридцать лет после событий, описанных в первой части. К сведению, Icewind Dale II основана на третьей редакции правил Dungeons & Dragons. В продолжении появились такие расы, как дроу и полуорки, а также новые классы персонажей: монах, чародей, варвар. На просторах встречается немалое число доселе невиданных монстров, кроме того, представлен арсенал из порядка 300 заклинаний. В 19 (124) номере «СИ» был опубликован подробный обзор игры, сейчас же «1C» выпустила локализованную версию, причем объем проработанной работы по настоящему впечатляет. ■

Огромный мегаполис, несколько водителей-профи на выбор и толпы жаждущих прокатиться с ветерком граждан. Ничего не напоминает? Вот-вот. Создатели игры предприняли отчаянную попытку повторить успех Crazy Taxi, но их детищу не достает безумного драйва и безбашенности. Зеленый «\$» над головой пассажира может означать лишь одно – подбросить товарища предстоит до угла ближайшего дома. Подобрал требовательного толстосума с красным значком, знайте, что придется изрядно поплетаться по городу. Места назначения отображаются на мини-карте, а увесистая зеленая стрелка вверх экрана указывает нужное направление. С успешным выполнением миссий постепенно открываются новые локации. ■

Vietnam MedEvac не изменяет устоявшимся традициям популярной в узких кругах серии Search & Rescue. Действие игры происходит в период с 1961-го по 1975-й гг. во Вьетнаме, и вам предлагается выступить в роли профессионального пилота. Спасательный вертолет UH1, более сотни миссий, проработанная физическая модель, изменяемые погодные условия – однозначные достоинства игры. В ваши основные обязанности входит поиск раненных солдат с последующим возвращением на базу, а также транспортировка грузов. Модель управления вертолетом не вызывает нареканий, а графический движок способен воспроизводить симпатичные природные ландшафты. ■

## КРЯКИ ПРОТИВ ПЛЮХОВ

## ПЛЯЖНЫЙ ФУТБОЛ



**ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:**

Pet Soccer

**ЖАНР:**

sport

**ПЛАТФОРМА:**

PC

**ИЗДАТЕЛЬ:**

Акелла

**РАЗРАБОТЧИК:**

Techland

**КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:**

до 2

**ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:**

PII 233, 64 MB RAM, 3D-ускоритель

**ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:**

Beach Soccer

**ЖАНР:**

sport

**ПЛАТФОРМА:**

PC

**ИЗДАТЕЛЬ:**

Медиа-Сервис 2000

**РАЗРАБОТЧИК:**

IncaGold

**КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:**

до 2

**ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:**

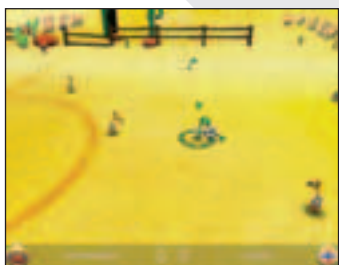
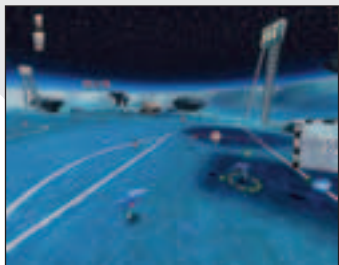
PIII 500, 128 MB RAM, 3D-ускоритель

<http://www.akella.com/>

<http://www.media2000.ru/>

**Резюме:** Забавный футбольный симулятор для самых маленьких.

**Резюме:** Скромненький симулятор сравнительного молодого, динамичного и зрелищного вида спорта.



Уже знакомые нам по безобидной вариации Megarace зверюшки дружно оккупируют футбольные поля - двенадцать разношерстных команд готовы сразиться за всеобщее признание и какую-нибудь золотую урну для мусора. Вы сами устанавливаете все правила проведения чемпионатов, при этом ход матчей может резко меняться благодаря бонусам, появляющимся время от времени на поле. Среди дополнительных навыков способностей наиболее ценными являются невероятная маневренность и способность наносить точные удары по воротам. Графика, как и положено, выполнена в мультяшном стиле, а персонажи отличаются неподдельной харизмой. ■

«Пляжный футбол» – первый на моей памяти симулятор одноименного вида спорта. На выбор представлено несколько режимов, кроме того, разрешается игра вдвоем за одним компьютером. Настройке подлечит немало число параметров: как пример, вы можете указать половую принадлежность спортсменов, установить количество и продолжительность таймов, а также выбрать место проведения матча. Управление крайне незатейливое – главное, заучить всего две клавиши, дабы затем с завидной частотой демонстрировать изящные пасы и красивые удары. В плане графики никакой революции ожидать не стоит – предстоит довольствоваться сносными трехмерными моделями и нереалистичной анимацией. ■

## THE ELDER SCROLLS III: TRIBUNAL



**ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:**

The Elder Scrolls III: Tribunal

**ЖАНР:**

RPG

**ПЛАТФОРМА:**

PC

**ИЗДАТЕЛЬ:**

1C

**РАЗРАБОТЧИК:**

Bethesda Softworks

**КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:**

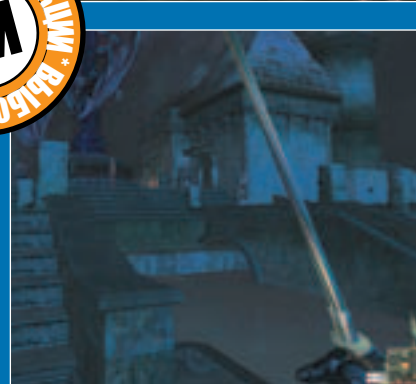
1

**ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:**

PIII 500, 128 MB RAM, 3D-ускоритель

<http://games.1c.ru/>

**Резюме:** Приятное дополнение к лучшей ролевой игре 2002 года.



Арена, первая игра серии The Elder Scrolls, увидела свет в 1994 году. Несмотря на обилие всевозможных багов, проект быстро снижал признание игровой общественности и получил многочисленные награды за сценарий и сюжет. Вторая часть Daggerfall была выпущена двумя годами позже, и также была удостоена почестей за шикарную вселенную и возможность нелинейного прохождения. Morrowind, третья игра серии, стала, по мнению «СИ», лучшей RPG 2002 года. Tribunal – ценное расширение, обзор которого вы можете прочесть в 24 (129) номере «СИ». Сейчас же в наших руках локали-

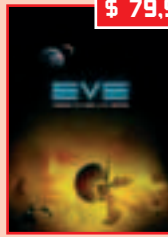
зованная версия add-on'a, выпущенная совместными усилиями «1C» и «Акеллы». Tribunal открывает доступ к новым локациям, среди которых Морнхолд, древняя столица Морровинда. Вам предстоит встреча с новым безжалостным злодеем, а также с целой армией свежеспеленных монстров – теперь земли вселенной наравне со всеми населяют гоблины и личи. Не обошлось без появления эксклюзивных артефактов, доспехов и оружия. Напоследок стоит отметить, что установка программы требует наличия лицензионной копии игры The Elder Scrolls III: Morrowind от «1C» и «Акеллы». ■

## PC



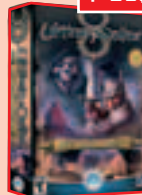
Unreal II:  
The Awakening

\$ 79.99



EVE: The Second  
Genesis

\$ 79.99



Ultima Online:  
Age of Shadows

\$ 59.99



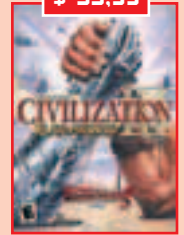
Sim City 4

\$ 22.99



Jstck/ ACT LABS  
Force RS

\$ 229.99



Sid Meier's Civilization III:  
Play the World

\$ 55.99



Heroes of Might and Magic IV: Winds of War

\$ 55.99



Impossible Creatures

\$ 65.95



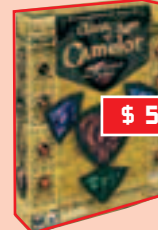
Shadowbane

\$ 69.99



The Sims  
Online

\$ 89.99



Dark Age of Camelot:  
Shrouded Isles

\$ 59.99



Star Wars Galaxies:  
An Empire Divided

\$ 79.95



Anarchy Online:  
Notum Wars

\$ 22.99



Airport 2002 Volume 1  
Add-on к Microsoft  
Flight Simulator 2002

\$ 65.99



Neverwinter Nights:  
Shadows of Undrentide

\$ 55.99



Command & Conquer:  
Generals

\$ 22.99



Zanzarah:  
The Hidden Portal

\$ 79.99



EverQuest: Gold  
(Collector's Edition)

\$ 109.99



## XBOX™



\$ 229.99

Jstck/ CH Flight Sim  
Yoke USB

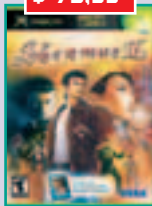
## GIFT Shop

\$ 324.99\$ / \$ 349.99\*



The House of the Dead 3  
c Mad Catz  
Blaster

\$ 129.99\*



Shenmue II

\$ 75.99\*



\$ 85.99/  
83.99\*



Metal Gear Solid 2:  
Substance

\$ 83.99\*



Сумка/ Xbox 12 Game  
Carry Case

\$ 19.99



Star Wars: Knights of  
the Old Republic

\$ 87.99\*



Dead or Alive Xtreme  
Beach Volleyball

\$ 83.99\*



Panzer Dragoon:  
Orta

\$ 85.99\*



Tom Clancy's -  
Splinter Cell

\$ 69.99/  
83.99\*



\$ 35.99

(Blizzard) Diablo II  
Baseball Cap



\$ 9.99

Mouse Pad/  
Коврик для  
мыши  
"Опасно  
для жизни"



Final Fantasy: the Watch

\$ 349.95



(Blizzard) The  
Art of Warcraft

\$ 39.99



(ORIGIN) Ultima  
Online: Lord  
Blackthorn Figure

\$ 27.99



(Blizzard) Warcraft III  
Action Figure: Storm  
Rage The Night Elf

\$ 29.99

\$ 32.99

Onimusha 2:  
Samurai's Destiny:  
Yagyu Jubei Figure

\$ 13.99

Colin Mc'Rae Rally 3



## GAME BOY ADVANCE

\$ 105,99



\$ 56,99

The Legend of Zelda: A Link to the Past



Metroid Fusion

\$ 55,99

\$ 67,95

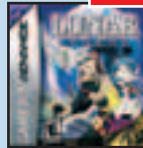


V-Rally 3



Super Mario Advance 3: Yoshi's Island

\$ 63,99



Lunar Legend



Harry Potter & The Chamber of Secrets

\$ 56,99



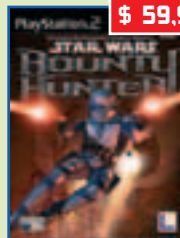
Super Ghouls N' Ghosts

\$ 56,99



Dragon Ball Z: The Legacy of Goku

\$ 59,99 / \$ 79,99\*



Star Wars: Bounty Hunter

\$ 23,99



Chameleons for PlayStation 2

\$ 79,99\*



EverQuest Online Adventures

\$ 67,99 / \$ 79,99\*



WWE Smackdown! Shut Your Mouth

\$ 79,99\*



Xenosaga Episode 1: Der Wille zur Macht

\$ 83,95\*



Shinobi

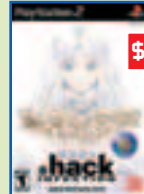
\$ 52,99 / \$ 79,99\*



The Sims

Grand Theft Auto: Vice City

\$ 59,99 / \$ 79,99\*



\$ 79,99

Hack Vol. 1 Infection Expansion



PlayStation 2



## NINTENDO GAMECUBE

\$ 209,99 / \$ 259,99\*

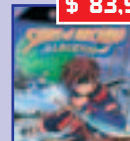


Legend of Zelda: The Wind Waker

\$ 83,95\*

\$ 83,95

Phantasy Star Online Episode I and II



Skies of Arcadia Legends

\$ 83,99\*

\$ 55,99 / \$ 83,95\*



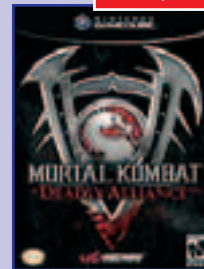
Super Mario Sunshine

\$ 23,99



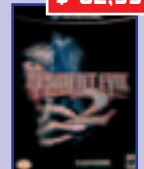
Chameleons for GameCube and Game Boy Advance

\$ 82,99\*



Mortal Kombat 5: Deadly Alliance

\$ 85,99\*



Resident Evil 2

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

СТРАНА ИГР #6(135)

# ДА!!!

Я ХОЧУ ПОЛУЧАТЬ БЕСПЛАТНЫЙ каталог E-Shop

индекс

город

улица

дом  корпус

квартира

ФИО

Отправьте купон по адресу: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, E-Shop

# КРАХ ХАЛЯВЫ, СТРАХОВ И РЕПУТАЦИЙ?..

## ОНЛАЙНОВЫЕ ИГРЫ ЧРЕЗВЫЧАЙНО ПОЛЕЗНЫ!

BBC (<http://news.bbc.co.uk/1/hi/technology/2744449.stm>) опубликовало результаты последнего исследования Университета Лойолы (США) о влиянии онлайн-игр на психологию геймеров. Как ни странно, но онлайн-игры оказались не только безвредными, но даже в какой-то мере лечебными. Особенно полезными оказались коллективные режимы игр типа Counter-Strike, Warcraft и ему подобных. В условиях совместной онлайн-работы молодые геймеры осваивают азы коллективного взаимодействия, при выкают полагаться друг на друга, совместно достигать поставленных целей. Все это ведет к снятию стресса и избавлению от многочисленных фобий подросткового периода, а следовательно, к возникновению настоящих дружеских отношений.

Свои выводы профессор Talmadge Wright (руководитель проекта) и его коллеги выстроили не на песке. Данные собирались учеными на протяжении многих недель и не абы как, а посредством участия в бесчисленных сражениях в Co-



unter-Strike на различных англоязычных серверах. Профессор Wright отметил «как интересную возможность определить, играют ли на данном сервере близкие знакомые люди, и какого они возраста». Оказывается, чем лучше знакомы между собой игроки, тем больше они... ругаются и подкалывают друг друга. А о том, что на сервере собралась зеленая молодежь, обычно свидетельствует обилие разговоров на тему секса и крайне неприличные гомофобные шутки.

## КОНЕЦ ОНЛАЙНОВЫХ КОЛЛЕКЦИЙ РЕФЕРАТОВ?

Американские и британские студенты с этого года серьезно «подзаletели». Вузы этих стран берут на вооружение технологию компании IParadigms по отслеживанию информации (<http://www.iparadigms.com>). Теперь преподаватели

ли институтов, сотрудничающих с Iparadigms, имеют возможность отсылать сданные в электронной форме рефераты, эссе и дипломы на проверку «на плагиат». Работа возвращается, помеченная цветом. Если доля плагиата 75% и более, кусок текста выделяется красным цветом, если менее 10% – синим. Промежуточными цветами размечаются другие степени плагиата. Также преподаватели извлекают слив текста. Остается надеяться, что у российских вузов нет пока денег на такие глупости.

## САМЫЙ ИГРОВОЙ ПРОВАЙДЕР?..

С 25 февраля в российской лиге онлайн-игр inGame начался третий открытый турнир «Точки.Ру» по Counter-Strike (<http://tochka.ru/games-cs>). Понятно, что мероприятие имеет очевидную коммерческую подоплеку (привле-



## ХАКЕРА ХАКНУЛИ

Самый известный хакер мира – Кевин Митник – пострадал от рук (или мозгов?..) своих коллег по ремеслу. Это уже второй случай взлома его сайта (<http://www.defensivethinking.com>) за одну неделю. Впрочем, из уважения к Митнику хакеры не стали рушить сайт, а просто добавили к нему по своей страничке и оповестили всех о том, что вскрыть защиту Кевина было проще простого. А ведь ресурс Митника рекламирует услуги по защите информации от несанкционированного доступа! Сам Кевин, конечно, недоволен происшедшим, но обращаться за защитой в ФБР не стал. Мол, финансы не пострадали и ладно.

## ИНТЕРНЕТ ЗНАЕТ, ЧТО...

Около 20% разведенных и 10% одиноких мужчин и женщин предпринимают попытки знакомства через Интернет. Однако на реальную встречу с виртуальным знакомцем из них готовы только 40% мужчин и 30% женщин.

В Токио прошла демонстрация первого в мире плаща невидимки. Он представляет собой сложную конструкцию из полупрозрачной накидки, видеокamera и проекторов. При движении человека, одетого в такой плащ, на ткань проецируются изображения заслоняемых телом объектов, что и создает эффект прозрачности.

В 2002 году благодаря Интернету хакеры получили доступ к более чем двум миллионам карточных счетов Visa и MasterCard в США.

Люди, проводящие за компьютером по 10 и более часов в день, подвержены риску мгновенной смерти от тромбической эмболии (закупорки сосудов сгустками крови).

По статистике, путешествие по воздуху – самые безопасные.

Термин MayDay, использующийся как сигнал о помощи (типа SOS), произошел от французского словосочетания M'aidez, которое произносится как «МэйДэй» и означает «Помоги Мне».

PROext (<http://www.proext.com>), «Стружка» (<http://www.uic.nnov.ru/~zni/>)

## DOWNLOAD

### INETDIALER 2.1.0

<http://www.softmacro.hotbox.ru/inetdialer.zip>

Полезная утилита для владельца модема! Главные фишки – кодирование хранящихся логина и пароля, звонок по нескольким номерам, возобновление звонка при обрыве связи или скорости соединения меньше заданной. ■

### ACTIVEURLS CHECK&GET FREE 1.1.4

<http://activeurls.com/download/cnqsetup.exe>

У активного веб-серфингиста вечный бардак с закладками. Наведите порядок этой утилитой. Она их отсортирует, автоматически проверит на доступность, а особо указанные – еще и на обновление. ■

### NEED4SPACE 1.65

<http://galesoft.votograd.ru/download/Need4Space.exe>

Как известно, жесткий диск сделан из железа, а не из резины. Need4Space поможет очистить его от ненужных файлов. Также с ее помощью можно узнать много интересного о компьютере и установленных на нем программах. И, кстати, удалить многие из них. ■

ОЦЕНКА: ★★★★★  
СТАТУС: Freeware  
РАЗМЕР: 608 Кбайт

9

ОЦЕНКА: ★★★★★  
СТАТУС: Freeware  
РАЗМЕР: 2100 Кбайт

10

ОЦЕНКА: ★★★★★  
СТАТУС: Shareware  
РАЗМЕР: 717 Кбайт

10

## ФЛЭШ-ИГРЫ НА ВЫБОР

Берем на себя смелость рекомендовать читателям четыре кровавых флэш-игрушки и смертоубийственный ролик. Как всегда, из тех, что пользовались у нас популярностью.

### TSUNAMI

<http://www.newgrounds.com/portal/view.php?id=28893>



Жестокий и кровавый шутер с сюжетом a la Counter-Strike/Resident Evil: американцы изживают собственные страхи. После Третьей мировой арабские террористы захватывают научный центр в сердце Нью-Йорка. Цель – уложить бандитов, сохранив ученых, и выйти наружу. Обратите внимание на классную озвучку от Aphex Twin и The Deftones. ■

### CUITE QUAKE

[http://www.now.com/gamer/games/homepage\\_game/cuitequake.html](http://www.now.com/gamer/games/homepage_game/cuitequake.html)



Отдаленные реминисценции на тему Quake. Игроку предстоит за 60 секунд набить как можно больше уродцев из клана Миикимо. За попадание в голову – 3 очка, в тело – 2, в руку – 1. В конце игры определяется общий итог с бонусом за точность. Cuite Quake поможет определить самого меткого в коллективе! ■

### THE EX FILES: THE TRUTH IS IN THERE!

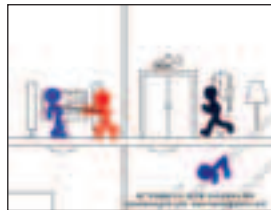
<http://www.idleworm.com/sfi/exfls.shtml>



Игра для ненавистников сериала X-Files и лично агентов Малдера и Скалли. Нажимаем кнопки, помогая любимым многими телепузикам мучить беднягу Малдера. Так ему, ибо достал! Хотя игрушка немного скучноватая, ее можно использовать в качестве своеобразного «листа гнева». ■

### XIAOXIAO-3 И XIAOXIAO CITY PLAZA

<http://freeq.yo.lv/games/fight3.swf> и [http://www.mult.ee/serials/xiaoxiao\\_plaza.htm](http://www.mult.ee/serials/xiaoxiao_plaza.htm)



Одна из первых нетленок из самой известной серии про восточные единоборства и кое-что более свеженькое. Главная фишка сериала – удивительная точность и плавность движений фигурок сражающихся и динамичность поединков. Не обходится и без традиционного финала, выполненного в стиле «Матрицы». Смотрите и наслаждайтесь! ■

### KICKBOXER

<http://freeq.yo.lv/games/kickboxer.swf>



Само за себя говорящее название полностью соответствует содержанию. Вы владеете всего четырьмя видами ударов, а впереди немало уровней! Как стать чемпионом?! Впрочем, дело облегчается тем, что и противники знают лишь те же приемы, что и вы... ■

## DOWNLOAD

### СУПЕР ШАРИКИ 1.00.8

<http://www.facultet.ru/download/sballs.exe>

Хватит мучить глаза и спинной мозг, просиживая часами за современными FPS. Обретите радость неспешной игры, с минимальными затратами на логику и легкое шевеление мышкой. Новейшая версия «шариков» с бомбами и ускорением времени. ■

ОЦЕНКА: ★★★★★  
СТАТУС: Freeware  
РАЗМЕР: 2175 Кбайт

9

### VANBASCO'S KARAOKE PLAYER 2.52

<http://us.vanbasco.com/download/karaoke.exe>

Полноэкранный режим текста песен, изменение темпа, тональности, подавление мелодии, информация об авторах. Теперь с плагин для IE и Netscape. Где взять для него KAR файлы? На диске нашего журнала или на сайте Karaoke.ru (<http://www.karaoke.ru>). ■

ОЦЕНКА: ★★★★★  
СТАТУС: Freeware  
РАЗМЕР: 676 Кбайт

9



чение клиентов, реклама торговой марки), но порадоваться за правильный ход мыслей руководства «МТУ-Интел», безусловно, стоит. Человеколюбивые тарифы на широкополосное подключение, новые быстрые сервера (для CS, UO и не только), профессиональная организация рейтингов и, наконец, призовой фонд в \$1000 – все это гарантия привлечения новых и новых геймеров из всех регионов России. Одних только команд на турнир записалось уже более полусотни. Из изюминок действия особо отметим трансляцию поединков по HLTV, сопровождаемую, по слухам, сногшибательным комментарием («...круче футбольного Гусева!..») и музыкальным сопровождением.

Но вот что забавно. По подсчетам inGame, в один только CS в России (на локалках и в клубах) рубится около 1.5 миллионов человек. Из интервью же руководителя медиа-отделения «МТУ-Интел» Хачатура Арушанова, данного Runet.ru (<http://runet.ru/interview/2471.htm>), следует, что таких геймеров кое-что не устраивает. И для успешного развития командных онлайн-игр в России непременно «следует учесть социальные аспекты развития именно онлайн-игр, – а этих аспектов довольно много, – которые могут быть решены при переносе размещения игроков из клубов в квартиры». Немного туманно, однако те, кто проводит мно-

гие часы в тесных и душных клубах, наверное, поймут, о каких «социальных аспектах» идет речь: пора менять модем на ADSL и переселяться из жесткого стула в клубе в уютное домашнее кресло.

### ТЕЛЕГРАММЫ УСОПШИМ. ЧЕРЕЗ ИНТЕРНЕТ. НЕДОРОГО...

Послать телеграмму (а также e-mail, SMS и вообще любую текст...) умершему родственнику, супругу или другу можно теперь прямо с персонального компьютера. И это не шутка и не отправление послания «в никуда». На Afterlife Telegrams.com (<http://www.afterlifetelegrams.com>) это делается легко и непринужденно, хотя и с некоторой ледяной душой прямотой.

Желающий поприветствовать усопшего составляет текст, оплачивает по ставке \$5 за слово (не менее пяти слов!) и отправляет его на Afterlife Telegrams.com. Теперь начинается самое интересное. Безнадежно больные люди, согласившиеся стать «загробными почтальонами», учат ваше послание наизусть, умирают и, обратившись в невесомую тень, отыскивают адресата и передают ему заветные слова. Ответ на послание, как вы понимаете, не предусмотрен.

Предупреждая упреки в мошенничестве, новый интернет-бизнес уточняет, что деньги берутся лишь за «попытку доставить сообщение» и успех не гарантируется. И действительно, вдруг адресат в раю, а «почтальона» туда не пускают ни под каким видом? Впрочем, вряд ли этот «сервис» станет массовым – на момент написания этого текста у Afterlife Telegrams.com был наготове всего лишь один посланник... ■



# ИНТЕРНЕТ-ПЕЙДЖИНГ И ИГРЫ

## ЗАНЕСИ СОПЕРНИКА В КОНТАКТ-ЛИСТ...

**➤ Модемы – на свалку! Выделенный канал, ADSL и прочая «экзотика» – уже вполне обыденные вещи, а потому слова «игра в Интернете» знают многие. Но при этом у любого (чаще – начинающего) геймера сразу возникает два вопроса: во что и с кем играть? Выбрать игру по вкусу несложно. Подобрать же равных по силе соперников, которые бывают в Сети в одно время с вами, не так просто. Однако и для этого есть неплохие решения...**

Во всех сетевых играх есть встроенный поиск многопользовательских серверов. Но вот незадача – самые интересные серверы часто приватны (доступны ограниченному кругу пользователей) и, увы, «запаролены». Конечно, всегда есть пара (десятков?) общедоступных серверов от производителя, но какой резон играть с людьми, которых не знаешь? Намного интереснее рубиться с друзьями,

### ICQ+ GAMES=?..

**➤** Если на любом имени из списка друзей в ICQ про кликнуть правой кнопкой мыши, то выскочит меню с пунктом Launch Games, а из него – список игр: NetTETRIS, CANASTA, WordZap. Щелкнув по одной из них, мы получим ссылку на сайт, где можно скачать игру. Остается установить ее и запустить. Под этими названиями скрываются две игры в карты и тетрис (далеко не самые хорошие, кстати)? На какого геймера это рассчитано, я не знаю. Наверное, на офисных дам или больших начальников... Странная функция, но Trillian и Odigo ее лишены. Правильное решение?..

онов интернетчиков. В том числе и для налаживания игровых связей, так что понимать и уметь пользоваться IM современному геймеру просто необходимо. Одной из первых ласточек IM была ICQ, с нее и начнем экскурсию в мир современного интернет-пейджинга.

### ICQ

Итак, ICQ (в народе просто «Аська» или «Ася») – программа для общения в реальное время. Чтобы начать ей пользоваться, надо знать буквально пару вещей. Действует ICQ по принципу обычного пейджера: абоненту (во время регистрации) присваивается определенный номер, на который будут приходить и с которого будут отправляться послания. Принимать и отправлять сообщения можно, лишь подключившись к Сети (режим Online). Когда оба пользователя находятся в Online'e, ICQ соединит их напрямую без промежуточных серверов. А это означает, что общение идет в реальное время, позволяя обмениваться не только сообщениями, но и файлами

### РУССКИЙ И TRILLIAN

**➤** Если есть проблемы с отображением русских ников в контакт-листе Trillian'a, нужно зайти в реестр и в ветке HKEY\_LOCAL\_MACHINE\SYSTEM\ControlSet001\Control\Nls\CodePage значение параметра 1252 поменять с c\_1252.nls на c\_1251.nls. А если Trillian отказывается понимать символы кириллицы, необходимо в Preferences->Windows->Fonts->Choose выбрать подходящий шрифт (например, Courier New Cyr).

ек оповестит их о вашем появлении. Единственным серьезным минусом программы является (точнее, ее более поздних версий) большое количество рекламы (банеров...). Понятно, что людям надо на что-то жить, ведь программа распространяется бесплатно (Adware), но аппетиты ограничивать все же стоит...

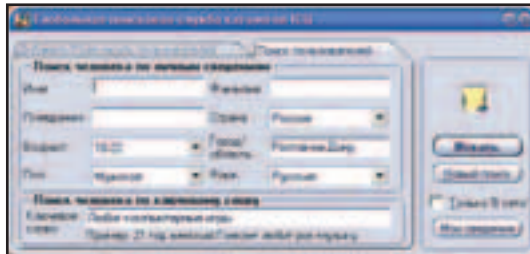
Скачать «Асю» можно отовсюду (например, на <http://tucows.rinet.ru/files3/icqpro2003a.exe>).

Кстати, у «Аси» есть младший брат (или сестра) – ICQ Lite. Из данной версии были удалены некоторые функции (многопользовательские чаты, ICQphone и так далее) и добавлен более приятный глазу интерфейс в стиле «XP». Найти ICQ Lite можно на <http://tucows.rinet.ru/files7/icqlite.exe>. Более того, существует и Java-версия – <http://go.icq.com/>. Начинать же поиск партнеров по играм через ICQ следует со специальной странички центрального сервера – <http://web.icq.com/channels/games/>.

ICQ за несколько лет развития превратилась в гиганта интернет-коммуникаций. Другие компании, заинтересованные в таком бизнесе, стали создавать собственные системы мгновенных коммуникаций. В России они прижились плохо (см. врезку). Наиболее перспективными конкурентами представляются сегодня два Интернет-пейджера: Trillian и Odigo. Они позволяют пользователям не только полноценно работать в ICQ, но и плодотворно общаться с абонентами других сетей.

### БУДЬТЕ БДИТЕЛЬНЫ

**➤** Мечта любого «кул-хакера» – номер ICQ из 5-6 цифр. Но что делать, когда эти номера давно разобраны? Существует около 15 способов выкрасть «крутой» UIN. Самый популярный (простой?) – это посылка письма на e-mail жертвы якобы от лица системного администратора ([icq\\_admin@icq.com](mailto:icq_admin@icq.com)) или постмастера почтовой службы, которой пользуется несчастный. В письме от «сисадмина» должна содержаться информация о новом пароле пользователя, который он сам же вводит вместо старого. Мотивируется это дырами в безопасности сервера и так далее. Зная пароль и UIN, «хакер» безболезненно присваивает себе нужный номер. К сожалению, 100% способа борьбы с кражей номеров нет – добывают пароли к UIN и путем взлома компьютера...



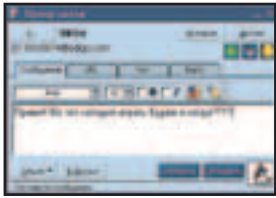
**Согласитесь, XP-ишный интерфейс в Lite-версии ICQ выглядит симпатичнее стандартного.**

и голосовыми сообщениями (начиная с версии 2000b). Причем потери сообщений не происходит даже в отключенном от Паутины состоянии. Предположим, что в момент отправки вами сообщения абонент находится в режиме Offline (отключен от Интернета) и принять его не может. Для решения данной проблемы работают сервера, на которых такие сообщения хранятся до тех пор, пока адресат снова не подключится к Интернету. Тогда-то текст (подобно SMS'кам на сотовых телефонах) и отсылается ему на компьютер. Чтобы сообщения не проходили незамеченными, ICQ оповещает о нем пользователя звуковым сигналом. Кроме того, ICQ сообщает, когда в сети появляются друзья, и в зависимости от настроек

и голосовыми сообщениями (начиная с версии 2000b). Причем потери сообщений не происходит даже в отключенном от Паутины состоянии. Предположим, что в момент отправки вами сообщения абонент находится в режиме Offline (отключен от Интернета) и принять его не может. Для решения данной проблемы работают сервера, на которых такие сообщения хранятся до тех пор, пока адресат снова не подключится к Интернету. Тогда-то текст (подобно SMS'кам на сотовых телефонах) и отсылается ему на компьютер. Чтобы сообщения не проходили незамеченными, ICQ оповещает о нем пользователя звуковым сигналом. Кроме того, ICQ сообщает, когда в сети появляются друзья, и в зависимости от настроек

и голосовыми сообщениями (начиная с версии 2000b). Причем потери сообщений не происходит даже в отключенном от Паутины состоянии. Предположим, что в момент отправки вами сообщения абонент находится в режиме Offline (отключен от Интернета) и принять его не может. Для решения данной проблемы работают сервера, на которых такие сообщения хранятся до тех пор, пока адресат снова не подключится к Интернету. Тогда-то текст (подобно SMS'кам на сотовых телефонах) и отсылается ему на компьютер. Чтобы сообщения не проходили незамеченными, ICQ оповещает о нем пользователя звуковым сигналом. Кроме того, ICQ сообщает, когда в сети появляются друзья, и в зависимости от настроек

и голосовыми сообщениями (начиная с версии 2000b). Причем потери сообщений не происходит даже в отключенном от Паутины состоянии. Предположим, что в момент отправки вами сообщения абонент находится в режиме Offline (отключен от Интернета) и принять его не может. Для решения данной проблемы работают сервера, на которых такие сообщения хранятся до тех пор, пока адресат снова не подключится к Интернету. Тогда-то текст (подобно SMS'кам на сотовых телефонах) и отсылается ему на компьютер. Чтобы сообщения не проходили незамеченными, ICQ оповещает о нем пользователя звуковым сигналом. Кроме того, ICQ сообщает, когда в сети появляются друзья, и в зависимости от настроек



### ODIGO

Odigo – сильный конкурент ICQ и Trillian. Прежде всего, программу выделяет наличие отменной локализации. То есть на официальном сайте есть ссылки как на ее английскую версию ([http://www.odigo.com/36/download/odigo36b\\_658eng.exe](http://www.odigo.com/36/download/odigo36b_658eng.exe)), так и на русскую ([http://www.odigo.com/36/download/odigo36b\\_658rus.exe](http://www.odigo.com/36/download/odigo36b_658rus.exe)). Впрочем, русскоязычный вариант ICQ теперь тоже имеется. Порадовала и анкета, которую мы заполняем при первом запуске программы. В отличие от нудного заполнения пустых полей в ICQ, в Odigo оставлять сведения о себе по-настоящему интересно. Чего стоит только выбор очаровательной рожицы (она же смайлик), которая будет олицетворять абонента в сети. Также можно оставить URL, по которому нахо-

дится личный портрет (фотография или любой другой рисунок, который будут видеть остальные пользователи). Как и в других интернет-пейджерах, после регистрации абоненту выдается личный ID (аналогично UIN в ICQ).

Как и Триллиан, Odigo работает с сетью ICQ. Но главная фишка программы – радар. С его помощью легко узнать, кто находится на любом интересующем вас сайте одновременно с вами. Это, кстати, неплохой способ вылавливать народ для игр – прямо на профильном сайте. Если же там никого нет, то Odigo оповестит и об этом. Тогда вы можете оставить записку с приглашением опаздывающим людям. Есть у программы и TOP самых популярных среди пользователей программы сайтов.

Еще одна опция программы – показ всех абонентов, находящихся в Online'е. Этот список можно и нужно (иначе все имена просто не поместятся) фильтровать по различным критериям: пол, возраст, регион и так далее.

Есть у Odigo и встроенный браузер, который пытается конкурировать с Internet Explorer'ом. По-

### SMS VS. IM



SMS (Short Messaging Services) – это тоже мгновенные сообщения, но отправляются они с сотового на сотовый. В последнее время SMS'ки популярны как никогда и становятся серьезными конкурентами интернет-пейджингу. Даже учитывая, что данная услуга более дорогая (от 50 копеек до 1.5 рублей за одно сообщение) и неизвестно, на связи ли адресат, у нее есть плюсы – удобно и не требуется наличие компьютера... К тому же появились новые разновидности SMS: EMS (Enhanced Messaging Services – обмен мелодиями и графикой), MMS (Multimedia Messaging Service – отправка мультимедийных сообщений: Mpeg4, mp3, jpeg). Так что можно говорить о грядущей конкуренции интернетовских видов мгновенного общения с SMS'ками.

### TRILLIAN

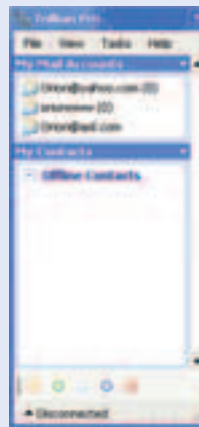


Trillian – бесплатный универсальный интернет-пейджер, поддерживающий сети ICQ, DirectIM (AOL Instant Messenger – AIM), MSN, IRC и Yahoo Messenger. У программы есть возможность шифрования сообщений и замены скинов. Но в Trillian'е этот процесс происходит не так, как в ICQ. В новой «шкуре» по-другому располагаются практически все элементы программы: менюшки, кнопки, закладки. Так что таким образом можно подобрать и интерфейс по своему вкусу.

Но главной особенностью программы является фирменная функция обеспечения конфиденциальности SecureIM, с помощью которой можно шифровать пересылаемые посредством Trillian'a сообщения (поддерживается только сетями AIM и ICQ) посредством известного 128-битного алгоритма шифрования Blowfish. Отдельное внимание разработчиками Trillian уделено безопасной работе и конфиденциальности в IRC-сетях. Поэтому любителям IRC и владельцам версии 0.74 советую залить патч, закрывающий обнаруженные дыры, с <http://www.ceruleanstudios.com/trillian-v0.74-patch-a.exe>.

Все это время мы говорили о freeware-версии Триллиана. Существует и платный вариант программы. Отличается Trillian Pro от своего бесплатного брата пользовательским интерфейсом, повышенной функциональностью, улучшенной безопасностью пейджера, большим количеством смайликов (более 200). Разработчики заявляют, что в Pro-версии реализовано около 100 новых возможностей. Впрочем, зная повадки этих хитрых личностей, к подобным цифрам следует относиться с определенным скепсисом. Но самое весомое отличие Trillian от Trillian Pro заключается ровно в \$25. Если готовы платить, читайте более полную информацию о программе на <http://66.216.70.167/trillianpro/index.html> и покупайте версию v1.0 на <http://66.216.70.167/trillianpro/buynow.html>.

И на Солнце есть пятна! И у простого Trillian, и у Trillian Pro отвратительный интерфейс, через который долго и неудобно настраивается сама утилита. Придется перепробовать очень много скинов, чтобы найти подходящий и интуитивно понятный. Если это не пугает, то смело качайте последнюю (на момент написания статьи) версию программы (Trillian v0.74) с <http://bayk.ru/trillian-v0.74.exe>. Стоит побывать и на <http://trillian.net.ru:8101>, где можно найти множество полезных дополнений для обеих версий Триллиана (скины, патчи и т.д.).



# net land

## интернет-центр NetLand

### Самая правильная атмосфера в городе!

- Более 100 PIII и PIV
- Выделенный оптический канал Интернет 10 Мбит/сек
- Огромная коллекция самых популярных игр всех стилей и направлений
- Игровые приставки, подключенные к гигантским проекционным телевизорам
- Лучшие в России компьютерные турниры и чемпионаты
- Штаб SMS-игры BOTFIGHTERS
- Дискотеки, вечеринки, шоу-программы
- Бильярд, футбол
- Кафе

и многое другое...

### круглосуточно понеделник до 22.00

г.Москва, Театральный проезд, дом 5  
м.Лубянка, Кузнецкий мост,  
Центральный Детский мир, 4 этаж  
вход со стороны гост. "Савой"  
тел. 105-00-21, 781-09-23  
[www.net-land.ru](http://www.net-land.ru)



В НОМЕРЕ:

**Армия киборгов: хай-тек имплантаты**

– Что из железа ты можешь вживить себе уже сегодня

**Разбор карт**

– VISA Electron с кредитным дампом против эмбоссированных карточек

**Культ w00w00**

– Разговор с самой авторитетной и влиятельной security-группой

**DNS туннелинг или халявный dialup**

– И еще раз о вечно живой теме халявного интернета

**Кевин Митник**

– История жизни легендарного хакера

**Взгляд на ICQ из Delphi**

– Стань профессиональным спамером безо всяких усилий

**Тонкое счастье**

– Обзор компактных ноутбуков

**А если ты купишь Хакер с CD, то получишь 700 мегабайт горячего софта:**

3D Mark 2003: Популярный бенчмарк для тестирования новейших видеокарт • Свежие версии альтернативных браузеров: Opera, Mozilla, Netscape • Лучшие бесплатные антивирусы • LIVES: Программа для редактирования видео под Linux • Наборы кодеков и универсальные перекодировщики GNOME 2.2: Новая версия популярного менеджера окон • Софт для взлома игр • Самые свежие драйвера • "Тяжелая" музыка

**ИХ ПОБЕДИЛА ICQ**

➤ Firefly Passport был написан на Java, исполнялся в окне браузера, платформенно независим. Не требовал загрузки из Сети, отличался медленной работой. Был затруднен поиск конкретных пользователей, но возможен поиск по интересам, хобби и т.п. Excite PAL был небогат функциями, отсутствовал обмен файлами. При этом был не требователен к ресурсам системы. Кроме того, поддерживал проху-сервера для доступа извне в локальную сеть.

iChat Pager (<http://www.globalchat.com>) – самый сложный в применении, функция поиска отделена от обмена сообщениями. Есть off-line поиск абонентов, обмен файлами/URL. Chat – в окне штатного браузера, что больше подходит для корпоративного применения.

моему, оба друг друга стоят... В Odigo, в отличие от ICQ, вы можете бесконечно долго общаться с юзером и не заносить его при этом в контактный лист. А если кто-нибудь захочет добавить вас в свой список, то ему придется запросить на это разрешение. И наоборот, соответственно. Данная фишка позволяет регулировать свою анонимность. Ну а то, что при каждом подключении к Сети можно выби-

рать свое настроение – равнодушный, веселый, скучающий, злой... (а потом устанавливать банер, соответствующий намерениям пользователя: ищу друзей, хочу флирта и так далее), поклонникам ICQ и Trillian даже не снилось! По традиции, итоги ICQ, конечно же, лидер, но, взглянув на нее в очередной раз, убедился в справедливости прежнего впечатления: засилье рекламы и баги сводят на нет

главные плюсы – обилие пользователей, локализация, разнообразные версии (облегченная, Java...). У Trillian откровенно не понравился интерфейс. Терпения хватило на закачку и просмотр десятка скинов, а нужного так и не нашлось. Ну а Odigo – рулит! Локализация, удобный интерфейс, обилие смайликов и анимации, специальный радар. Этого достаточно для приятного и плодотворного общения. ■

**АКУЛЫ КАПИТАЛИЗМА ПОД МИКРОСКОПОМ**

➤ Есть геймеры, которые просто обожают обсуждать политику игровых компаний. Как увидят очередную новость о слиянии или, скажем, повышении курса акций – так сразу и начинают строить прогнозы. А если еще с финансовым состоянием компании пытаются увязать качество издаваемых ею игр, то можно сразу оптом закупать смирильные рубашки и хвататься за резиновые дубинки. Иначе друг друга поубивают. Чтобы получить как можно больше информации именно о финансовых новостях рынка видеоигр, нужно активно посещать, например, <http://www.gamesindustry.biz>. Кстати, это первый попавшийся мне – и, соответственно, интересный геймеру-приставочнику – крупный сайт с доменным именем в одной из новых зон, в данном случае – biz... Так вот, большей частью проект посвящен европейскому игровому рынку, по крайней мере, прямые контакты налажены в основном с компаниями, физически находящимися в Соединенном Королевстве. Но это, естественно, не отменяет и новостей с других

двух рынков – японского и североамериканского. Все материалы отсортированы по четырем разделам, причем они, что удивительно, не совпадают с названиями платформ. Вам предлагают посмотреть новости и статьи на следующие темы: разработка, издание и распространение игр. Есть также неопределенного содержания рубрика под названием new media. Впрочем, везде публикуется в принципе одно и то же: анонсы нового железа (например, скопированный с [euro-gamer.net](http://euro-gamer.net) репортаж с презентации портативной игровой системы N-Gage), финансовые отчеты компаний, анализы чартов продаж, информация о выставках и прочих важных событиях индустрии. Разумеется, никаких обзоров игр нет и в помине. Особо полезно, что здесь в очень удобном виде собрано все самое интересное для геймера: чарты продаж и списки релизов. Конечно, тот же <http://www.gameland.ru> постоянно публикует десятки и двадцатки лидеров продаж, но согласитесь, что гораздо удобнее смотреть их на сайте, где

предусмотрена поддержка публикации чартов на уровне движка. Есть здесь возможность и сравнить популярность приставочных и пишущих игр, и глянуть на Top 20 игр только для любимой консоли. Точно так же дело обстоит и со списками релизов – можно даже (без единого лишнего клика!) выяснить, как изменилась дата релиза того или иного проекта. Интересно, что у половины игр она скакала вперед-назад не меньше трех раз – верный признак наличия сорванных дедлайнов и обнаруженных в последний момент глюков. Теперь подберемся к самому насущному для любителей поспорить – базе данных о компаниях. Здесь всегда можно найти свежую информацию относительно курса акций и его колебания. Графики и прочие красивые финтифлюшки прилагаются. Также сайт изобилует прямыми ссылками на профильный раздел сайта агентства «Рейтер» (<http://www.reuters.co.uk>), где при желании можно даже скачать отчеты аналитиков относительно деятельности избранной вами компании. Особенно полезно захо-

дять (через [gamesindustries.biz](http://gamesindustries.biz)) туда, когда игровые сайты сообщают мегановость вроде «Sega и Sammy объединяются!!!», а о том, как это восприняло бизнес-сообщество (в данном случае – крайне скептически), рассказать не утруждаются. Если ваш оппонент в споре не умеет или не хочет пользоваться такими источниками, то разгромить его в пух и прах – дело чести.

#### РС ПРОТИВ КОНСОЛЕЙ!

Несмотря на многообещающее название, сайт <http://www.pcvconsole.com/> похвастаться действительно мощным контентом не может. Новости и обзоры – ничуть не лучше, чем везде, серьезных спецматериалов, сравнивающих консоли между собой и с PC, я также не обнаружил. Даже на форуме обсуждают более приятные вещи – к примеру, вопрос о том, является ли вообще Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball игрой в обычном понимании этого слова.

Зато здесь есть штука, о которой я всегда мечтал, – собранная воедино подборка спецификаций для всех игровых приставок, начиная с самых первых и заканчивая современными (с разделением по поколениям). Жаль лишь, что создатели сайта не просто ограничились заявленными разработчиками консолей данными, но еще и вырезали из них «ненужные» детали. Комментариев к этому всему, ясное дело, никаких нет. Точно так же загублена и хорошая идея о составлении хит-парада лучших игр (вне зависимости от даты релиза, но из тех, что до сих пор популярны), по мнению авторов сайта. Интуитивно понятно, чем руководствовались авторы, но стоило бы добавить посетителям боль-

ше возможностей для влияния на составление этой самой двадцатки. Последняя полезная фишка, обнаруженная мной на сайте, – краткий словарик принятых среди геймеров-приставочников сокращений, а также справочник who is who относительно именитых разработчиков. Довольно-таки неполный, местами устаревший, но гордо декларирующий сразу после «PCM – Pulse Code Modulation» буквально следующее: «pcvsconsole.com – Best gaming site». Охотно верим.

#### НОВОСТИ ПРИСТАВОЧНОГО РУНЕТА

Почему-то мы очень давно не вспоминали об украинском проекте <http://www.gammer.net>, а меж тем один из старейших игровых ресурсов, публикующих статьи, кроме всего прочего, и о приставках, живет и здравствует. Обновления, правда, отличаются некоторой тормознутостью, но все-таки о более-менее свежих игрушках информация найдется. Если бы еще не типичные для не ориентированных на Японию обозревателей консольных игр ляпы вроде «Шинджи», то было бы совсем замечательно.

Еще лучше чувствует себя официальный сайт Nintendo в России (<http://www.nintendo.ru>), где всегда можно найти свежие новости о GameCube, GBA и Game Boy Color. Здесь даже выложена подробная история компании, где по-



путно рассказывается и о самых популярных игровых сериалах. Есть и ответ на очень насущный (по отношению к GameCube) вопрос: «Где купить?»

В последние полгода-год опять огромной популярностью стала пользоваться тема эмуляторов, домашних страничек с подборкой файлов для скачки и минимальными их описаниями наплодилось великое множество. Типичный пример – сайт с концептуальным названием «Дендошка» (<http://dendyushka.narod.ru/>). Конечно, без ляпов не обошлось – печально известный «эмулятор» Dreamcast – Nightmare – здесь выложен на полном серьезе. Но есть и множество действительно полезных вещей, которые в сети найти не всегда просто – к примеру, проигрыватель видеороликов из игр для PS one. Постоянно пополняется база кодов из игр, причем автор не ленится переводить их на русский.

Есть и более ценные проекты – к примеру, <http://panasonic3do.boom.ru/>, где обитают фанаты Panasonic 3DO – консоли с очень сложной судьбой, в том числе и в области ее эмуляции. Конечно, сайту мешают ужасный дизайн и реклама, навязываемая бесплатным хостингом, но возможность выйти на людей, которые меняются или покупают/продают игры для 3DO стоит того. Есть и подборка интересных фотографий и сканов обложек. Полезным – и значительно более приятным для глаза – мне показался проект <http://emu.hut.ru/>. Здесь есть где разгуляться файлокачалке... Впрочем, mid-музыку как раз можно найти в других местах и в больших количествах, а вот подборка текстов (в zip-архивах) на самые разные околотриставочные темы впечатляет. Особенно приятно то, что создатели сайта не забывают указывать имена авторов статей... не утруждая себя, впрочем, получением их формального согласия на републикацию. Впрочем, вопрос о копирайтах в приставочном (и в особенности эмуляторном) Рунете – больной, причем неизлечимый. Разобраться в том, кто у кого что украл, выше моих сил (а страсти иногда разгораются почище мексиканских сериалов). Но зато есть и одно ценное преимущество перед буржуйскими проектами – рор-р окошки и иные неприятные способы заработать деньги на посетителях пока применять никто не догадался. За редким исключением. ■

#### НОВОСТИ ЭМУЛЯЦИИ



Вышла новая версия VisualBoy Advance – лучшего эмулятора GBA. Авторы усовершенствовали графические фильтры (без применения которых игры для GBA на PC лучше и не запускать), а также добавили функцию автоматического пропуска кадров – для владельцев слабых компов. Заглядывайте на официальный сайт – <http://vboy.emuhq.com/>.

Активно развивается Project Tempest, эмулятор Atari Jaguar, умеющий запускать коммерческие игры. Уже внедрена поддержка звука, оптимизируется и скорость работы. Найти последнюю версию можно по адресу <http://pt.emuunlim.com/>.

**ДАУНТАУН**

РАЗВЛЕКАТЕЛЬНЫЙ ЦЕНТР

Игровые автоматы  
клёвые вечерние дискотеки

ТЕБЕ НЕ ТЕСНО

- НО ЖУТКО  
ИНТЕРЕСНО

СУПЕР

ЭТО МЕСТО

ДЛЯ

ТЕБЯ

Зайди на наш сайт  
[www.dtclub.ru](http://www.dtclub.ru)  
тусоваться в чате

Подземный  
Центр Развлечений  
"DOWNTOWN"

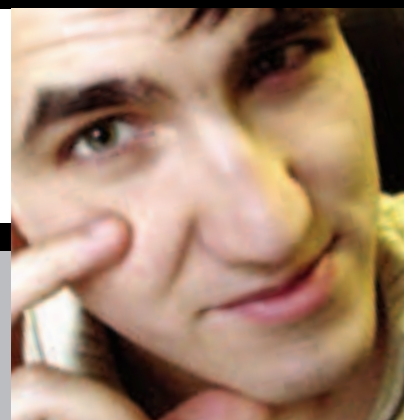
Манежная пл., 1., стр. 2  
м. "Охотный ряд"  
"Библиотека им. Ленина"  
"Александровский сад"  
ТК "Охотный ряд"  
3 нижний уровень

Тел.: 737-83-83  
737-83-82  
737-83-39

РАЗВЛЕКАТЕЛЬНЫЙ ЦЕНТР

**ДАУНТАУН**

# КИБЕРСПОРТ



**ВЕДУЩИЙ РУБРИКИ РОМАН «POLOSATIY» ТАРАСЕНКО**

**Здравствуйтесь, с вами снова рубрика «Киберспорт» и ее ведущий Polosatiy. В этом выпуске вы узнаете истинные причины исключения популярного 3D-шутера Quake III из списка игр World Cyber Games 2003. А также на страницах «Страна Игр»: первый московский дуэльный турнир по UT2003; выход новых патчей: 2199 для UT2003 и 1.03 для OSP (Quake3).**

## W

Cyber Games (WCG) – самое крупное событие в мире киберспорта. Quake III – игра, благодаря которой киберспорт стал развиваться и процветает в данный момент. Самые ожидаемые и зрелищные чемпионаты проводятся именно по Quake III, и тем более нелепо выглядит недавнее решение организаторов WCG не проводить соревнования по этой игре в 2003 году. О сложившейся ситуации рассказывает координатор проекта WCG на территории России и стран СНГ Мила Масина:

**«Страна Игр»:** Что вы думаете о таком шаге организаторов WCG?

**Мила Масина:** Хм, трудно сказать. Во-первых, при всей нашей любви к Quake III игра действительно сдает позиции в азиатских странах (если они вообще когда-нибудь были). Или их сдают. Нам в России, где на Quake III фактически держится весь профессиональный спорт, трудно в это поверить, но это правда. Если честно, то я сама не представляю, что повлияло на такое решение. Все находится в крайнем недоумении. Но я не думаю, что тому есть политические причины. Мы ведем переписку с организаторами из других стран, которые недовольны фактом исключения Quake III, пытаемся подготовить материал, который заставил бы оргкомитет WCG пересмотреть свое решение. Была идея даже устроить что-то типа митинга =)). Но это, разумеется, не выход. Вопросы такого рода следует решать исключительно мир-

раину и Казахстан достойным количеством игроков на финале в Корее и, соответственно, получить больше шансов отхватить медалки (у нас все-таки еще CS остается плюс M19, которые едут в Корею автоматически), либо делать дополнительную, седьмую по счету дисциплину. Это предполагает достаточно большие издержки. Но такой возможности мы не исключаем.

После проведения весенней конференции WCG 2003, куда съехались практически все организаторы из 40 стран мира, оргкомитет WCG выпустил официальный пресс-релиз с объяснением причин исключения Quake III из списка игр. В нем, в частности, говорится:

«Мы отбираем игры по нескольким критериям:

1. Привлекательный внешний вид и желание издателя с нами сотрудничать.
2. Желание издателя обеспечить техническую поддержку собственных игр.
3. Популярность игры в мире.

Одним из главных критериев WCG всегда была техническая поддержка игр, для нас важно, чтобы игра шла без сбоев и зависаний, чтобы у игроков не было проблем во время соревнований. Но, несмотря на наши бесчисленные попытки, мы так и не смогли найти компромисс с издателем Quake



**FatalitY – главный претендент на победу в UT2003 на WCG 2003.**

**ЕЩЕ НЕ ПОНЯТНО, ЧЕМ БУДУТ ЗАНИМАТЬСЯ ТАКИЕ ЗВЕЗДЫ QUAKE III, КАК ZERO4, LEXER, UNKIND, НО УЖЕ СЕЙЧАС FATALITY, DALER, POLOSATIY И МНОЖЕСТВО ДРУГИХ ВОВСУ ТРЕНИРУЮТСЯ В UT2003. МОЖЕТ БЫТЬ, КТО-ТО ИЗ НИХ СТАНЕТ ЗВЕЗДОЙ WCG 2003.**

**ИСКЛЮЧЕНИЕ QUAKE III ИЗ СПИСКА ИГР НА WCG 2003 ОЗНАЧАЕТ, ЧТО АЛЕКСЕЙ «UNKIND» СМАЕВ, ЧЕСТНО ЗАВОЕВАВШИЙ ЗОЛОТУЮ МЕДАЛЬ В 2002 ГОДУ И ПОЛУЧИВШИЙ ПРАВО АВТОМАТИЧЕСКОГО УЧАСТИЯ В WCG 2003, ТЕПЕРЬ ЛИШАЕТСЯ ЭТОЙ ВОЗМОЖНОСТИ.**

ными дипломатическими методами. Хотя шансов что-то изменить, конечно, маловато.

**«СИ»:** Реально ли проведение отдельных российских соревнований по Quake III в рамках WCG, чтобы поддержать любителей этой игры?

**Мила Масина:** Мы постараемся сделать все возможное. Все, естественно, упрется в бюджет. Здесь придется выбирать: либо представить Россию, Ук-

III. Представители Activision дали четко понять, что они не собираются помогать нам и вообще иметь дел с WCG. Это известие нас просто шокировало, но мы не в силах что-либо изменить».

Как говорится, без комментариев. Очень жаль, что мы больше не увидим матчей уровня «ZeRo4 – Cooler» или «uNkind – Socrates», но все-таки это не конец Quake III. Еще остаются турни-



**WCG 2003 – без Quake III**

ры Euro Cup, QuakeCon и множество других. Тем же игрокам, для которых киберспорт – это прежде всего возможность заработать, придется осваивать UT2003 или любую другую официальную дисциплину WCG. Впрочем, деньги не для всех являются решающим фактором. Я играю в Quake III с момента ее выхода и стал немного уставать от однообразия. Сейчас уровень профессиональных игроков нас-

только высок, а игра настолько хорошо изучена, что вряд ли появятся какие-либо новые приемы или ключи к победе. Все слишком просто и в то же время тяжело – тренируйся как можно дольше в точности стрельбы, и если хватит упорства, ты – чемпион. UT2003 дает игрокам возможность совершенствоваться не только в стрельбе, но и в принципиально отличной от Quake III физике движения. Плюс новые уровни, оружие, тактика – ведь новый Unreal еще совсем не изучен. И кто знает, может быть чемпионом WCG 2003 по UT2003 станет наш Askold или другой русский игрок.



# ТУРНИРЫ

**16** февраля в клубе Cyber Realm прошел первый московский дуэльный турнир по UT2003. Более 30 участников съехались побороться за право называться сильнейшим. Все киберспортсмены были из Москвы, и лишь двое представляли Питер – чемпион России по UT M19.Askold и его напарник Ultras.

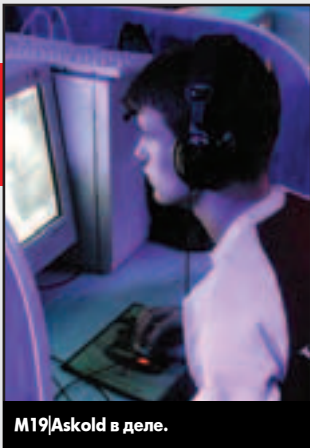
Интересные матчи начались с третьего раунда. Сильный в прошлом игрок oGR'e (Quake III) к всеобщему удивлению обыграл ветерана UT 34s.BTR'a на карте Curse3. Причем бывший «квaкер» прятался последние полторы минуты, стоя на одном месте, и BTR так

той минуте матча. В четвертом туре соревнований я сразился с oGR'ом на Curse3, долго не мог освоиться с броней (shield gun) и чуть не проиграл. Но при счете 4:1 (в пользу oGR'a) я все же сумел перехватить инициативу. Итог встречи Polosatij/oGR'e – 10:6.

В финале виннеров встречались M19.Askold и Polosatij, и чемпион России по UT не оставил мне ни одного шанса. Я даже вел в счете, но не смог продержаться больше пяти минут... К середине игры все встало на свои места, и финальный счет 17:4 на Compressed говорит сам за себя. Тем временем в сетке лузеров (куда я «упал» после поражения) уже шла ожесточенная борьба. Один из ветера-

## PLAYERS HINTS

При просмотре демок UT2003 необходимо учитывать, что на каждом турнире могут использоваться оригинальные моды, без установки которых запуск ролика будет невозможен. Для ознакомления с демками, записанными на турнире Cyber Realm, нужно иметь только один мод – TTM2.2, который есть на нашем CD. Скопируйте все файлы в каталог UT2003/System и введите команду demoplay, например: demoplay askold\_hobbit\_curse3\_cyberrealm.



M19/Askold в деле.

нов UT, uKok, сперва победил oGR'a, а затем проиграл (всего на один фпaг) Hobbit'u, ставшему открытием турнира. Финал в лузерской сетке – Polosatij против Hobbit'a на Compressed. Hobbit за время турнира довольно неплохо поднял свой уровень и к этому матчу подошел в очень хорошей форме. Счет 10:3, и Hobbit попадает в суперфинал, где его уже ждал Askold. Борьбы в завершающем матче турнира не получилось, так как уровень игры чемпиона России на данный момент намного выше остальных игроков. Счет 15:2 на карте Curse3. После финальной игры Askold согласился ответить на несколько вопросов:

**«Страна Игр»:** Твои впечатления от

## СОВЕТЫ В UT2003 ОТ ASKOLD'A

Начинающим игрокам я бы в первую очередь порекомендовал посмотреть демки со всех турниров. Техника передвижения, которая присутствует в UT2003, при первом ознакомлении удивит любого. Правильно передвигаться по карте – это одна из первостепенных задач. Далее следует качать cfg известных игроков, чтобы легко настроить под себя игру и не изобретать велосипед. А дальше дело за малым: собрать команду для тренировок, всегда быть в курсе событий и много играть.

и не смог его найти. В этом же туре Polosatij (ваш любимый ведущий) переиграл питерца Ultras'a на Compressed со счетом 10:5. Это мой первый турнир по UT2003, как вы помните, ранее я играл только в Quake III. Так что игра была очень напряженной, и счет удалось открыть только на пя-

победы, ожидал ли ты другого исхода? **Askold:** На турнир я ехал проверить, смогу ли победить, если основательно подготовлюсь, и, как выяснилось, смог. Само мероприятие оставило весьма положительные впечатления: хорошая организация, никаких инци-

## НА НАШЕМ CD

На нашем CD вы сможете найти конфигурационные файлы (cfg) таких игроков, как M19.Askold (UT2003), b100-Kik (Q3), 3D-Moto (CS), Volf (UT2003), All'Blue (Q3).



Восточные земли в огне. За обладание ими сражаются два клана: Дракона и Феникса. Вы можете принять сторону любого из них и, создав сильную армию, сокрушить беспощадного врага. Впереди смертельная битва...



- выбрать одно из двух королевств: Драко и Феникс
- 24 военные операции, 16 дополнительных карт
- 30 различных видов боя, лучшие наземные и воздушные войска
- воины: Викинг, Голем, Чародей, Ниндзя, Шнаб, Феникс, Гералк, Драконы и многие другие
- 14 магических заклинаний
- дюжина стратегически важных объектов: центры обучения, центры магических исследований, центры стратегического планирования, магазины, заводы, шахты и др.
- великолепная графика, анимация, звуковые эффекты, музыка



По вопросам доставки призов и сотрудничества обращайтесь по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: info@media2000.ru. Заказ демо по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: заказ-od@media2000.ru. Доставка из Москвы – бесплатной! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-82, e-mail: support@media2000.ru.

Публикатор, издатель, владелец: «Медиа-Сервис-2000». Лицензия ЗП № 77-6227. Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат ООО «Российский Бизнес Центр «Медиа»». Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат издателю «Медиа-Сервис-2000». © 2001 Quake3D Games, © 2001 HQ Team, © 2001 WebOn Media Publishing, © 2001 JoyOn Entertainment. All rights reserved.

дентов, много старых знакомых, с которыми было приятно пообщаться. На этот турнир я ехал не за деньгами, так

как призовые за первое место поездку все равно не окупил.

**«СИ»:** Твое мнение по поводу уровня игры московских и питерских киберспортсменов?

**Askold:** В целом, в Питере сейчас уровень игры повыше. В Москве я уверенно победил во всех играх, а в Питере во время тренировок меня часто обыгрывают. Но в любом случае правила еще до конца не сформировались, да и игроков

в UT2003 вливается все больше и больше. Думаю, пройдет некоторое время, и уровень игры обоих городов будет примерно одинаков.

**«СИ»:** Станет ли, по-твоему, WCG 2003 менее зрелищным без Quake III?

**Askold:** Исключение Quake III из списка игр на WCG 2003 – действительно не лучший выбор оргкомитета. Подобного решения никто не ожидал. Quake III была зрелищной

игрой, и, убрав ее, WCG потеряли чуть ли не половину европейской и американской аудитории. С одной стороны, мне бы хотелось видеть UT2003 на WCG, а с другой, отсутствие Quake III – это печальный факт. Я давно болею за наших игроков, часто смотрю демки (на моем домашнем компьютере их около полутысячи) и будет обидно, если мы никогда больше не увидим чемпионат по Quake III масштаба WCG.

## КИБЕРСПОРТ УРОКИ МАСТЕРСТВА

### ОБЗОР НОВЫХ ПАТЧЕЙ: OSP 1.03 И UT2003 ВЕРСИИ 2199.



16 февраля вышел новый патч для UT2003 версии 2199. Одним из серьезных багов игры была неравномерность скорости просмотра демок. При воспроизведении темп действия серьезно искажался, и невозможно было понять, насколько хорошо стреляет или двигается игрок. Теперь такой «особенности» не обнаружено. Также устранена проблема, не позволявшая назначать на кнопки выбор Shock Rifle и Bio Rifle. На деле это выглядело так: после наст-

ройки управления в игре было невозможно выбрать Shock или Bio Rifle, так как включалось совершенно другое оружие.

В новом патче фоновые звуковые сопровождение больше заглушает звуки от выстрелов. Часто случалось так, что противник с Minigan'ом ходил за вашей спиной, но из-за слишком громких звуков всплеска воды вам казалось, что рядом никого нет. Похожая ситуация происходила и с накачкой ракет в базуке.

**OSP – самый известный киберспортивный мод для Quake III. 17 февраля вышла его новая версия (1.03), и ниже вы сможете узнать обо всех новшествах и исправлениях (патч OSP 1.03 с версии 1.01 ищите на нашем CD).**

Самым значимым новшеством версии 1.03 является новый игровой режим Freeze Tag TDM. Freeze Tag (v 1.51b) – командная модификация для Quake III и Team Arena, призванная немного разнообразить стандартный геймплей. Как понятно из названия, во Freeze Tag вам необходимо заморозить всю вражескую команду. Больше никаких оторванных голов и луж крови. Удачная за-

морозка даст вашей команде одно очко, и раунд начнется заново. Причем даже поймавший «заряд холода» боец не выбывает из игры, так как ему могут помочь партнеры по команде. Нужно просто постоять рядом со скульптурой, недавно бывшей вашим товарищем, в течение трех секунд, и тот снова станет активен.

#### OSP 1.03

**В патче были исправлены:**

- баг со сбросом статистики для тех игроков, которые подключились на сервер не с самого начала матча;
- баг, при котором игрок, не написавший ready, покидал команду, но матч не начинался, несмотря на то что все остальные «были ready».

**Изменения:**

- нельзя голосовать в течении 20 секунд после того, как загрузилась карта;
- добавлена новая команда `cg_drawPing` (0 или 1), которая показывает ваш текущий пинг (прямо под таймером). Цвет пинга соответствует цвету в scoreboard.

**КОНЕЧНО ЖЕ, ЭТО НЕ ПОЛНЫЙ СПИСОК ИЗМЕНЕНИЙ, ПРИВНОСИМЫХ ПАТЧЕМ UT2003 2199 И OSP 1.03, НО Я ПОПЫТАЛСЯ РАССКАЗАТЬ ВАМ О НАИБОЛЕЕ ВАЖНЫХ, РЕАЛЬНО ВЛИЯЮЩИХ НА ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС.**

#### UT2003.2199



**В патче были исправлены:**

- показатель количества патронов на игровой панели (HUD) теперь более видимый;
- добавлены погодные эффекты на картах DE в бонус-паке;
- исправлена ошибка со следом от транслокатора (translocator);
- исправлена ошибка с переключением на предыдущее оружие, когда выбран Linkgun, Lighting Gun и Painter;
- в режиме наблюдателя теперь показывается имя играющего;
- установлен лимит для захода на сервер с одного IP адреса;
- исправлен индикатор значения пинга при просмотре демок;
- турнирный мод может быть настроен из файла `ut2003.ini`;
- в браузер серверов добавлены новые иконки: наличие пароля на сервере, поддержка статистики, запущенные моды, а также показатель версии игры.

На этом рубрика «Киберспорт» подошла к концу, свои комментарии и вопросы присылайте на мой электронный адрес [polosatiy@gameland.ru](mailto:polosatiy@gameland.ru). В следующем номере вас ждет рассказ о первых матчах российских кланов ASUS|c58, ForZe и M19 в турнире Euro Cup 7, киберспортивный глоссарий, досье на ZeRo4, а также статья «FIFA Football 2003: взгляд киберспортсмена».



# МАТЧБОЛ

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-co@media2000.ru](mailto:zakaz-co@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" (125057 Москва, ул. Остриякова, д. 8, Лицензия Эл № 77-8227. 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 / SARAPACE. © IUSTA. © Gianni Sacchi Nikon Club. Издатель: WANADOO EDITION. Разработчик: SARAPACE. Все остальные товарные знаки являются собственностью соответствующих владельцев.





## ТОМ CLANCY'S SPLINTER CELL ПРИЗРАЧНЫЙ ПУТЬ

Солиду Снейку необходимо срочно повышать квалификацию. Актер театра Хидео Кодзимы способен эффектно преподносить страницы сложного текста, играть на чувствах зрителей, но нынешняя публика требует зрелищ. А это значит только одно: изрядно поседевший от своей напряженной работы Сэм Фишер идеально подходит на роль героя нового тысячелетия.

Если в MGS2 весь stealth по большому счету сводился к использованию радара, то в SC все гораздо серьезнее. Правда, мы решили не писать утомительного прохождения всех миссий – игровые objectives предельно ясно дают понять, что от вас требуется. Другое дело – решить, каким способом вы достигнете выполнения поставленных задач. Вариантов предостаточно, о них и поговорим.

### НА РАСПУТЬЕ

В игре всего два уровня сложности: Normal и Hard. Вам же интересно, как преобразуется игровой процесс? На сложном уровне у вас чуть меньше здоровья, противники хвастаются более агрессивным поведением, кроме того, от супостатов сложнее избавиться в случае, если вас засекут. В остальном – все то же самое. Получается, что, если вы проходите игру с упором на stealth-тактику, никакой разницы даже не заметите. Гениально, не находите?

### STEALTH OR DEATH

На протяжении игры вам позволяется действовать различными способами. Исходя из своих морально-этических убеждений, вы можете избегать встреч с противниками, отвлекать внимание, выводить их из строя и, наконец, хладнокровно убивать. Последнее, на са-

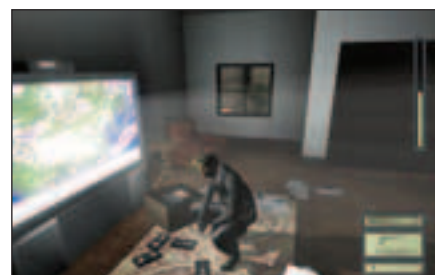
мом деле, крайне нежелательно, так как вы однозначно засветитесь, а в ряде случаев и вовсе провалите миссию. Терпение – самый близкий синоним stealth. Только умение выжидать, выслеживать маршруты противников позволит пройти игру без потерь. Достаточно затаиться в тени, и вас будет не слышно, не видно. Доходит до того, что в особенно темных участках противник не заметит вас, даже если вы станете дышать ему в лицо. Посему выключайте свет, а еще лучше – стреляйте

по лампам. Ведь всегда найдется умник, которому захочется испортить всю сложившуюся в полумраке романтику. Замечено, что при верном подходе по лампам придется стрелять больше, чем по супостатам. Передвигаться следует исключительно в полусогнутом положении, причем неторопливо и максимально осторожно. Войдите в роль секретного агента, вам точно понравится. Индикатор stealth в нижнем правом углу экрана наглядно отображает вероят-

ентиром уязвимости станет полоска stealth, расположенная над индикатором выбранного оружия или гаджета. Если яркое освещение выдает вас, скрывайтесь за ящиками, коробками и прочими объектами. К тому же так вы обезопасите себя от вражеских атак. Не менее важный момент – передвижение по металлической поверхности, по битому стеклу, по скрипучим деревянным полам. Запомните: только пригнувшись и только не спеша. Других вариантов не дано.



С прицеливанием в PC-версии не возникает никаких проблем. Все же у мыши чувствительность на порядок выше.



Внимательно прислушайтесь к блоку новостей. Оно того стоит.

### ОТВЛЕКАЯ ВНИМАНИЕ

В случае, когда не представляется возможным обойти противника, попытайтесь исхитриться и любым путем избежать столкновения. Распространенный способ – бросить банку или бутылку неподалеку от неприступного стража. Это отвлечет внимание супостата, и вы сможете подкрасться к нему. Порой противники даже забывают о маршруте, предоставляя вам возможность незаметно проскочить.

В поздних миссиях вы сможете использовать камеру с ловушкой, которая способна воспроизводить шум и привлекать таким образом внимание. Как только противник подойдет осведомиться, в чем дело, выпустите газ. Неприятель потеряет сознание. Впрочем, мы подошли уже к следующему пункту.

### ВЕЖЛИВО ИЗБАВЛЯЯСЬ

Не забывайте, что вы всегда можете лишить противника боеспособности. Эту возможность стоит использовать, когда вы твердо решили избавиться от врага, но убивать негодяя вам не позволяет совесть или, скорее, условия миссии. Верный способ – незаметно подкрасться к супостату и схватить его. В ре-

ность того, попадетесь ли вы на глаза. Если отметка ушла далеко влево, считайте, что вы бестелесный призрак, которому не грозит никакая опасность.

### ИЗБЕГАЯ КОНТАКТОВ

Пожалуй, самый безопасный способ прохождения любой миссии. Даже и не думайте покидать покрытые мраком участки и неоправданно производить шум. Так, вы будете оставаться невидимым для всех вокруг, а значит, никто не поднимет тревогу. В большинстве миссий подобный подход является необходимым условием прохождения, и в случае, если вас раскроют, вы провалите задание.

Помните, темнота – друг молодежи. Будьте готовы к тому, что приблизительно треть всего игрового времени придется разглядывать окрестности в режиме ночного видения. При этом ори-



Все самые интересные задания достаются лишь лучшим агентам. Сэм Фишер как раз из таких, неправда ли?



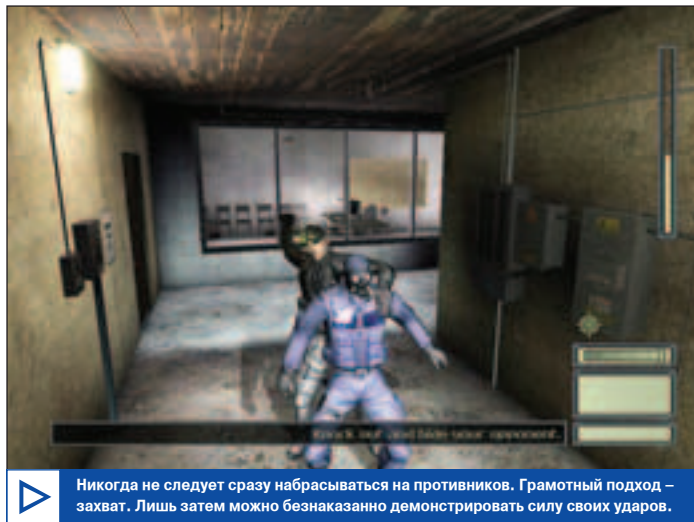
▶ **Смерть в исполнении Сэма Фишера всегда приходит неожиданно. Хотя убийства почти никогда не являются единственно верным решением.**

зультате ваш пистолет окажется у виска жертвы – таким образом вы сможете допрашивать особенно важных персон. После того как получите информацию из первых рук, затащите негодяя в темный участок и выведите его из строя мощным ударом по голове.

Другой способ является более рискованным. Вы все так же незаметно подкрадываетесь к жертве, но сразу же наносите физические атаки. В большинстве случаев достаточно двух ударов, чтобы уложить врага. Правда, за это время неприятель может ответить или даже поднять тревогу. Посему будьте крайне осторожны и прибегайте к данному методу, когда другие неосуществимы. Обычные же граждане, кстати, теряют сознание от одного взмаха кулаком.

Всегда можно найти ответ, покопавшись в инвентаре: холостые снаряды, выше упоминавшаяся камера с ловушкой, газовые гранаты и ряд прочих гаджетов.

Запомните, что необходимо прятать тела всех поверженных противников.



▶ **Никогда не следует сразу набрасываться на противников. Грамотный подход – захват. Лишь затем можно безнаказанно демонстрировать силу своих ударов.**

Всех без исключения. Это заповедь. В противном случае из-за внезапно поднявшейся тревоги вы не сможете завершить некоторые миссии. Скрывать

## ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ МИССИИ

### ЕЩЕ НЕМНОЖКО SPLINTER CELL

В PS2-версии игры имеется дополнительный уровень Nuclear Power Plant, следующий сразу за Kalinatek и состоящий из четырех миссий. Обещается, что для консоли от Microsoft новые карты появятся в Сети и их можно будет скачать посредством Xbox Live.

тела, естественно, необходимо в темных помещениях и во всяких каморках. И не забудьте пострелять на всякий случай в лампы – вдруг зашедшему внутрь захочется включить свет. Не думаю, что увиденная картина ему понравится.

### ▶ ОТПРАВЛЯЯ К ПРАОТЦАМ

Смерть противников – последнее, чего стоит вообще допускать. Всего в игре

Самый простой способ – использовать имеющиеся стволы (обыденный Five-7 и SC-20K, появляющийся в поздних миссиях). Headshot – то, к чему стоит стремиться. Никогда не вязывайтесь в перестрелку в узких коридорах и хорошо освещенных локациях. Оставайтесь в тени, скрывайтесь и планируйте все. Не стоит спешить, нестись по уровню, сломя голову, размахивая пушками. Тщательно все просчитывайте, продумывайте дальнейший ход развития событий, одним словом, держите ситуацию под контролем. В большей мере это касается локаций, в которых обитают сразу несколько противников.

Возьмите за привычку делать повторный выстрел, чтобы точно знать, что враг больше не очнется. Этот прием используют лучшие агенты.

Почему убийств следует избегать? Зачастую вы просто поставите всех на уши, позволив узнать о произошедшем вторжении на объект. Посему прежде чем стрелять, следует убедиться в том, что другой возможности пройти уровень не предусмотрено. На деле почти всегда найдется мирный и безопасный путь. Имя ему – stealth.

### ▶ SERIOUS SAM

Сэм Фишер владеет кучей приемов, которые помогают ему оставаться незамеченным. Перечислим лишь наиболее часто используемые.

несколько мест, где без жестокой расправы не обойтись, в то же время в некоторых миссиях неоправданное убийство приведет к неминуемому провалу.

# www.gameland.ru

**ЭТО САМЫЙ АВТОРИТЕТНЫЙ РЕСУРС О КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕО ИГРАХ. МЫ СИЛЬНО ОБНОВИЛИ САЙТ.**

- ежедневно свежие демо-версии, коды, апдейты
- куча новостей и статей, по которым вы можете оставить свое мнение онлайн и почитать что пишут другие
- даты выхода игр и еще много всего





▶ **Лучше его не будить.** Невинные граждане не всегда осознают все серьезность проведения секретных операций.



▶ **Что любопытно,** с закинутыми на трубу ногами Сэм Фишер передвигается медленнее. Зато так агент менее заметен.

Split Jump. Зрелищный трюк, который пригодится при игре в прятки. Использовать его можно только в узких коридорах, где стены расположены близко друг к другу. Лучше всего применять Split Jump за пару секунд до того, как кто-нибудь войдет в помещение. Когда же супостат будет проходить под вами, просто прыгните на него. Легкая победа обеспечена. Таким же способом можно потерять хвост, главное – оторваться на приличное расстояние от преследователей и ловко скрыться из виду.

The Corner Shot. Практикуйте стрельбу из-за угла. Прижмитесь к стене, подойдите к самому краю, а затем достаньте пистолет, прицельтесь и пальните. Прием отлично работает против камер наблюдения, блокирую-



▶ **Хорошенько попрактиковать** свои способности можно в тренировочной миссии. Готовьтесь продемонстрировать все свои умения.

щих путь, и неприступных противников. Помните, что во время выполнения вы остаетесь невидимым.

The Double Jump. Эта техника используется для достижения выступов, на которые так просто не залезть. Вы прыгаете на одну стену, отталкиваетесь от нее ногами, и, как знатный ниндзя, забираетесь на вторую. Прием помогает, когда вы находитесь в спешке, а поблизости нет никаких лестниц и ящиков, на которые можно взобраться.

Hanging. Вы можете передвигаться, используя находящиеся под потолком трубы. Прием необходим не только в целях stealth, но и для того, чтобы проникать в труднодоступные места. К сведению, если нажать Crouch, Сэм забросит на трубу ноги и станет менее заметным. ■

## МОЙ ИНВЕНТАРЬ – МОЕ БОГАТСТВО

**Оружия в игре не так много – как-никак игра строится на stealth-тактике, а не на безудержном экшне. В вашем распоряжении всего две пушки.**

### ➤ 5.72MM SC PISTOL

Стандартный полуавтоматический пистолет с глушителем, который находится в арсенале Сэма, начиная с самой первой миссии. Не самое эффективное оружие, но вполне подходит для того, чтобы бесшумно ликвидировать камеры и выбивать лампочки. На дальние дистанции лучше не стрелять.

### ➤ 5.56MM SC-20K AR

Многофункциональная винтовка, которая становится доступной, начиная только с четвертой миссии. Полностью автоматическая стрельба подходит для ожесточенных схва-

ток, а при аккуратной зачистке территории эффективен полуавтоматический режим. Кроме того, оптический прицел превращает оружие в полноценную снайперскую винтовку. Заметьте, как у Сэма дрожат руки, посему всегда стоит сдерживать дыхание – времени вполне хватит, чтобы поймать жертву. Всегда следует наводить пушку в обычном режиме, а затем задействовать оптический прицел – неприятель заведомо окажется в поле зрения.

Оружие комплектуется глушителем (правда, Five-7 производит гораздо меньше шума) и специальным ланчнером для стрельбы всяческими приспособлениями. Ниже приведен полный список:



### ➤ RING AIRFOIL PROJECTILE

Мощный снаряд, который сражает наповал, но не убивает. Выстрелите в голову, и противник потеряет сознание. Попадите в грудь, и неприятелю потребуется несколько секунд, чтобы прийти в себя – это время вы сможете подбежать и схватить супостата,



# АРЕНА

## 4X4



ПО ВОПРОСАМ ОПТОВЫХ ПРОДАЖ И СОТРУДНИЧЕСТВА ОБРАЩАТЬСЯ ПО  
ТЕЛЕФОНУ: 8001 782-01-18, E-MAIL: SALES@MONSTERTRUCKS.RU; ЗАКАЗ ДИСКОВ ПО  
ТЕЛЕФОНУ: 8001 782-01-18, E-MAIL: ZAKAZ@MONSTERTRUCKS.RU. ДОСТАВКА ПО  
РОССИИ - ВОССТАНИЕ ПОДДЕРЖКА ЗАРЕГИСТРИРОВАННЫХ ПОЛНОВОЗРАСТНЫХ ПО  
ТЕЛЕФОНУ: 8001 777-18-77, E-MAIL: SUPPORT@MONSTERTRUCKS.RU

ЗАКАЗАТЬ КОПИЮ КНИЖКИ "МОНСТЕР ДИСК" - АНГЛИЙСКИЙ ЯЗЫК 99-8770, ИЛИ ВО ВЛАДЫКЕ НА ТЕРРИТОРИИ РОССИИ,  
СНГ И СТРАН КАУЧУК ПРОВЕДИТЕЛИ КАМПИОНА "МОНСТЕР ДИСК", ИЛИ НА РОССИЙСКИХ ПЛАТФОРМАХ НА ТЕРРИТОРИИ РОССИИ, СНГ И СТРАН  
КАУЧУК ПРОВЕДИТЕЛИ АУТ ВОЛЛАНД "NO JAZZ" 1999".

© 1991-2008. Все права защищены.



очень кстати находящегося в замешательстве. Особенно эффективно в тех случаях, когда нужно допрощить врага.

## ➤ STICKY CAMERA

Портативная камера, которая обладает функцией zoom и режимами ночного и инфракрасного видения.



Получаемое изображение попадает прямо на ваш Palm. Практически незаменимое приспособление для сбора информации, которое к тому же можно использовать сколько угодно раз.

Сэм зачастую скрывается в таких местах, где его обзор ограничен. Посему используйте портативные камеры, дабы следить за патрульными. Учитывая то, что вам необходимо все время оставаться на месте, отыскивайте исключительно укромные уголки. Камеры же следует размещать там, откуда их потом легко достать.

## ➤ STICKY SHOCKER



Электрощок – наиболее предпочтительное оружие. Лучше всего его использовать, когда супостаты разгуливают на приличном расстоянии или же объекты мешают герою атаковать неприятелей, находящихся вблизи. Причем неважно, в какую часть тела вы попадете – результат всегда один и тот же. Посему имеет смысл целиться в туловище, так сложнее промахнуться. Повторно использовать снаряды нельзя, так что будьте экономными.

Если несколько противников резвятся в воде, не упустите возможность потратить боезапас.

## ➤ GAS GRENADE

Стандартная газовая граната поможет вам вывести из строя сразу целую группу неприятелей. Не расходуйте понапрасну весь боекомплект – экономьте для по-настоящему ответственных моментов.

Эффективнее всего гранату использовать в закры-



тых локациях, так как газовое облако образуется достаточно большое, и уйти безнаказанным не удастся никому.

Учтите, что из-за плотного тумана вы потеряете противников из вида. Посему используйте очки с инфракрасным видением, дабы наблюдать за состоянием неприятелей. Также будьте готовы принять необходимые меры, если газ не произведет должного эффекта на противников. Не двигайтесь, пока облако не растворится в воздухе окончательно, иначе рискуете причинить вред своему здоровью.



## ➤ DISTRACTION CAMERA

Эта камера со встроенной ловушкой производит характерный шум и привлекает внимание супостатов. Когда противник подбегает к такому устройству, вы можете выпустить едкий газ. Конечно же, облако образуется значительно меньшее, посему устройство идеально подходит для врагов, разгуливающих в гордом одиночестве.

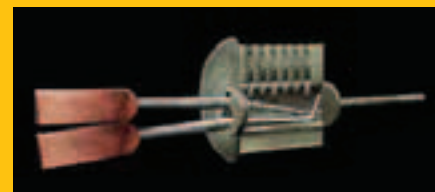
Главное – проследить маршрут неприятеля, отыскать плоскую вертикальную поверхность и установить камеру на уровне глаз. Использовать аксессуар можно только один раз – дело в том, что при повторном применении камера будет все так же производить шум, но запас газа окажется израсходованным. ■



## ОБЯЗАТЕЛЬНАЯ КОМПЛЕКСИЯ

Ниже представлен полный список гаджетов, которыми предстоит пользоваться во время игры:

### ➤ LOCK PICK



Стандартный набор отмычек, необходимый для разоблачения замков любой сложности. Если вы возитесь крайне долго, значит, за дверью находится что-то важное.

### ➤ LASER MICROPHONE



Лазерный микрофон встроен в пистолет Five-7, и с его помощью вы сможете подслушивать разговоры за окнами и прочими небольшими преградами. При применении активируется zoom-вид, и вы должны наводить игрушку на различные объекты. Когда появится звук, квадрат в центре экрана станет красным.

Сэм уязвим, когда использует микрофон, поэтому убедитесь, что никто не сможет обнаружить героя.

## КОДОВЫЕ ЗАМКИ

### ПОЛНЫЙ СПИСОК КОДОВ ДЛЯ УРОВНЕЙ

**POLICE STATION**  
 Blaustein's apartment: 091772  
 Keypad 2: 5929  
**CIA HQ**  
 Main Server Room: 2019  
 Technical Service Room: 7687  
 Backup Battery Room: 110598  
 Weapons Testing Room: 110700  
 Smoking Room: 0614  
**KALINATEK**  
 Keypad 1: 97531  
 Keypad 2: 33575  
 Keypad 3: 1250  
**CHINESE EMBASSY, PART II**  
 Door 1: 1436  
 Door 2: 9753  
 Door 3: 1456  
 Door 4: 1834  
 Door 5: 7921  
**PRESIDENTIAL PALACE**  
 Gate door code: 2126  
 Corridor door code: 70021  
 Library door code: 66768



## 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



## ➤ CAMERA JAMMER

Этот глушитель создает помехи нужной частоты, препятствующие нормальной работе камер наблюдения. Аккумулятор перезаряжается в то время, когда устройство не используется. Учтите, что вы должны целиться в камеру при передвижении, что крайне проблематично.



## ➤ OPTIC CABLE



Гибкий светодиод можно просунуть в щель под дверь, дабы посмотреть, что находится внутри помещения. Работает исключительно в режиме ночного видения. Получаемая картинка, конечно же, несколько искажена, но дает неплохое представление о том, что скрывается за дверью. Кроме того, вы всегда можете повернуть кабель влево или вправо. Естественно, нет никакого смысла использовать устройство у каждой двери. Просто прислушайтесь и ориентируйтесь по звукам.

## ➤ DISPOSABLE PICK

Одноразовая отмычка является, по сути, микровзрывчаткой. Взрывная волна, ударяющая по цилиндру, быстро освобождает замок. Весьма полезная штука, особенно в ситуациях, когда нет времени на то, чтобы использовать стандартный набор отмычек. К примеру, вам необходимо проскочить в запертую дверь, чтобы избежать столкновения с приближающимся противником – смело используйте одноразовую отмычку. Более того, уровень производимого шума минимален. ■



## ЗРИТЕЛЬНЫЕ ФОКУСЫ

### ➤ РЕЖИМ НОЧНОГО ВИДЕНИЯ

Прибором ночного видения предстоит пользоваться значительную часть игрового времени. Вы получаете серое изображение, на котором освещены темные участки. Конечно, у прибора есть свои минусы – картинка зернистая, и оттого не разобрать всех деталей, особенно смазаны объекты, находящиеся на расстоянии. Более того, не достает контрастности, и сложно понять, находитесь ли вы в тени или нет. Посему все внимание – на индикатор stealth.



### ➤ РЕЖИМ ИНФРАКРАСНОГО ВИДЕНИЯ

Здесь вся получаемая информация об окружении строится на исходящем от объектов тепле. Наиболее интересное применение ждет устройство в китайском посольстве, где вам предстоит, используя оптический прицел, выявлять последовательность нажатых кнопок на кодовом замке. Светло-синий, синий, зеленый, желтый. Все просто. ■



## 10 СОВЕТОВ НАПОСЛЕДОК

### НЕЗЫБЛЕМЫЕ ЗАПОВЕДИ

● Среди оставшихся вещей, которым суждено побывать в вашем инвентаре, можно выделить сенсорную мину. Устройство ставится практически на любую поверхность. Чтобы обезвредить мину, дождитесь зеленого огонька. Правда, не всегда следует рисковать, вы можете просто медленно прокрасться мимо.



● Ваш основной враг – свет. Не раздумывая, ликвидируйте все источники. Жизнь дороже.

● Невинные граждане могут запросто поднять тревогу. Только ни в коем случае не убивайте их – вас ждет моментальный game over. Лучше всего продемонстрировать им действие какой-нибудь игрушки из инвентаря – они тут же потеряют сознание.

● Помните, если вы выстрелите из снайперской винтовки и промахнетесь, вас точно будут разыскивать.

● Используйте все подсказки, которые вам подбрасывает игра. Если вы слышите, что в разговоре противников упоминается минное поле, активируйте инфракрасное видение и будьте чрезмерно осторожны. Сохраняться нужно чаще.

● Через пылающий огонь можно перебраться. Если попытаетесь просто пробежать, причините здоровью вред. Кстати, идея заимствована из MGS2.

● Не экономьте патроны для следующей миссии – вам в любом случае пополнят ваш боезапас. Но и тратить все безраз-



судно в течение первых секунд не стоит – зачастую уровни необходимо проходить, полагаясь лишь на имеющийся арсенал.

● Свирепые собаки представляют наибольшую опасность, так как могут вычислить вас по запаху. Ваше спасение – вода.

● Если вы держите перед собой пойманного противника, то турель не станет открывать по вам огонь. Но если выделяется хоть одна часть вашего тела, готовьтесь вместе с заложником к неминуемой смерти.



● Не можете достать портативную камеру? Выстрелите в нее, и она упадет на землю.

В одном следующих номеров «СИ» в рубрике «Коды» мы расскажем обо всех секретах, которые можно отыскать в игре. Знаете ли вы, что в тренировочной миссии можно встретить Анну? Известно ли вам, что Ubi Soft не поленилась раскрыть по уровням изображения нашего приятеля Раймена? Все еще только начинается. Удачи!

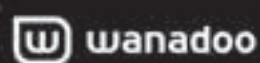


# КОММАНДОС

## В ТЫЛУ ВРАГА

### IRONSTORM

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



4x Studio

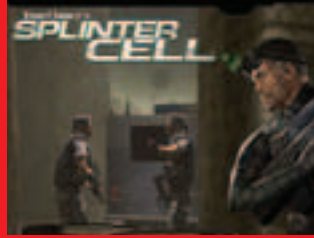
Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000". Лицензия Эл № 77-6227. Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Новый Диск". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000".  
© 2002 Wanadoo Edition. Разработчик 4x Studios.



## [PC]: TOM CLANCY'S SPLINTER CELL

Во время игры нажмите клавишу [F2], чтобы вызвать консоль, после чего вводите коды:  
**invincible 1** – активировать режим Бога  
**invincible 0** – отключить режим Бога  
**health** – восполнить здоровье  
**invisible 1** – стать невидимым для врагов  
**invisible 0** – отключить невидимость  
**ammo** – восполнить боезапас  
**fly** – режим полета

**ghost** – режим прохождения сквозь стены  
**walk** – вернуться в нормальный режим передвижения  
**playersonly** – заморозить противников  
**killpawns** – уничтожить противников  
**summon echeloningredient <название>** – получить указанный предмет  
 Названия предметов: **ef2000, esticky-camera, estickyshocker, esmokegrenade, efraggrenade, elockpick, ediversioncamera, ewallmine,**



**echemflare, eflare, elasermic, ecamera-jammer, eringsairfoilround, erappellingobject**

## [PC]: HIGHLAND WARRIORS

**iamrich** – пополнить запас золота  
**allthestones** – пополнить запас камней  
**bethestone** – пополнить запас руды  
**timmbbeer** – пополнить запас древесины  
**befat** – пополнить запас продовольствия  
**kingeddieismyfrind** – наделить юнит неуязвимостью  
**serules** – выиграть текущий сценарий



## [PC]: BATTLEFIELD 1942: ROAD TO ROME

Во время одиночной игры нажмите клавишу [~] (тильда), чтобы вызвать консоль, после чего вводите нижеприведенные коды, соблюдая строчные и заглавные буквы:  
**aiCheats.code Tobias.Karlsson** – неуязвимость



**aiCheats.code Jonathan.Gustavsson** – уничтожить ботов противника  
**aiCheats.code Thomas.Skoldenborg** – уничтожить ботов  
**aiCheats.code BotsCanCheatToo** – боты используют читы  
**aiCheats.code TheAllSeeingEyeOfTheAlProgrammer** – показать статистические данные  
**aiCheats.code WalkingWayTooTiresome** – телепортироваться в spawn-локацию

## [PC]: DRAKAN: ORDER OF THE FLAME

При запуске игры удерживайте нажатой клавишу [SHIFT]. После выберите закладку Developer и поставьте галочку напротив пункта Developer Mode. Оказавшись в игровом меню, удерживайте нажатой клавишу [CTRL] и выберите New Game. Во время игры нажмите [~], чтобы вызвать консоль, после чего вводите коды:  
**iamgod** – режим Бога  
**iamgoddess** – режим Бога (на последнем уровне)  
**smoghead** – восполнить здоровье  
**giants** – убить всех находящихся

вблизи противников  
**debug on/off** – вкл./откл. режим отладки  
**all weapons** – просмотреть список оружия в режиме отладки  
**give <название>** – получить указанное оружие  
**gimme <название>** – получить указанный предмет  
**foghack** – избавиться от тумана  
**opensezme** – открыть ближайшую дверь  
 В подтверждение того, что чит активирован, вы услышите фразу «The gods favor you».

## [PC]: ICEWIND DALE 2

Запустите конфигурационную утилиту и активируйте консоль. После этого во время игры нажмите [CTRL] + [TAB], и вы сможете вводить коды:  
**ctrltdelete:midas[]** – получить 500 золотых монет  
**ctrltdelete:addgold<число>** – получить указанное количество золотых монет  
**ctrltdelete:explorearea[]** – открыть всю карту  
**ctrltdelete:setcurrentxp<число>** – установить заданное число XP для выранных персонажей  
**ctrltdelete:setchapter<0-6>** – выбрать главу (от 0 до 6)  
**ctrltdelete:createitem<название предмета>, <число>** – получить определенное количество указанных предметов

**ctrltdelete:addspell<название>** – выбранный персонаж получает указанное заклинание  
**ctrltdelete:enablecheatkeys[]** – активировать режим читов  
**Режим читов:**  
 Используйте во время игры нижеследующие комбинации клавиш:  
**[CTRL] + [U]** – телепортировать выранных персонажей в указанную точку  
**[CTRL] + [V]** – уничтожить указанный юнит  
**[CTRL] + [K]** – уничтожить указанного монстра или убрать персонажа из партии  
**[CTRL] + [R]** – вылечить выбранного персонажа  
**[CTRL] + [O]** – получить очки опыта  
**[CTRL] + [2]** – понизить яркость  
**[CTRL] + [3]** – повысить яркость

## [PC]: BEACH LIFE

Введите во время игры один из нижеприведенных кодов, чтобы активировать нужный чит:  
**costa del dosh** – неограниченное количество денег  
**quick quick quick!** – ускоренное строительство  
**all buildings** – получить доступ ко всем зданиям  
**[SHIFT] + [ALT] + [F10]** – получить доступ ко всем уровням в режиме кампании  
**[SHIFT] + [ALT] + [F9]** – получить доступ ко всем уровням в режиме sandbox  
**[SHIFT] + [ALT] + \$** – получить дополнительные \$5.000

## [PC]: QUAKE III ARENA

Во время одиночной игры нажмите клавишу [~] (тильда), чтобы вызвать консоль, после чего введите /sv\_cheats 1. Затем загрузите нужную карту, используя команду /devmap <название>. Названия официальных карт: q3dm<1-18> и q3tourney<1-6>. Теперь вы можете вводить коды:  
**/god** – режим Бога  
**/noclip** – режим прохождения сквозь стены

**/give all** – получить все оружие и предметы  
**/give quad damage** – получить Quad Damage  
**/give flight** – получить возможность летать  
**/give invisibility** – стать невидимым  
**/cg\_thirdperson 1** – вид от третьего лица  
**/model sarge/krusade** – секретный скин для модели Sarge

## [PS2]: RAYMAN 2: REVOLUTION

**Чит-меню:**  
 Загрузите любую карту, кроме первой, и зайдите на экран опций. Выберите пункт Sound, засветите Mute и, удерживая [L1] + [R1], нажмите [L2, R2, L2, R2, L2, R2].  
**Секреты мультиплеерной игры:**  
 Загрузите самую первую карту и зайдите на экран опций. Выберите пункты Language, Voices и засветите Raymanian. Удерживая [L1] + [R1], нажмите [L2, R2, L2, R2, L2, R2].  
**Секретные названия карт:**  
 Во время игры в Baby Soccer, удерживая [L1] + [R1], нажмите [L2, R2, L2, R2, L2, R2].  
**Легкая победа:**  
 Завершите уровень Cave of Bad Dreams. Когда монстр предложит вам несметные сокровища, выберите ответ (I want the treasure). Вы увидите, как алчный Раймен нежится в шезлонге на собственном острове где-то в тропиках.

## [PC]: AIRPORT TYCOON 2

Во время игры нажмите клавишу [TAB], чтобы вызвать консоль, после чего введите нужный код и нажмите [ENTER] для его активации:  
**INeedCash** – получить дополнительные \$100,000,000  
**DoEarthquake** – землетрясение  
**DoTornado** – торнадо  
**SetBudget <число>** – установить размер бюджета  
**HideGame** – спрятать игру  
**ShowGame** – вернуть игру в нормальный режим

## EASTER EGGS

### А ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ, ЧТО...

Следя сюжетной линии, Final Fantasy X можно спокойно пройти за тридцать с небольшим часов. Порядка двух суток чистого времени требуется для выполнения всех без исключения побочных квестов. В моем же случае количество проведенного за игрой времени превысило 200 часов, и это далеко не предел. Спасибо, с головой у меня все в порядке. Я просто прокачиваю персонажей.

### [PS2]: FINAL FANTASY X

Владельцам американской версии игры сильно не повезло — им некогда не узнать всех прелестей общения с Dark Aeons. Именно



Темные Зоны, величественные создания, являются стимулом для прокачки героев. Вы шустро пробежали по всей Sphere Grid и остались довольны результатом? Ха!

#### 1. Все только начинается

Обо всех дополнительных квестах, в том числе и о снаряжении героев Celestial Weapons, вы можете узнать из полного прохождения игры, опубликованного в двух частях в 130 и 131 номерах «СИ». Все благодарности автору гайда, прекрасной Eve Соулу.

Мы же с вами займемся только совершенствованием Sphere Grid. Процесс невероятно долгий и ужасно нудный. Правда, однажды начав дело, будет сложно остановиться — просто станет жалко уже потраченного времени и захочется довести все до конца. Главное, отловить по десять монстров каждого вида и получить доступ ко всем созданиям в Monster Arena.

#### 2. Занимательная математика

Знаете, каковы максимальные значения параметров? Все атрибуты — 255 единиц, MP — 9999, HP — 99999. Смысл в том, чтобы зачистить всю Sphere Grid и установить на нее сферы достоинством +300 HP, +40 MP и +4 по



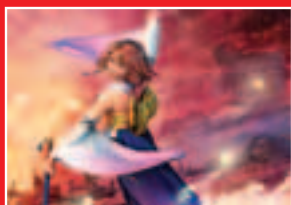
всем оставшимся характеристикам.

Всего вы найдете на решетке 861 ячейку, причем скорректировать позволено 776 позиций, а 85 сфер не подлежат изменению. Ясно, что повысить по максимуму все характеристики не выйдет — придется чем-то жертвовать. Для начала определимся с маной. Так как магические способности используются крайне редко, вполне достаточно 999 пунктов (не требуется к тому же Break MP Limit на броне). Кроме того, у Юны и Лулу, вооруженных Celestial Weapons, на применение заклинаний расходуется всего лишь по единице маны. Стало быть, понадобится 25 сфер достоинством +40 MP.

Для максимального развития одного атрибута необходимо заполнить 64 ячейки. Всего характеристик восемь, а значит, с учетом MP получится 537 занятых позиций. Оставшиеся 239 мест можно забить сферами +300 HP. В итоге все персонажи будут хвастаться порядка 72000 HP (не забудьте поставить Break HP Limit на броню). Разве не в этом счастье?

#### 3. Monster Arena

Strength. Прибейте Juggernaut, сделайте Overkill, и получите две сферы достоинством +4. Повторите процедуру 32 раза или даже больше, так как порой из монстра выпадают ценные Dark Matter. После откройте экран со Sphere Grid и затащите персонажа для удобства, скажем, в верхний левый угол, дабы впоследствии не запутаться. Следуя по выбранному пути, счищайте все с помощью приобретенных Clear Spheres и расставляйте Strength +4. Не забывайте активировать ячейки, применяя Power Spheres. Последние, кстати, добыть не составляет труда. Сразитесь с Kottos, скормите ему Power Distiller и сделайте



# e-shop

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

# ХАКЕР'S STUFF X

## ТОВАРЫ НА БУКВУ



Футболки "Procedure Drinks":  
темно-синяя/черная

**\$13.99**



Футболки "Хакер Inside":  
темно-синяя/черная

**\$25.99**



Футболка "Голубое  
Окно Смерти Windows"

**\$13.99**



Коврик для мыши  
"Опасно для жизни"

**\$9.99**

**ВСЕ ЭТИ ФИШКИ ТЫ МОЖЕШЬ ЗАКАЗАТЬ**

**НА НАШЕМ САЙТЕ WWW.XAKEP.RU,**

**ИЛИ ПО ТЕЛЕФОНУ: (095) 928-0360, (095) 928-6089**

те Overkill. 40 Power Spheres за один заход – ваши. Как только все персонажи пройдут по проторенной дорожке, они станут наносить обычным противникам 99.999 единиц урона. Not bad, huh? Defense. Теперь вам нужен Tanket. Идея та же самая. Случайно выпадающие Dark Matter пригодятся для закрепления на броне заклинания Ribbon. Assurgasy. У Hornet жизненной энергии сравнительно немного, так что с ним вы расправитесь довольно быстро. Для активации сфер вам на сей раз понадобятся Speed Spheres – потчуйте знакомого Kottos соответствующими Distillers. Agility. Готовьтесь к знакомству с изворотливым Fenrir. Впрочем, с максимальной Assurgasy вы вряд ли будете промахиваться.



Magic Defence. На подходе сравнительно медлительный One-Eye, балующийся статус-атаками. Теперь понятно, почему мы до этого прокачали Agility? Evasion. Спешу обрадовать, Pteryx убивается всего с двух ударов! Magic. На Jumbo Flan, увы, воздействуют лишь магические атаки. Эффективнее всего вызывать Anima и использовать Pain. Luck. Пожалуй, самая изнурительная часть. Для того, чтобы обрести Luck

Spheres, предстоит расправиться с Greater Sphere, причем одна битва длится все семь-восемь минут. Для активации вам потребуются Fortune Spheres, которыми располагает совсем нехилый Earth Eater. А теперь посчитайте, сколько раз вам предстоит схлестнуться с противником для того, чтобы повысить Luck у всех без исключения героев. Вот-вот. Наконец, остается Ironclad, который поможет вам забить оставшиеся ячейки HP +300.

#### 4. Time to kick ass!

Ваша партия неуязвима. Осталось только собственноручно создать броню и увешать ее заклинаниями на выбор: Ribbon (Dark Matter x 99), Auto-Haste (Chocobo Wing x 80), Break HP Limit (Wings to Discovery x

30), Auto-Phoenix (Mega Phoenix x 20) и Auto-Protect (Light Curtain x 70). Темные Зоны больше не представляют никакой угрозы, да и финальный босс Penance тоже. Шустренько расправьтесь со всеми, и получите заветную медальку. У меня натикало уже 203 часа. Это, кажется, с июля 2002. Осталось прокачать Luck у трех персонажей (этот Earth Eater мне уже снится по ночам!) и раздобыть сотню HP Spheres. Сразу же дам знать, как только...

Как всегда жду ваших предложений по содержанию рубрики. Если есть что сказать, пишите на spoiler@gameland.ru, и пусть все тайное станет явным! P.S. На компакт-диске к журналу вы сможете найти обширную и постоянно обновляющуюся подборку по рубрике «Коды» в формате HTML.

## READER'S HINTS

От редакции: Будем откровенны – мы дружно отказываемся в это верить. Особенно после официального заявления самой Square. Впрочем, все приведенные доводы кажутся настолько убедительными, что мы попросту не можем их не опубликовать. Играйте, проверяйте, ждем шквала писем. Приносим извинения, если задели чьи-нибудь чувства, но вдруг чудеса все-таки происходят?

### [PS one]: FINAL FANTASY VII

Тип: хинт

Автор: Ладанов Алексей (vonadala@yandex.ru)

В это трудно поверить, но придется: способ воскресить Aeris Gainsborough, героиню Final Fantasy VII, существует. Да, вы не ослышались, цветочницу, которая гибнет в конце первого диска игры от меча харизматичного злодея, можно вернуть к жизни. Сам процесс воскрешения прост и не требует каких-либо невыполнимых действий. Единственное, что от нас требуется, – терпение. Кстати, способ работает как в PS one, так и в PC-версии Final Fantasy VII. Нам понадобятся: Buster Sword (изначальное оружие Cloud'a), Tissue x 4 (можно получить после проигрыша на Battle Arena) и Revive Materia Master.



Не многие знают, что Revive-материя обладает четвертым дополнительным уровнем. Заветная звезда дается вместе со способностью Resurrect. Чтобы ее получить, необходимо накопить на Revive-материи где-то 900.000 – 1.600.000 AP (точное значение всегда колеблется, но обычно Resurrect появляется сразу после сбора 1.200.000 AP). Зарабатывать AP необходимо только при помощи

Buster Sword, на который и должна быть установлена Revive-материя. Очень важно, чтобы материя ни разу не прокачивалась.

Для сбора AP лучше всего подходит North Crater. Обитающие в локации magic rot'y оставляют после себя 1000 AP. С ними можно справиться, только используя сначала elixir. Локации, где эти фиолетовые существа в горшках встречаются чаще всего – два болотных участка. При накоплении опыта ни в коем случае не стоит пользоваться оружием, удваивающим или утраивающим AP.

Получив Resurrect, для нас больше не останется никаких препятствий. Сначала посещаем дом Aeris, который находится в пятом секторе Midgar'a. Поднимаемся на второй этаж и заходим в комнату справа (в первый раз девушка отправила нас отдыхать в комнату слева). Используем четыре Tissue.

После короткой сценки отправляемся в церковь, кото-



рая находится в четвертом секторе все того же Midgar'a. Убедившись, что в нашей команде присутствует Cait Sith, входим в здание и подходим к ребенку справа. Решив поиграть с Cait Sith, маленький человечек выйдет на улицу. Неожиданно возникнет постоянно исчезающий до этого момента призрак Aeris, который сообщит, что нужно прогуляться в Forgotten City. Прибыв на место, отправляемся к пьедесталу, возле которого молилась перед гибелью Aeris. Подходим, щелкаем OK. Cloud кладет на постамент ранее прокаченную нами Revive-материю и начинает молиться.

Aeris и сообщит, что нужно следовать обратно в церковь. Надеюсь, все еще помнят, что она находится в четвертом секторе Midgar'a? Прибыв в церковь, мы видим, что призрак Aeris снова начинает растворять-



ся в воздухе.

В этот самый момент девушка произносит: «Don't worry Cloud, it really is me. Maybe now we can do all



those things we never finished first time around». Поздравьте себя, вы это сделали! Вы воскресили официально объявленную умершей своими создателями любимицу масс.

Ну, а чтобы Aeris присоединилась к команде, достаточно просто подойти к ней в Highwind'e. Она будет ждать вас внутри летающего корабля на палубе B1.

# ЛЮБОВЬ

# ТЩЕСЛАВИЕ

# ДЕЛО

# СОБЛАЗН



# ПАРТНЕРЫ

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



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

## МОНИТОРЫ ОТ **BENQ**

Компания BenQ представила новую линейку ЖК-мониторов с революционно коротким временем отклика, равным 16 мс. Многие геймеры наверняка знают, что играть в динамичные, красочные игры на ЖК-мониторах не всегда удобно. При воспроизведении самых сложных спецэффектов изображение на экране может слегка запаздывать и, как следствие, искажаться. Проблема состоит в характеристи-



ке монитора, называемой «время отклика», именно от нее зависит скорость смены цвета точки на экране. Сложным спецэффектам свойственна частая смена изображения и цвета точек – отсюда некорректное воспроизведение при большом значении времени отклика.

Модельный ряд нового «16 мс» поколения мониторов BenQ состоит на данный момент из трех 15-дюймовых и одного 17-дюймового устройств: FP557s, FP567s, FP581s и FP767.

## ФОТОКАМЕРЫ ОТ **FUJIFILM**

Creative Labs представила новую веб-камеру Creative PC-CAM 550, позволяющую производить съемку как в автономном режиме, так и при подключении к компьютеру по интерфейсу USB 1.1. В автономном режиме камера питается от четырех «пальчиковых» батареек (AAA). Количество встроенной флэш-памяти – 8 Мбайт, что позволяет сохранить небольшой видеоролик с разрешением 640x480 или 195 снимков с разрешением 320x240. Стоит новинка около \$100.



## НОУТБУК **LINDOWS**

приложения. По сути, это обычный дистрибутив Linux, собранный на общедоступном ядре OS Linux с интегрированным эмулятором среды Windows – wine. Однако в получившейся системе работают далеко не все приложения, написанные под Windows.

Ноутбук укомплектован 933 МГц процессором VIA C3, 256 Мбайт оперативной памяти, 12.1-дюймовым 1024x768 ЖК-дисплеем, вичестером на 20 Гбайт, портами USB 2.0 (а также Firewire, Ethernet) и слотами PCMCIA. Также прилагается внешний привод CD-ROM и предустановленная версия OS Lindows. Весит ноутбук около 1.2 кг, а стоит порядка \$800.

Компания Lindows – разработчик нашумевшей одноименной ОС – предлагает на страницах своего сайта недорогой ноутбук Lindows Mobile PC. Напомним, что OS Lindows – это операционная система, которая, по задумке разработчиков, должна «обслуживать» как Linux-, так и Windows-

## НОВИНКА ОТ MOTOROLA

Компания Motorola объявила о запуске в продажу привлекательной новинки, а именно мобильного телефона C350. Чтобы не быть голословными, приведем его технические характеристики:

- Вес – 80 г;
- Размер – 98 x 42 x 18 мм;
- Время разговора – 180 – 300 мин;
- Емкость Li-Ion-батареи – 650 mAh;
- Цветной 96 x 65 CSTN-дисплей с поддержкой 4096 цветов;
- Время ожидания 150 – 200 ч;
- Поддержка GPRS (1 Up/4 Down);
- Полная русификация, включая клавиатуру (поддержка UTF8, UCS2 & ASCII);
- Взаимозаменяемые сменные корпуса;
- Загружаемые темы (мелодия, цветная заставка и цветной screensaver);
- MotoMixer для MIDI мелодий;
- Графическое редактируемое и цветное анимированное меню;
- Поддержка EMS v.5.0;
- До 30 встроенных и 30 полифонических MIDI-звонков (16 каналов, 128 инструментов) в форматах General MIDI, MIDI SP & iMelody;
- 3 цветных kJava (J2ME) игры – Astrosmash,



MotoGP, Snood 21;

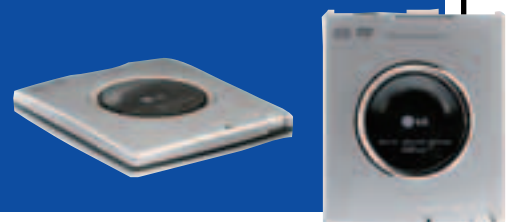
- Голосовое управление, 20 голосовых меток;
- Органайзер с напоминаниями и будильником;
- Калькулятор, конвертер валют;
- WAP 1.2.1 микробраузер (MIB 2.0) через GPRS; SMS-чат;
- Mini-USB подключение для модема;
- Синхронизация с ОС.
- Новинка стоит около \$180-200.

## ВНЕШНИЙ ПРИВОД ОТ

# LG

Компания LG Electronics выпустила в продажу новый внешний CD-RW/DVD-привод GCC-5241P, который, помимо стильного внешнего вида, имеет:

- Интерфейс USB 2.0;
- Максимальную скорость записи CD-R – 24x;
- Запись/перезапись CD-RW – 10x;
- Скорость чтения CD-дисков – 24x и DVD – 8x;
- 2-мегабайтный буфер;
- Защиту от ошибки опустошения буфера в процессе записи диска;
- Время доступа при работе с CD-дисками – 110 мс, при работе с DVD – 120 мс.
- В комплект поставки включен Nero 5.5, стоит привод около \$350.

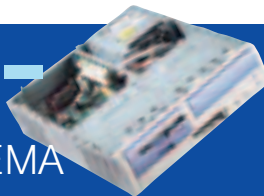


## НОВЫЙ КПК ОТ PALM



Компания Palm планирует уже в этом месяце начать выпуск своей топовой, а значит, и дорогой модели – Palm Tungsten W. Из его особенностей можно отметить наличие встроенной клавиатуры, цветного ЖК-экрана с разрешением 320x320 пикселей, 33-мегагерцового процессора Motorola Dragonball VZ, слота для SD-карт расширения, поддержку GPRS и прочих достопримечательностей. Цена на новинку должна составить \$550.

## HERMES – НОВАЯ BAREBONE-СИСТЕМА



Компания MSI представила две новые barebone-системы из серии Hermes: Hermes 651 (MS-6232VA) и Hermes 845GV (MS-6243VA). Корпуса этих систем выполнены в форм-факторе LPX, а блок питания имеет мощность 200 Вт. Платы, устанавливаемые в них, имеют размеры 320x195 мм и предназначены для работы с процессорами Intel Pentium 4 с FSB 533 ГГц и тактовой частотой до 2,8 ГГц, оборудованы одним слотом расширения PCI, двумя разъемами DIMM с поддержкой до 2 Гбайт памяти DDR200/266/333, 6-канальным аудио и интегрированным Fast Ethernet контроллером. Также на корпусах систем имеются четыре порта USB 2.0, аудио входы/выходы, IEEE 1394, ТВ-выход.

## НОВЫЙ ФОТОПРИНТЕР ОТ EPSON

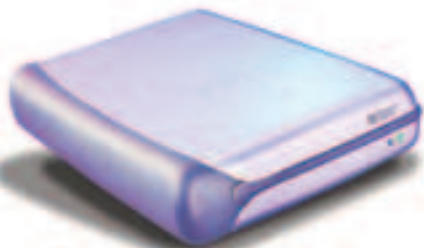


Хорошо известная компания Epson объявила о начале официальных поставок новой модели фотопринтера – Epson Stylus Photo 900, из ключевых особенностей которого можно отметить возможность печати на CD-, DVD-дисках и других носителях. Также эта модель обеспечивает 6-цветную печать с разрешением до 5760x720 dpi, имеет функцию печати фотографий без полей на листовой и рулонной бумаге, поддерживает технологию PRINT Image Matching II (позволяющую улучшить качество печати цифровых фотоснимков), интерфейсы USB и LPT, а также использует цветной картридж Intellidge с повышенной емкостью. Стоит новинка около \$230.

без полей на листовой и рулонной бумаге, поддерживает технологию PRINT Image Matching II (позволяющую улучшить качество печати цифровых фотоснимков), интерфейсы USB и LPT, а также использует цветной картридж Intellidge с повышенной емкостью. Стоит новинка около \$230.

## ВНЕШНИЙ ВИНЧЕСТЕР WD

Компания Western Digital выпустила новые внешние винчестеры, оборудованные комбинированным набором интерфейсов FireWire/USB 2.0. Еще эти модели отличаются высокой скоростью вращения шпинделя – 7200 об/мин, буфером на 2 Мбайт. А их емкость – 120 и 200 Гбайт (модель WDXC1200BBRNN и WDXC2000BBRNN, соответственно). Среднее время доступа (track-to-track) должно находиться в пределах 2 мс, среднее время позиционирования в пределах 9 мс, номинальная задержка при этом должна составлять около 4,2 мс. Винчестеры обратно совместимы с USB 1.1, а работать призваны в системах, контролируемых Windows 98 SE/ME/2000/XP или Mac OS v9.x и выше. Стоимость 120-гигабайтной версии винчестера составляет \$300, 200-гигабайтной – \$400.



## Оптимальный уровень содержания "железа"

### USN LEADER на базе процессора Intel® Pentium® 4



Не просто играйте в Ваши любимые компьютерные игры. Играйте, чтобы выиграть, используя компьютер USN LEADER, оснащенный высокопроизводительным процессором Intel® Pentium® 4.

- 2 года гарантии
- сертификат соответствия
- индивидуальные конфигурации
- большой выбор периферии



Тел./факс: (095) 775-8202  
Оптовый отдел: (095) 775-8201  
Россия, 119071, Москва, М. Калужский пер., д.15, с. 16

**Филиалы**  
Москва  
КЦ "Буденовский" (095) 788-15-12  
ВКЦ "Савеловский" (095) 784-72-50  
Самара (8462) 32-16-43  
Сызрань (84643) 2-24-05  
Орел (08622) 5-62-99  
Саратов (845-2) 52-38-01



# E-READER ДЛЯ GAME BOY ADVANCE

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

**Nintendo всегда славилась инновациями не только в отношении игр, но и в области «железа». Инженерам компании принадлежит множество блестящих решений, впоследствии подхваченных другими производителями. Nintendo – это первая по-настоящему массовая портативная электронная игра Game&Watch, сумевшая вытянуть индустрию из кризиса приставка NES, гениальный Game Boy, революционный аналоговый джойпад для Nintendo 64... Новейшей разработкой лабораторий Nintendo стало устройство e-Reader, расширяющее функциональность карманной системы Game Boy Advance.**



**Д**иковинный аппарат, вставляющийся в картриджный слот GBA, представляет из себя снабженный флэш-памятью сканер карт – техника, действующая по схожим принципам, используется в супермаркетах для считывания штрих-кодов товаров. В комплекте с устройством продается набор картонных карточек, больше всего напоминающих привычные карты Magic the Gathering или любой другой анало-

Впервые представленная в Японии в позапрошлом году, эта разработка команды Game Freak (авторов Pokemon) вышла на американский рынок совсем недавно, причем в заметно измененном виде. Штатовская версия e-Reader имеет расширенный объем памяти, улучшенный экранный интерфейс с озвученным приятным женским голосом комментариями-подсказками, а самое главное – конструкция аппарата изменена с учетом того, чтобы включенный GBA с e-Reader

того ящика). Вместе с устройством мы протестировали все доступные на данный момент переиздания знаменитых шедевров для NES – так называемую «первую серию e-игр»: Donkey Kong Jr., Excitebike, Pinball, Tennis, Balloon Fight, Air Hockey. Они выглядят и управляются точно так же, как на оригинальной 8-битной приставке. Nintendo планирует в скором времени запустить вторую серию, куда войдет больше десятка пока не названных мегахитов 15-летней давности.

нусным квестам, и т. д.). Nintendo может распространять карты для e-Reader как отдельно, так и в колодах Pokemon Collectible Card Game, снабжать ими тиражи игровых журналов, вкладывать их в коробки с картриджами для GBA и дисками для GC, а особенно редкие экземпляры – разыгрывать на специальных конкурсах. Ценовая политика в отношении устройства выглядит вполне разумной: сам сканер стоит в американских мага-



**Конструкция достаточно громоздкая – если GBA умещается в специальную сумочку, то e-Reader придется класть в рюкзак.**

**Потеряли хотя бы одну карту – играть уже нельзя. К счастью, стоят они недорого.**

**Между прочим, карты считываются, даже если закрасить полоску точек темным маркером!**

### **ВМЕСТЕ С УСТРОЙСТВОМ ПОЛЬЗОВАТЕЛЬ ПОЛУЧАЕТ КЛАССИЧЕСКУЮ НИНТЕНДОВСКУЮ ИГРУ, ЗАПИСАННУЮ НА КОЛОДУ ИЗ ПЯТИ КАРТ, – ИХ НУЖНО СКАНИРОВАТЬ ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНО, ОДНУ ЗА ДРУГОЙ.**

гичной игры. Основное отличие карт для e-Reader в том, что по краям у них располагаются полоски, состоящие из множества точек – в них закодирована информация, которая может считываться аппаратом. Каждая такая полосочка хранит до 2.1 Кбайт программного кода, запускаемого на GBA. Здесь, по сути, используется принцип перфокарты, только миниатюрный размер точек позволяет разместить на активной поверхности гораздо большее количество данных.

можно было соединять с GameCube. Вместе с устройством пользователь получает классическую нинтендовскую игру, записанную на колоду из пяти карт, – их нужно сканировать последовательно, одну за другой. Также в комплект поставки входит другой набор карточек, где записана GBA-версия Manhole для Game&Watch, мини-игра Pokemon Expedition и электронное письмо для владельцев Animal Crossing (отсканировав эту карту, предлагается проверить в игре на GameCube содержимое своего поч-

Любопытный аппарат обладает огромным потенциалом – мало того, что он позволяет носить в кармане коллекцию ретро-шедевров в виде колоды карт, это еще и прекрасный способ продлить удовольствие от игр на GBA и GC, загружая с карточек небольшие программные апгрейды – текстуры, звуковые файлы или даже ключики, открывающие доступ к заранее предусмотренным авторами секретным возможностям (анимационным роликам, скрытым персонажам, уровням, бо-

зинах чуть дороже обычной игры для GameCube – 65 долларов, колоды карт «первой серии» продаются за 5 долларов. Нам остается следить за тем, насколько активно Nintendo будет поддерживать e-Reader – ведь именно от количества предлагаемых карт и качества доступного с их помощью игрового контента зависит будущее столь необычного проекта. Вполне возможно, что его ждет феноменальный успех, сравнимый с пиковой популярностью Pokemon – по крайней мере, для этого есть все задатки.

Редакция благодарит компанию [www.treasureshop.com](http://www.treasureshop.com) за предоставленные на тестирование аксессуары. ■

# КНЯЗЬ





## ЭТО НОВАЯ ТЕМА НОМЕРА КАЖДЫЙ МЕСЯЦ

подробно, доступно и наглядно!  
Взлом, web-development, операционные системы, программирование, фрикинг, сети и многое, многое другое

## ЭТО ПОСТОЯННЫЕ РУБРИКИ:

### SPEZial Delivery

самые горячие новинки софта, железа, web'a и хакерских программ.

### Паяльник

радиомысли Доктора Кода, пайка хитрых устройств, радиоэлектроника, роботы, кибернетические организмы, импланты, "другая" физика.

### HARD

самые нестандартные и объективные тесты железа от команды test\_lab.

### WINformation

масса полезных советов юзерам OS Windows, обзоры программ, описания, сравнения и подборка самых удобных утилит, безбашенные идеи по оформлению Desktop'ов и информация обо всех полезных обновлениях для WIN-платформ.

### Креатив

3D, flash, векторная графика, цифровой звук, цифровая анимация, кино, музыка, арт, аниме, а также две sub-рубрики с советами по веб-дизайну и флеш-технологиям.

## ЭТО ОЧЕРЕДНАЯ СНОГШИБАТЕЛЬНАЯ, БАШНЕСРЫВАТЕЛЬНАЯ, ПАРАНОИДАЛЬНАЯ STORY ОТ NIRO.

Внимание! Автор и редакция не рекомендую читать рубрику Story перед сном!

## ЭТО ОБЗОРЫ КНИГ И САЙТОВ ПО ТЕМЕ НОМЕРА КАЖДЫЙ МЕСЯЦ

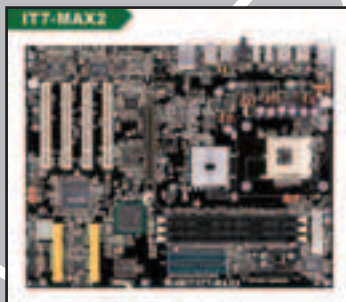
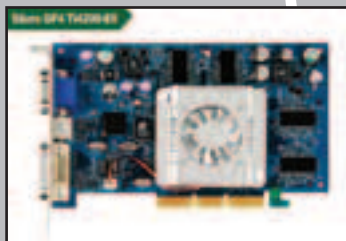
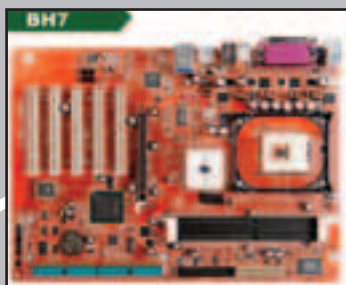
## ЭТО СВОБОДНАЯ ЛЕКСИКА И АТМОСФЕРА КИБЕРПАНКА ВО ВСЕМ ЖУРНАЛЕ

## ЭТО ПРОСТО О СЛОЖНОМ

# И СНОВА КОНКУРС !!!

«Страна Игр» совместно с компанией Abit проводят снотшибательный конкурс. Проапгрейди свою машину по полной! Победителей ждут две материнские платы и одна видеокарта:

**IT7-MAX2 v2.0 XP edition ■ BH7 ■ Siluro Ti4200**



### 1 Дата основания компании Abit?

- a) 1989 год
- б) 1990 год
- в) 1991 год

### 2 OTES – это...?

- a) Outside Thermal Exhaust System
- б) Original Technology of Extended Suffocation
- в) «Отец» по-эстонски

### 3 Свою родословную технология OTES ведёт от...?

- a) Некоронованный Рюриковичей
- б) Системы охлаждения ноутбуков (или от российской старой разработки «тепловой трубки» )
- в) Микропроцессоров SkyNet

### 4 Сериллель – это...?

- a) Ангел смерти
- б) Аналогово-цифровой преобразователь с билинейной фильтрацией
- в) Переходник, позволяющий подключить старый винчестер (ATA) к интерфейсу serial ata

### 5 Для разгона системы в платах АБИТ используется технология...

- a) SoftMenu
- б) Практической демонологии
- в) MenuSoft

Ответы отправляйте по адресу:  
101000, г. Москва, Главпочтамт, а/я 652  
или по электронной почте ([contest@gameland.ru](mailto:contest@gameland.ru))  
с обязательной пометкой «Конкурс Abit».  
Ответы принимаются до 1 мая.

## «Страна Игр» подводит итоги конкурса Red Faction II

Редакция не будет приводить правильные ответы. Судите сами – портфолио Volition и Parallax Software займут слишком много места. Любопытствующие (а также самые находчивые из участников конкурса) всегда могут посмотреть их на соответствующих вебсайтах. Отметим лишь интересный факт: вопрос о номинальной дате создания Красной Армии вызвал у наших читателей множество необъяснимых затруднений. Это тревожный симптом, друзья.

Такие вещи знать нужно.

Кроме того, мы взяли на себя смелость выделить и двух участников конкурса, приславших свои ответы первыми (в каждой из соответствующих категорий – e-mail и стандартное «бумажное» письмо), даже невзирая на не самое удовлетворительное соответствие требованиям. Оперативность нужно поддерживать!

А вот и пятерка призеров, которые и получат по экземпляру Red Faction II для PlayStation 2.

**Дмитрий Козин, г. Москва**  
**Алексей Ладанов, г. Белгород**  
**Сергей Дубинец, г. Санкт-Петербург**  
**Федоров Никита, г. Москва**  
**Дмитрий Зверев, г. Москва**

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

Dialup - доступ  
**NightSurf**  
неограниченный доступ:

**00:00**  
**09:30**

у нас самая ранняя "ночь"!

**\$4** **new!**  
неделя

**\$14** **цены!**  
месяц **снижены!**

Неограниченный доступ:  
00:00 - 09:30  
Дополнительный доступ:  
09:30 - 19:00 - \$1/час  
19:00 - 00:00 - \$0.5/час  
(все налоги включены)

Бесплатно:  
Почтовый ящик 5 Мб,  
домашняя WWW-страница



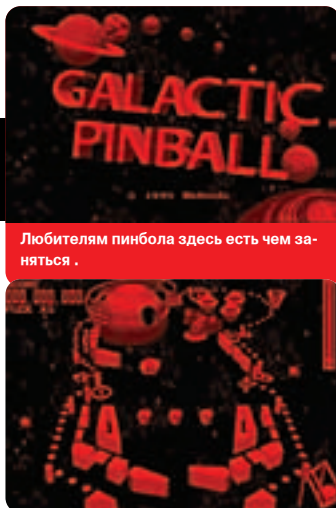
ZENON U.S.A.  
www.zenon.net  
reg@zenon.net  
(095) 956 1380

## VIRTUAL BOY – ВЗГЛЯД ИЗ XXI ВЕКА

Об этой системе слышал всякий, кто сколько-нибудь интересовался историей игровой индустрии. Но, как правило, на уровне «это был первый и самый крупный провал Nintendo». Не более того. А меж тем рациональное зерно в концепции Virtual Boy есть, и рассказать о немногих положительных качествах системы я сейчас и попытаюсь.

### ЛУНОХОД НА ТРЕНОГЕ

Почему-то несведущие люди все до единого приняли появившееся у меня красно-черное чудо за мерчандайз для любителей истории покорения космоса. А узнав о том, что на самом деле это компьютерная игровая система, решили, что это аналог «Матрицы», не меньше. Так что один бонус я уже обозначил – «очки виртуальной реальности» (куда встроены и слот для картриджа, и все игровое железо), прочно закрепленные на треноге, могут отлично украсить квартиру компьютерщика-маньяка. Но стоит подключить к этому делу джойстик (один, в него также встроена аккумулятор), как «луноход» превращается в...



Любителям пинбола здесь есть чем заняться.

### ГДЕ ЖИВУТ НАСТОЯЩИЕ МАНЬЯКИ?

Их всегда можно найти на сайте <http://www.virtual-boy.org>. Наверное, им живется намного проще, чем фанатам более успешных консолей, так как собрать абсолютно всю информацию не представило особой сложности. На этом сайте можно почитать и обзоры игр, и информацию о не доживших до релиза проектах, и даже узнать о том, что программисты-любители смастерили одну игру – очередную клон Rong. Ну и, конечно, есть инструкция о том, как играть в немногочисленные непереведенные японские игры.

### ГЕНЕРАТОР ОТСРОЧКИ ОТ АРМИИ

Попробуйте одновременно посмотреть обоими глазами на кончик носа. Неприятное ощущение, да? Примерно то же ощущает и владелец Virtual Boy. Приноровившись – и настроив нормально параметры изображения! – можно играть и час, и два, почти не уставая. Особенно если не читать перед этим мануал, где красочно описываются возможные последствия. Представьте себе, что на упаковке с сосисками указано, что 3% людей их вообще не смогут съесть, маленьким детям до 7 лет (поголовно!) они могут безвозвратно ухудшить здоровье, страдающим от некоторых болезней – устроить несвоевременное обострение, а всем остальным рекомендуется вкушать продукт аккуратно, после каждой сосиски делая перерыв на 15 минут. Не воодушевляет, правда? Вполне возможно, что провал Virtual Boy не был бы таким громким, если бы не ужас, в который пришли родители, прочитав документацию уже после покупки агрегата.

### КРАСНОКОЖЕЕ 3D БЕЗ ПОЛИГОНОВ

Наверняка вы слышали о том, что в Virtual Boy лишь несколько оттенков красного и черного. Поддержки полигональной графики нет, игры используют спрайты, а также некоторые софтверно реализуемые векторные эффекты. Если бы не оригинальное устройство отображения и красно-черные цвета, то Virtual Boy по качеству графики стоило бы отнести к промежуточному поколению между NES и SNES. Однако игры для Virtual Boy на скриншотах вы-

глядят заметно хуже, чем живьем. Дело в том, что изображение для каждого глаза в очках формируется отдельно и с помощью особых алгоритмов создает эффект глубины. И если в каком-нибудь Sonic на MegaDrive разной скоростью скроллинга задних планов достигалась иллюзия трехмерности, то здесь изображение выглядит объемным не только в динамике, но и в статике. Если, конечно, геймер не входит в группу примерно 3% людей, которые из-за особенностей зрения не могут правильно воспринимать стереоскопическое изображение.

К сожалению, система не умеет подстраиваться под конкретного человека, поэтому перед каждым запуском вам предлагается покрутить настройки самому – примерно так же, как если бы вы пользовались биноклем. Также предлагается включить автоматическую паузу в игре – если боитесь, что в азарте забудете следить за временем и перенапряжете свои глаза. Впрочем, об азарте я расскажу чуть позже, а вот на проблемах со зрением, возникающих после игры на Virtual Boy, стоит остановиться подробнее.

### ТО САМОЕ ЗЕРНО, РАЦИОНАЛЬНОЕ.

Как ни крути, но Virtual Boy – это все-таки портативная система. Не требуются ни внешнее устройство отображения, ни сетевое питание, ни даже – в отличие от GBA – хорошее освещение. Но размер и конструкция не предполагают применения в общественном транспорте, здесь обязательно нужны стол и стул. Соответственно, поза играющего такова: голова наклонена к очкам, джойстик – где-то на коленях, в ушах – наушники (встроенные пищалки сильно раздражают). У человека с ростом выше среднего легко могут устать руки и шея, но это уже считается мелочью. Ценно в конструкции Virtual Boy то,

что выдаваемое изображение – очень крупное, субъективно экран воспринимается как большой телевизор или скорее как среднего размера экран аркадного автомата. То есть, в отличие от портативных консолей а la GBA, проблемы мелкого или нечеткого изображения нет в принципе. Вполне логично предположить, что, будучи созданным в наши дни, Virtual Boy легко мог бы быть исполнен в виде виртуальных очков в прямом смысле слова, крепящихся непосредственно к голове. Погружение в игровой мир – даже в такой убогий, красно-черный! – человека, уткнувшегося в экран Virtual Boy и выставившего большую громкость на наушниках, достигается полное. Конечно, все не так просто – вон, разработчики железа для PC уже

сколько лет не могут создать качественный и недорогой VR-шлем – но странно, что даже в самых смелых своих мечтах разработчики пока не идут дальше создания все новых и новых улучшенных модификаций самого первого Game Boy. Его, кстати, придумал тот же человек, что и Virtual Boy – Гумпэй Йокои (Gunpei Yokoi), погибший в автокатастрофе в 1997 году. Возможно, что, не произошедши этого, мы бы сейчас брали с собой в метро нечто, намного более оригинальное, чем GBA...



На фото особенно заметно, насколько VB габаритнее портативных систем.



Собрать коллекцию из всех существующих игр для VB несложно.



## НАШЕ ВСЕ

К сожалению, беды Virtual Boy не ограничились проблемами с железом и маркетингом. Не нашлось ни одного хита, ради которого стоило рисковать своим зрением. Практически у всех (кроме совсем уж никому не известных) консолей-неудачников есть игры, ради которых можно если не купить их, то уж скачать эмулятор – точно. Библиотека Virtual Boy бедна, как церковная мышь. Единственной приличной игрой, на мой взгляд, можно назвать Wario World. Главная фишка здесь – возможность перемещаться между двумя задними планами, то есть как бы совершать трехмерный прыжок «вглубь» и обратно. Ничего совсем уж революционного в этом нет, но на Virtual Boy ощущение глубины сильно преобразуется, в общем-то, банальный платформер с игровой механикой в духе Mario. Крупные спрайты несколько сглаживают отращивание к красно-черной гамме, так что играть в это действительно можно.

Интересно, что фанаты консоли (а такие тоже есть!) еще одним суперхитом считают... Galactic Pinball. Конечно, четыре стола, оформленные в «космическом» стиле, а также трехмерное передвижение шарика – это замечательно. Но вряд ли многие из вас это оценят. Как ни странно, почему-то именно такие околоспортивные (а к какому жанру еще их отнести?) проекты составили костяк библиотеки игр. И все они страдают от тех или иных недостатков. Местная реализа-

ция Mario Tennis выглядит очень симпатично, но игровой процесс вызывает недоумение. Имитация 3D-арены с помощью 2D-графики, воспринимающейся как объемная, хороша только визуально, но отобразить грамотно полет мяча никак не получается. Несмотря на богатый опыт, накопленный в Virtua Tennis, у меня он вечно улетал за пределы корта, то напрямик в сетку.

Игра под громким названием Teleroboher представляет из себя, как логично предположить, бокс «с видом из глаз». Наблюдать можно за своими и чужими руками, а также зверской рожой противника. Процесс боя выглядит жутко реалистично – очень хочется отпрянуть от экрана, дабы «избежать» удара. А дизайн противников мог бы быть интересен, будь игра исполнена в нормальной цветовой гамме. Но геймплей примитивен, и вытерпеть его больше десяти минут очень сложно.

Ну и, наконец, вполне логичным завершением этого ряда являются симуляторы гольфа и боулинга. Кажется, я впервые увидел игру, целиком посвященную боулингу. Нормальные разработчики обычно включают его в свой проект как десятого мини-игру двадцатого дополнительного режима. Что касается гольфа, то он как раз чуть более продвинут, использует трехмерное игровое поле, приличную графику и, что самое главное, изобилует игровыми режимами, типами клюшек, видов ударов и так далее. Одним словом, симулятор для тех, кто понимает.

## ИГРЫ – ЭТО IT'S NINTENDO'S AND UNIQUE

Порекомендовать консоль к покупке я не могу. Игры для Virtual Boy остались абсолютно незамеченными и геймерами, и разработчиками, не породив ни сиквелов, ни клонов. Но ведь выкапывают зачем-то археологи скелеты представителей туликовой ветви эволюции человека, а иные коллекционеры-геймеры заставляют всю комнату полноразмерными аркадными автоматами. Virtual Boy занимает куда меньше места.



## СУХАЯ СТАТИСТИКА

Об истории провала Virtual Boy мы уже подробно писали в одном из старых номеров, так что напомним об этом вкратце. Система была выпущена в июле 1995 в Японии, в октябре того же года – в США с рекомендуемой ценой в \$179. Всего к концу года удалось продать около 770 тысяч консолей, из них лишь 150 тысяч в Японии. Nintendo же рассчитывала на 1.5 млн. Изначально планировалось в 1996 году поддержать систему действительно хорошими играми (версии Zelda, Metroid и так далее) и поднять продажи, но от этого было решено отказаться, и буквально через полгода после старта Virtual Boy был официально признан мертвым. Всего существует 22 игры для Virtual Boy (если не учитывать локализаций), порядка трех-четырёх десятков проектов было заморожено.

# ПЛЯЖНЫЙ ФУТБОЛ



Если Вам никогда не приходилось слышать о пляжном футболе, не стоит волноваться. Это новый захватывающий вид спорта, который дебютирует на летних Олимпийских играх 2008 года. А пока до Олимпиады есть время, Вам предоставляется возможность освоить эту увлекательную и красивую игру. Быстрый темп игры, много песка и солнца – вот некоторые из причин быстрого роста популярности пляжного футбола...



...Компьютерная версия игры предлагает Вам практически все ощущения реального футбола на пляже, за исключением песка между пальцами ног. Так что включайте компьютер, запускайте "Пляжный футбол" и перенеситесь на берег моря в компанию друзей и под солнцем устройте свой турнир по футболу на песке.

По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (085) 745-01-14, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (085) 745-01-14, e-mail: zakaz-sob@media2000.ru. Доставка по Москве – бесплатная. Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (085) 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 ООО Рыбковской Бизнес Центр "Уланск". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000". © 2003 INCAGOLD GMBH (SWITZERLAND). ALL RIGHTS RESERVED.

## ➤ DISNEY'S ALADDIN

- ПЛАТФОРМА: Mega Drive, PC
- РАЗРАБОТЧИК: Virgin Interactive
- ИЗДАТЕЛЬ: Sega/Disney Interactive
- ДАТА ВЫХОДА: 1993
- ЭМУЛЯТОР: Gens

Когда-то разработчики умели делать хорошие игры по мотивам диснеевских мультфильмов. Исследование этого утраченного ремесла не может обойтись без упоминания Aladdin для Mega Drive, являвшегося когда-то живым символом превосходства 16-биток над все еще популярным в начале 90-х 8-битным NES.

Собственно говоря, все просто: из мультфильма активно заимствуются графика, сюжетные сценки, запоминающиеся цитаты, музыка и даже иногда озвучка, затем «под сюжет» и «под мир» придумываются элементы геймплея, дополняющие стандартную игровую механику платформера. Так, в самом начале Аладдин активно забрасывает стражников яблоками, воюет с факирами и забирается вверх по заботливо развешанным веревкам. Это напоминает события мультфильма, пусть и смут-

но. В любом случае игра получилась красивой, со сбалансированным уровнем сложности (что расширяет потенциальную аудиторию до «от мала до велика») и способной всячески убажжить фаната оригинала. Даже «левый» порт Aladdin на NES (а был еще и не левый...) смог серьезно заинтересовать геймеров.

В наши дни почти все диснеевские игры нацелены исключительно на детей младшего школьного возраста. Вероятно, все остальные геймеры предпочитают смотреть аниме да играть в JRPG... Не зря ведь пришлось сочинять такое извращение, как Kingdom Hearts, правда? ■



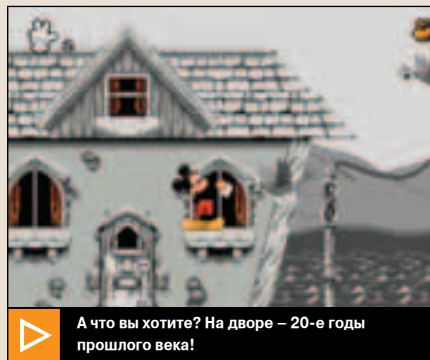
▶ Все предсказуемо: верблюд плюется, стражники дерутся, платформы падают...

## ➤ MICKEY MANIA

- ПЛАТФОРМА: Mega Drive, SNES, Sega CD
- РАЗРАБОТЧИК: Traveller's Tales
- ИЗДАТЕЛЬ: Sony Imagesoft
- ДАТА ВЫХОДА: 1994
- ЭМУЛЯТОР: Gens, Zsnes

Игр о приключениях Микки Мауса было немало, но лишь одна из них смогла действительно завоевать сердца геймеров. Mickey Mania – прежде всего вещь стильная, здесь ценно не грамотное расположение секретов и врагов, а дизайн задних планов и анимация героев. Хотя и секретов здесь – солишн писать врагу не пожелаешь!

В каком-то смысле Mickey Mania – аналог Kingdom Hearts, но геймера здесь знакомят с историей одного-единственного героя, а не со всем наследием компании оптом. Поэтому и путешествие по мирам Микки Мауса, начиная с черно-белого мультлика о весело пыхтающем пароходике и заканчивая относительно свежими (на момент релиза игры) полнометражками, не выглядит столь безвкусно оформленным. Графика в игре технически продвинута – есть даже нечто, что можно назвать 3D-эффектами. Геймплей же изобилует мелкими логическими загад-



▶ А что вы хотите? На дворе – 20-е годы прошлого века!



▶ Для 16-битной игры 1994 года такая вращающаяся башня была верхом совершенства.

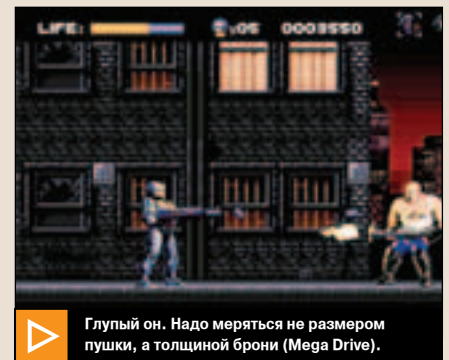
ками, сюжетно увязанными с мультфильмами. Сложность, правда, когда-то не позволила мне пройти игру до конца, так что планирую в ближайшем будущем взять на вооружение Game Genie и добить-таки ее... И вам рекомендую. ■

## ➤ ROBOCOP VS TERMINATOR

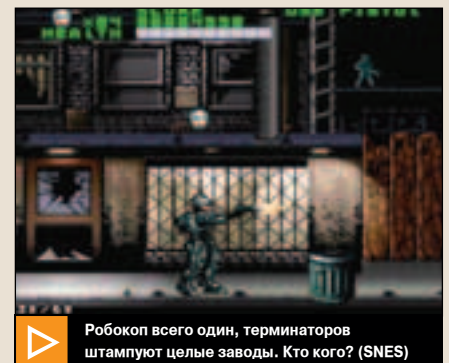
- ПЛАТФОРМА: Mega Drive, SNES
- РАЗРАБОТЧИК: Virgin Interactive
- ИЗДАТЕЛЬ: Virgin Interactive
- ДАТА ВЫХОДА: 1994
- ЭМУЛЯТОР: Gens, Zsnes

Когда-то имена популярных героев фильмов в названии игры гарантировали то, что разочарованы покупатели не будут. Соответственно, игры серий Robocop и The Terminator были очень даже приличными. Но именно этот проект стал, наверное, одним из лучших платформенных боевиков за всю историю жанра.

Под «платформенностью» я понимаю то, что прыжкам и ползанию по лестницам уделяется внимания не меньше, чем стрельбе – это отличает игру от всяких там «Контр». Кроме того, игра нарочито реалистично отображает убийства, а враги-люди не нарисованы от руки, а оцифрованы. Особо поражают набор оружия – есть, к примеру, такие замечательная штука, как управляемые снаряды, количество секретов (два полноценных дополнительных уровня и два маленьких) и грамотный дизайн уровней – враги расставлены так, что расслабиться не получится. Игра в свое время в урезанном, но вполне приличном



▶ Глупый он. Надо меряться не размером пушки, а толщиной брони (Mega Drive).



▶ Робocop всего один, терминаторов штампуют целые заводы. Кто кого? (SNES)

виде вышла на Sega Master System. Пазумееется, никаких сиквелов не последовало, а проекты на тему Робoкопа и Терминатора для консолей текущего поколения пока не могут ничем порадовать. Остается лишь ждать и надеяться. ■

АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

1С МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок  
и условий работы  
в сети «1С:Мультимедиа»  
обращайтесь в фирму «1С»:  
123056, Москва, а/я 64,  
ул. Селезневская, 21,  
Тел.: (095) 737-92-57,  
Факс: (095) 281-44-07  
1c@1c.ru, <http://games.1c.ru>

# 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



1С<sup>®</sup>  
ФИРМА «1С»

© ФИРМА «1С» 2002, © «Акелла» 2002





Выпуск подготовили  
**ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ,**  
**МАРИЯ СОТНИКОВА**

Онлайн-версия:  
<http://www.banzai.otaku.ru>

Слома голову мы неслись из школы к телевизору: надо было успеть к очередной серии «Роботеха» на канале «2x2». Хотя никто еще не знал слова «аниме», именно тогда был заложен фундамент российского фэндома: парни старательно срисовывали с мерцающего экрана контуры трансформирующихся истребителей Veritech, а девочки сходили с ума по пилоту Рикю Хантеру. Легендарный «2x2» показывал и другие научно-фантастические аниме-сериалы: «Макрон-1», «Волтрон», «Космический рыцарь и звездные шерифы» – но несмотря на то что все они прочно засели в нашей памяти, «Роботех» остался вне конкуренции.



# ➔ ВСЕЛЕННАЯ MACROSS

**ТЕЛЕСЕРИАЛ, ЗАДУМАННЫЙ КАК ПАРОДИЯ НА «КОСМИЧЕСКИЕ ОПЕРЫ», СТАЛ КЛАССИКОЙ НФ-АНИМАЦИИ**



**Д**ля нынешнего поколения двадцатилетних любителей аниме «Роботех» – примерно то же самое, что «Корабль-призрак» и «Властелин времени» – для тех кому сейчас тридцать, и кто еще не забыл толкотню на аншлаговых показах в московском кинотеатре «Баррикады». Приятное воспоминание о школьных годах? Легкий шок от того, какой может быть анимация? Предмет восхищения? Безусловно, все вместе. «Роботех» заслужил культовый статус не только в России: сегодняшние студенты из Европы и США расскажут вам удивительно похожие истории о том, как без конца пропускали школу в пользу свежей серии по ТВ, или как разыскивали по всей стране затертые видеозаписи недостающих эпизодов.

Потом стало известно, что «Роботех» – плод творчества американских монтажеров. Под этим названием они объединили три совершенно самостоятельных, ничем в оригинале между собой не связанных японских сериалов: Chojiku Yosai Macross, Chojiku Kidan Southern

Cross и Kiko Soseiki Mospeada. Навероятно популярным на родине стал первый – Macross, по уровню известности едва ли не обошедший излюбленную тамашными зрителями мехаоперу Gundam. На Западе и в России история повторилась: начальная треть «Роботеха» безоговорочно считается лучшей. Надо сказать, что проект вовсе не ограничивается знаменитым сериалом 1982 года – вот уже двадцать лет вселенная Macross уверенно растет и ширится.

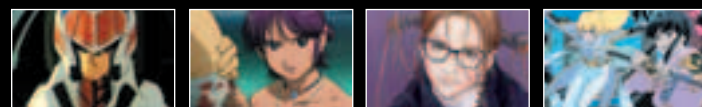
За 36-серийным Chojiku Yosai Macross (1982), рассказывающем о победе землян над пришельцами-великанами зентреди, последовал полнометражный фильм Macross: Do You Remember Love? (1984) – альтернативная версия событий сериала; в 1987 году на видео был выпущен сборник Flash Back 2012, состоящий из 10 анимационных клипов на песни оригинального аниме. 1992-й год принес шесть эпизодов Macross II: Lovers, Again – достаточно слабой побочной истории; а 1994-й – блестящий

## АНИМЕ-БОНУСЫ ДЛЯ ЧИТАТЕЛЕЙ «БАНЗАЙ!»



**СТАТЬИ В ЖУРНАЛЕ – ТОЛЬКО ПОЛОВИНА НАШЕЙ РУБРИКИ!**

На CD к этому номеру «СИ» мы разместили вступительные ролики Robotech, Chojiku Yosai Macross, Southern Cross, Mospeada и Witch Hunter Robin, рекламные ролики Macross Zero и Blue Submarine 06, русскоязычный трейлер фильма «Сакура: война миров», полную mp3-версию вступительной песни из GITS: Stand Alone Complex, галерею работ Харукико Микимото и других художников, иллюстрировавших Macross.





четырёхсерийный Macross Plus (впоследствии перемонтированный в полнометражник с добавлением ряда сцен), моментально ставший классикой приключенческой аниме-фантастики благодаря высокому качеству рисунка, на редкость крепкому сценарию и божеественной музыке Йоко Канно. С 1994 по 1997 годы появились телесериал, несколько полнометражных фильмов и OVA под общим именем Macross 7 – они интересны тем, что краеугольная идея всей серии о превосходстве культуры над грубой разрушительной силой доведена там до абсурда: персонажи сражаются с захватчиками, пилотируя звездолеты и одновременно исполняя рок-композиции. На основе Macross выходили и видеоигры: для аркадных автоматов, NES, SNES, Game Boy, WonderSwan, PS one, Saturn и Dreamcast изданы разного рода шутеры, где игроку чаще всего предлагается побывать за рычагами управления истребителем «Валькирия», имеющим три варианта боевых трансформаций. Похожая машина модели VF-0 разрезает небесные просторы

## SUPER ShortNews THIRD EDITION

► **25 ИЮНЯ В ЯПОНИИ** выходит уникальное Restart-переиздание сериала Neon Genesis Evangelion. Бокс-сет будет включать 26 оригинальных серий, четыре режиссерских версии серий с добавленными сценами, новую версию полнометражного фильма Death(Truce)2 Air Magokoro wo Kimi ni и специальный бонусный DVD, где будут записаны вступительный и завер-



шающий ролики без титров, оригинальный трейлер и нигде ранее не демонстрировавшийся фильм с актерами, изображающими героев сериала. Для Revival of Evangelion делается новый трансфер с оригинальных цифровых носителей и звуковая дорожка в формате Dolby 5.1. Названная цена бокс-сета составляет 39.800 иен (около 323 долларов США). 26 марта в продаже появится своеобразный «трейлер» релиза – DVD с обновленной первой серией.

► **ФЕСТИВАЛЬ «КОММИССИЯ»** стартует 29 марта в Сахаровском Центре (Москва, ул. Земляной Вал, д. 57, стр. 6). Мероприятие, которое продлится весь апрель, соберет сливки отечественных комиксмейкеров и манга-художников. Конкурсные работы уже сейчас можно посмотреть на веб-сайте <http://www.kommis-sia.ru>, но большинство сюрпризов приготовлено для посетителей выставки! В одном из следующих номеров мы подробно расскажем о фестивале и представленной экспозиции.



ры бок-о-бок с МиГ-29 снимающемся сейчас мини-сериале Macross Zero (в декабре увидела свет первая из шести запланированных серий), который приурочен к двадцатилетию оригинального Macross и является его приквелом. Zero – современное аниме с впечатляющей компьютерной графикой и овеаным мистицизмом сюжетом, написанным бесценным сценаристом Седзи Кавамори сразу после завершения работы над другим его детищем, не так давно рецензированной нами экологический притче Arjuna.

Macross давно преодолел рамки успешного анимационного произведения и сверхприбыльной концепции – это культурный феномен, определивший облик научно-фантастической анимации последних двух десятилетий. Влияние, оказанное им на художников и сценаристов, поистине огромно. Сейчас над Macross Zero трудятся те, кто выросли на оригинальном сериале – и благодаря их стараниям происходящее в этой вселенной интересно и актуально, как никогда! ■



### ВНИМАНИЕ!



## КОНКУРС!

«Страна Игр» и интернет-магазин «Ау, DVD» (<http://www.au-dvd.ru>) разыгрывают DVD с полнометражным фильмом Macross Plus. Чтобы попасть в число соискателей приза, просто пришлите в редакцию журнала ответ на приведенный ниже вопрос. **Не забудьте указать свои имя, фамилию и обратный адрес с индексом.** 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 апреля!

### Вопрос:

Как в оригинальном Macross зовут персонажа Рика Хантера из Robotech?

1. Хикару Итидзе
2. Хикару Утада
3. Бульбазавр

Наш адрес: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр» (ответ лучше отправлять не в конверте, а на почтовой карточке)

E-mail: [banzai@gameland.ru](mailto:banzai@gameland.ru)



### ОЧЕРЕДНОЙ



## ПОБЕДИТЕЛЬ!

DVD с полнометражным фильмом X получает наш читатель Ghost из Ижевска. Правильный ответ на вопрос викторины из 03(132) номера «СИ»: первый том манги X увидел свет в 1992 году.



# WITCH HUNTER ROBIN

ТЕЛЕСЕРИАЛ, РЕЖИССЕР СЮКО МУРАСЭ, 2002



нии и возвращении. Работа как работа: в этом нет, вроде, ничего общего от смертной жестокости последователей Лойоллы, но... но...

На место погибшего несколько месяцев назад охотника из Рима прибывает Сэна Робин, рожденная в Японии, воспитанная в монастыре в Тоскане, светловолосая, никогда не улыбающаяся 15-летняя девочка, владеющая магией огня. Новый охотник, который отныне будет работать в паре с Амоном.

Но «работать в паре» не значит «доверять». А охота на ведьм не застраховывает от того, что однажды оглянешься и за плечом увидишь тех, кто охотится уже за тобой. Ведьма, ты не сешь бремя греха, и твоя сила слишком велика, чтобы мы позволили тебе остаться в живых. Мощь колдуньи может быть рассыпана на 50 маленьких кукол, но как определить, что в тебе – запретная магия, а что – оружие на войне с ней. Сколько бы лет ни прошло, тебе еще предстоит узнать, что сияя тьма одиночества в настоящем – ничто по сравнению с темным проклятием прошлого и горьким пеплом будущего. Да ты ведь и похожа на ведьму – в своей черной широкой юбке, черной же накидке и маленьким высоким белым воротничком. Время сказать прощай? Или время узнать правду?..

От мрачноватых эпизодов, каждый из которых законченный сюжет – будней Организации с меланхоличными рассуждениями и быстрыми смертельными битвами – до сплетающегося в единое трагическое откровение о том, что есть истинная Тьма и кто достоин любви, а кто смерти, всего 26 серий, полных атмосферной, завораживающей музыки, реалистично-готического дизайна, быстрых разговоров и долгих взглядов. Охота – такая, какая она и есть на самом деле: бесконечная дорога по запутанным следам и всего один выстрел. Верный? ■

## НАША ОЦЕНКА: ★★★★★

В этом городе есть все: футуристическая геометрия зданий, развевающиеся черные плащи, бесконечно далекое серое небо. Старший Футарк, причудливое эхо, иезуиты с хитрыми машинами, прикованные хакеры, взгляды украдкой, выстрелы в упор и Охота. Темная пастель готик-панка для Токио – во всей причудливой реалистичности дизайнов, где переход от света к тени, подобен импульсу молнии.. или отблеску костров Святой Инквизиции, на которых вновь горят еретики.

В гулких кабинетах засекреченной организации STN-J, меж стен кирпичных домов, под желтой луной и в пасмурный день люди с неординарными способностями выслеживают ведьм, побеждают их и обезвреживают. Они на компьютерах хранят огромную базу данных обо всех аномалиях мира, они великолепно владеют современным оружием. В свободное от работы время они сидят в баре Гарри – странного, спокойного мужчины средних лет, который неторопливо перетирает бокалы и словно невзначай смотрит за всем, что происходит. Давно они свыклись со странной рассеянностью своего шефа, с санкционированной ленью дочери богатых родителей, бесполезной, но симпатичной Додзимы, с недоверчивыми взглядами коллег. Невозможный без плейера, лохматый хакер Майкл, который за бы-



лые преступления не имеет права покидать стен штаб-квартиры, лукавый и беззаботный, столь же естественен в Организации, как и сдержанный, холодный, чуть ироничный Амон, с идеально правильными чертами лица и пугающей тайной в каждом своем исчезнове-



► **АНИМЕ LAST EXILE** от студии Gonzo обзавелось собственной веб-страничкой, расположенной в сети по адресу <http://www.tv-tokyo.co.jp/anime/lastexile/>. Дебютный выпуск в апреле мини-сериал приурочен к десятилетию студии, снимает его режиссер Коити Тигира (Tokyo Babylon, Gatekeepers), а дизайнером персонажей выступает Ранге Мурата (Blue Submarine 06). Сюжет Last Exile рассказывает о жизни людей на планете, где искусство полетов доведено до совершенства.

► **ДЕБЮТНЫЙ 24-СТРАНИЧНЫЙ** выпуск манги xxxHolic от CLAMP печатается в конце марта еженедельник Young Magazine издательства Kodansha. Журнал ориентирован на подростковую аудиторию мужского пола, и пока остается только догадываться, что за провокацию на этот раз замыслили авторы X и Chobits.



## СУПЕРКОНКУРС ОТ MC ENTERTAINMENT!

ЛЮБИТЕ АНИМЕ И МАНГУ? УМЕЕТЕ РИСОВАТЬ? А НЕ ВАШИ ЛИ ЭТО ПРИЗЫ У НАС ЛЕЖАТ?

Внимание рисующих читателей: у вас есть возможность получить ценные подарки, продемонстрировав многотысячной аудитории «СИ» свое творчество! Итак, мы объявляем конкурс рисунков. Правила просты: присылайте нам свои работы, выполненные в манга-стилистике – лучшие из них будут опубликованы в журнале или на диске, и награждены аниме-фильмами от MC Entertainment на DVD и VHS. Срок подачи работ – до 15 мая. Важное условие (здесь мы доверяем честному слову авторов) – рисунки должны демонстрироваться впервые, нельзя присылать работы, где-то уже выставившиеся. Работы принимаются как по обычной (101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр»), с пометкой «На конкурс рисунков «Банзай!»), так и по электронной ([banzai@gameland.ru](mailto:banzai@gameland.ru)) почте – в последнем случае картинка должна быть в формате jpeg или gif, а ее размер не должен превышать 200 Кбайт. Работы, не отвечающие этим требованиям, к конкурсу допущены не будут. В графе «Тема» вашего e-mail обязательно укажите «Конкурс рисунков». Сидим на куче ваших призов и от всей души желаем удачи!



# МИНИ-ОБЗОРЫ DVD



**«САКУРА: ВОЙНА МИРОВ»**  
 Режиссер Одаи Хирои, 2002, регион 5  
 Издатель: MC Entertainment  
 ★★★★★



Параллельный мир, Япония, 1926 год. Технический прогресс пошел по пути совершенствования паровых технологий, нашедших широкое применение во всех областях мирной жизни и военного дела. Столица страны, Токио – развитой, построенный на западный манер мегаполис, где практически изжита преступность: спокойствие горожан чутко охраняет Отряд Цветов Императорского Трона. Эта мобильная группа состоит из очаровательных девушек, управляющих шагающими паровыми доспехами – фантастическими двуногими танками. Казалось бы, город надежно защищен от любых вторжений и диверсий... Однако сверх-

естественное вмешательство темных сил, до поры до времени тщательно маскировавших свое присутствие, ставит под вопрос само существование отряда, а вместе с ним – миллионов жителей Токио. Американский миллионер, заручившийся поддержкой могущественного демона, решает прибрать к рукам столицу, первым делом нейтрализовав Сакуру Сингудзи и ее напарниц...

Снятая на основе сверхпопулярной серии видеоигр Sakura Taisen (Sakura Wars на Западе) от Sega, эта полнометражная аниме-лента, соединяющая пароланковый антураж, гиганских роботов, мисти-

ку и излюбленный японскими аниматорами сюжет о команде красавиц, стала еще одной демонстрацией возможностей студии Production I.G («Призрак в доспехах»), чьи аниматоры прекрасно совмещают традиционную технику рисунка с компьютерными технологиями. Российский DVD-релиз картины включает оригинальную японскую звуковую дорожку и русскую озвучку в Dolby 5.1, субтитры, галерею иллюстраций и обложек, собрание видеороликов, музыкальный клип и даже отрывок японской театральной постановки по Sakura Taisen. На VHS фильм доступен только в дублированном варианте и без бонусов. ■

## BLUE SUBMARINE 06\*

Режиссер Махино Маэда, 1998–1999, регион 1  
 ★★★★★

Аниме бывает разное. Умное, возвышенное, эстетское, завораживающее задумываясь о смысле нашего бренного существования – или беззаботно-веселое, до умиления глупое и жутко смешное. А порой встречаются фильмы, снятые в первую очередь для раз-

влечения, и тем не менее ставящие зрителя перед вопросами морального, этического плана. Четырехсерийная «Подлодка номер 6» из их числа. С одной стороны – сцены подводных боев, голливудский аттракцион в качественной 3D-графике с шестиканаль-

ным саундтреком. С другой – размышления о судьбе человечества, опрометчиво именовавшего себя высшей расой. Студия Gonzo замесила покорновыи супербоевик с толстой философской прослойкой – сделать такое под силу далеко не всем. ■



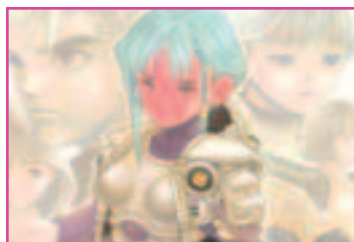
## DNA 2 VOL. 1 METAMORPHOSIS\*

Режиссер Дзюньити Саката, 1994, регион 1  
 ★★★★★

Старшеклассника Дзюнту тошнит от одного вида соблазнительных девушек – в самом буквальном смысле слова. Это не мешает ему каким-то образом стать Мега-Плейбоем, чья активная деятельность привела в будущем к перенаселению Земли! С

целью разобраться в причинах парадокса и предотвратить его последствия в Токио прибывает патрульная из будущего, Карин Аои... На диске разместились первые три части 13-серийной романтической комедии, ничуть не устаревшей за прошедшие го-

ды. Сюжет прост, мотивы героев ясны, и основная интрига в том, кого в конце концов предпочтет Дзюнта: синеволосяную Карин или подругу детства Ами Куримото. Поверьте, следить за развитием отношений этой троицы – одно удовольствие. ■



\* Фильмы, отмеченные звездочкой, любезно предоставлены интернет-магазином «Ay, DVD» (<http://www.ay-dvd.ru>)



ПРЕДСТАВЛЯЕТ:  
 НОВЫЙ  
 ПОЛНОМЕТРАЖНЫЙ  
 АНИМАЦИОННЫЙ ФИЛЬМ  
 В СЕРИИ

ОТ СОЗДАТЕЛЕЙ  
 «ПРИЗРАКА В ДОСПЕХАХ»



КТО ОСМЕЛИТСЯ БРОСИТЬ ВЫЗОВ  
 АРМИИ ИМПЕРАТОРСКОГО ТРОНА?

Первый из полнометражных фильмов в серии  
 «САКУРА» в формате DVD-РЕГИОН 5

ЭКСКЛЮЗИВНЫЕ БОНУСЫ И ЗВУК DD 5.1  
 ТОЛЬКО НА DVD!



СМОТРИТЕ НА VHS И DVD

Телефоны для заказа продукции:  
 VHS (095) 342-1144  
 DVD (095) 342-1144

Иллюстрация: арт-группа LAMP

Приветствую! Пошли-поехали письма, о которых я предупреждал в предыдущем номере. Читатели сами отвечают на чужие письма, поучают игроков, рассказывают о своей неразделенной любви (не к нам), клеймят Переса и вообще душевно проводят время. Фейс, а точнее, мейл-контроль – все-таки неплохая штука. Скоро будет вход только по членским карточкам.

*Всегда ваш, председатель клуба Виктор Перестукин*

к черту неуверенность – поступления на журнал (не считая фак). Вам не кажется, что пора бы потихонечку избавляться от этого юношеского максимализма?

Прощайте, но не забывайте, что я тут недалеко, и буду время от времени заглядывать.

[PinsonAB@mt.mintrans.ru](mailto:PinsonAB@mt.mintrans.ru)

Кирилл Кутурев: *Чувствуются задатки профессионального журналиста: экономический сумбур (составляющие рыночных отношений – «спрос» и «предложение»). Между прочим, на журфаке экономика первые два курса идет) соседствует с рациональными, правильными мыслями. Так держать.*

Виктор Перестукин: **ВНИМАНИЕ!!!** Публикуем затерявшийся адрес Роксаны Прайд: г. Новороссийск, ул. Кутузовская 66. 353917. Не по теме, зато с пользой.



## HITOKIRI

Здравствуйте, уважаемый коллектив «СИ»! Я рядовой читатель и даже не надеюсь, что мой ничем не примечательный (к тому же еще и конфликтозажигающий) отзыв опубликуют или хотя бы станут дочитывать. По этой причине начну без хвalebных слов в сторону журнала – прямо по делу.

Листал я тут февральский #04(133) и нашел статью про долгожданный MGS: Substance. Долго я держался от разбора отношений между MGS и Splinter Cell, но эта статья (а именно фраза: «...как чистокровный stealth action (без мощнейшей сюжетной подпитки) MGS 2 заметно слабее многих своих собратьев по жанру (читай, Splinter Cell)) послужила последней каплей. Хотелось бы знать, о каких именно собратьях идет речь? Syphon Filter и Headhunter, считавшиеся одно время главными оппонентами, давно умерли (да и были ли они лучше?), других же я пока не вижу. Но, допустим, речь идет только о SC. В таком случае считаю некорректным сравнение игр 2000-го (MGS) и 2002-го (SC) годов – это раз. Два – это то, что если уж мы пошли сравнивать, то не говорите мне, что команда Тома Клэнси вдохновилась не работой Кодзимы. Я помню слова Олега (автора статей MGS, SC), когда он в номере 132 говорит, что: «...вот на коробке «Метала» написан такой жанр, а у «Сплиттера» он совсем другой». Да не другой! Я лично не вижу особого искусства наворотить чужую гениальную идею спустя два года. Ну, добавили новых движений и примочек (а интеллект врагов выше MGS не стал), ну выйдет MGS 3 – там их будет раз в 10 больше (даже если нет, это его не испортит), плюс опять гениальный сюжет. С другой стороны, это вечная гонка, ведь никто не вспоминает, кто изобрел RPG. Вспомнив слабый аргумент про сюжетную подпитку, скажу лишь: «А вы пробовали смотреть

«Джоконду» без головы?» «...Шанг Цунг – один из слабейших персонажей в МК (не считая превращений)...» – писал один известный всем журнал. Но они же есть! Как можно оценивать игру без одного из значительнейших моментов. И отсутствие длинных переговоров по «кодеку» никак нельзя ставить в плюс SC. Это скорее просто недодуманность, отсутствие действительно ЖИВУЩИХ персонажей. Кстати, если уж сравнить по проработке Снейка и Сэма, то второй – совершенно стандартный омоневец из американских боевиков. Он такой, каких десятки в Counter-Strike. А теперь к простым недоглядам. Посмотрите, пожалуйста, повнимательнее на оригинальный MGS2 – совсем не обязательно покупать Substance, чтобы попасть в Casting Theatre Mode.

Весь выше набранный текст не означает, что я против SC, я даже обязательно ее куплю (когда выйдет на PS2), но давайте не будем ее перехваливать, она просто держит планку качества 2002 года. Никакой революции, какой в свое время был MGS, она не представляет. Да, я буду в нее играть, но так, как я играл в Syphon Filter и Headhunter – для развлечения, а Metal Gear – всегда будет игрой для мыслящих. P.S. «Виват!» главному дизайнеру журнала! Не слушайте читателей – они дилетанты (это я вам как коллега по цеху говорю), гении всегда остаются непризнанными.

[consus@comail.ru](mailto:consus@comail.ru)

Виктор Перестукин: *Единственное, что можно подвергнуть критике – последнее заявление об игре для мыслящих. Но не стану.*

Алик Вайнер: *Спасибо, стараюсь, как могу, скоро озадачу читателей еще немного – с этого номера будет еще больше плашек, полосочек, квадратиков и разноцветных призмобасиков... совсем забыл, наконец-то у нас будут стрелочки – рулим потихоньку неотесанным сознанием дилетантов. Пишите и впредь, дабы я мог засветиться и в следующих номерах, а то теряю популярность – на вас одна надежда.*



## ПАВЕЛ СПИРИДОНОВ

Здравствуйте, дорогая редакция глубоко уважаемого мной журнала!

Решил вам написать для того, чтобы выразить свою глубокую признательность, уважение и благодарность. Дело в том, что вы спасли мне жизнь! С 20 января этого года я находился в глубокой депрессии. И я пропустил три последних номера вашего журнала из-за любви к девушке. Я постоянно думал о ней, тратил все свои деньги и время только на нее, а потом подходил к киоску и жадно смотрел на новенький номер вашего журнала, но уже с пустыми кар-



## SPRIGGAN MORFIN

Что там за возгласы против рубрики «Банзай!»? Ребята, давайте жить дружно – я же не прошу выкинуть рубрику, скажем, ONLINE, хотя за время ее существования не прочел сей раздел НИ РАЗУ! Да и журнал не только о PC-игрушках. Вспомним, откуда притекло большинство лучших видеоигр? Правильно, да и к тому же о западной культуре гораздо проще узнать, необязательно даже читать «Страну». Вы не замечали, что манга, аниме и игры из страны Восходящего Светила очень связаны? Вернусь на номер назад. Там, все в той же «Обратной...», некий уникам Davidoff возник по поводу отсутствия в журнале слюней, эмоций и свинячьих восторгов со стороны авторов. Они, эти такие сукины дети, там, видите ли, работают, совсем уже оборзели! Ну, знаете... Скажу вам по секрету, что великая Final Fantasy VII – проект коммерческий, что всеми неожиданно возлюбленный «Властелин Колец» являлся Профессором не на голом энтузиазме (в отличие от «Сильмариллона»), что даже рок-музыканты (даже такие бескомпромиссные true metal guys, как Manowar) зарабатывают денежку. А вы не знали? Потребность народа в играх будет всегда, будет и потребность в информации, а «Страна» – хороший информационный ресурс, подающий информацию в качественном виде и в нужный срок. Какие там основные составляющие рыночных отношений? Потребности и ресурсы, кажется? Поверьте, в этом нет ничего плохого. Мне показалось, что вы несколько старше меня (мне еще несколько месяцев до совершеннолетия, и возмож... нет,

ПИШИТЕ ПИСЬМА



MAGAZINE@GAMELAND.RU

101000 МОСКВА, ГЛАВПОЧТАМТ, А/Я 652, «СТРАНА ИГР»

манами! И вот он, этот роковой день 20 января. В этот день моя девушка ни с того ни с сего взяла, да и бросила меня! Если сказать мягко, она сказала: «Иди и погуляй, ты не в моем вкусе!» После этого, вы не поверите, я проплакал пять дней, и столько же суток не спал. Мне казалось, что терять больше нечего! Меня с каждым днем все чаще навещали суицидальные мысли! Я перестал играть в игры – они перестали меня интересовать. И я уже решил покончить жизнь самоубийством, но перед этим подумал, не взять ли мне напоследок все номера вашего журнала, которые я пропустил? Пошел в киоск, купил и начал читать! И вот свершилось чудо, во мне вновь проснулся интерес к моим любимым видеоиграм. Я понял, что меня в жизни ждет еще куча интересных игр и еще больше не прочитанных мной номеров вашего журнала! Что жизнь не кончается, что стоит жить хотя бы ради того, чтоб читать ваш журнал! Ну а девушек на свете еще много будет (хоть у меня их было немало, но одна она так запала мне в душу), и я еще, возможно, найду себе другую!

г. Санкт-Петербург

**Кирилл Кутырев:** *Бродский однажды сказал: «Кто в восемнадцать лет не писал стихи!» Не влюбляйтесь, господа, в столь ранние годы. Они – самые непереносимые на счастье и несчастье. Друг мой Павел, когда очередная красотка вскружит вашу беспечную голову, только тогда вы поймете, как мимолетно было ваше прошлое увлечение. Сей парадокс испытан на себе.*

**Виктор Перестукин:** *«Страна Игр» вытаскивает людей из хандры! Лечебный курс из пяти номеров, и вы в полном порядке!*



**СЕРГЕЙ БЕЛИКОВ**

Здорово, население «Страны Игр»! Вот вы и дождались: я все-таки вам написал. Так что получайте еще один горячий привет с юга. Перехожу к сути. К тому, что и заставило меня написать это письмо. Дело было так: 31 декабря прошлого года, пребывая в предпраздничном настроении (елочки, снегурочки), приобрел новогодний выпуск «СИ» и с удовольствием принялся изучать его содержание. Но едва я добрался до 122-ой страницы, как мое настроение перестало соответствовать дате. А случилось так по-

тому, что на этой странице я прочитал вступительное слово к рубрике «ОС», подписанное неким ВВП (подозрительно знакомые инициалы). Прочитал и завелся. Вы, г.н. ВВП, видимо, забыли, что видеоигры – это развлечение как раз для тех, кому настоящие развлечения не по карману! Именно по этой причине они и завоевали такую популярность во всем мире. Так почему мы оказались на задворках игрового мира? Да потому что «буржуи-издатели» привыкли пересчитывать заработанную после европейских и американских релизов валюту, смачно поплеывая при этом себе на пальцы. А заодно и на нас, российских консольщиков! И, пожалуйста, не нужно записывать меня в «клуб любителей пиратов». Лично я не испытываю особого удовольствия ни от качества продукции, ни от самого факта их существования. Но я отдаю себе отчет в том, что лишь благодаря их усилиям мы и смогли познакомиться с миром видеоигр во всем его многообразии. А если кто со мной не согласен, имейте в виду – за базар отвечу... всем, кто напишет по адресу: 354000 г. Сочи, Главпочтамт, а/я 988.

**Кирилл Кутырев:** *Я бы, Сергей, сказал иначе: видеоигры – это самое настоящее развлечение, которое не всем по карману. И популярное оно вовсе не потому, что дешевое – оно дорогое. Вас никто не заставляет играть. Вы сами хотите. Причем все больше и больше. Так платите тоже сами. Почему, спрашивается, «буржуи-издатели» должны предоставлять вам плоды своих трудов задарма? Вовсе не должны, но вы же требуете, просто хотите. А поскольку вы не в состоянии купить лицензированный продукт, просто его крадете. А так порядочные самураи не поступают.*

**Виктор Перестукин (ВВП):** *Буду краток. Есть такая древняя индийская легенда. Давным-давно, еще до захвата Индии англичанами, управляли всем мудрые раджи. Когда повелитель хотел ослабить особо зарвавшегося представителя знати, он дарил ему белого слона. Иметь такого слона считалось престижно и почетно. Но уход за животным обходился очень дорого, и вскоре хозяин священного животного разорвался совсем. Так вот PS2 – еще тот белый слон.*

*Но покупать к ней пиратские игры – равно как ездить на «Феррари» и отливлять бензин у чужих машин. Auf Wiedersehen!*

# ВНИМАНИЕ!!!

# ПОЧТОВАЯ ПОДПИСКА

# СТРАНА ИГР

**Открылась подписка на второе полугодие во всех отделениях связи России**



**"Страна игр" + CD  
Индекс - 86167**

**(game)land**

# СОДЕРЖАНИЕ ДИСКА

## ДЕМО-ВЕРСИИ:

### Freelancer

Умопомрачительный долгострой; великое детище создателей Wing Commander и Privateer; верный последователь идей Elite – уже с нами! Лучший синглплеер года. Поиграв в демку, не пропустите полную версию, обзор которой вы найдете на страницах 50–54 журнала!



### Tropico 2: Pirate Cove

Продолжение оригинального «симулятора президента банановой республики». Разработчики вложили весь свой опыт и пожелания фанатов, чтобы сделать сиквел не менее интересным, чем оригинал.



## ПАТЧИ:

- C&C: Generals
- SimCity 4
- Splinter Cell
- Unreal II: The Awakening
- Unreal Tournament 2003

## ВИДЕО:

### Aero Elite: Combat Academy



### Final Fantasy X-2



### Virtua Fighter 4: Evolution



**а также:** Apex; Devastation; Moto GP 3; Tenchu 3: Wrath of Heaven; видео к рубрике «Банзай!»

## БОНУСЫ:

- BF1942 - Flying Fortress
- BF1942 - KillerCommando
- Duke Nukem 3D - Age of Evil
- StarCraft - Gundam Century
- TES III: Morrowind - The Dread Ruby
- UT2003 - Professional League
- UT2003 - Riftwar

# СОДЕРЖАНИЕ ДИСКА

## ГАЛЕРЕЯ:

### Обои к играм



### Галерея рубрики «Банзай!»



### Скриншоты к играм



## МУЗЫКА:

Избранные композиции из игры «Периметр»

## СОФТ:

### Trillian

Бесплатный универсальный Интернет-пейджер, поддерживающий сети ICQ, DirectIM (AOL Instant Messenger – AIM), MSN, IRC и Yahoo Messenger

### ActiveURLs Check&Get Free

У активного веб-серфингиста вечный бардак с закладками. Наведите порядок этой утилитой. Она отсортирует их, автоматически проверит на доступность, а указанные отдельно – еще и обновит.

### Need4Space

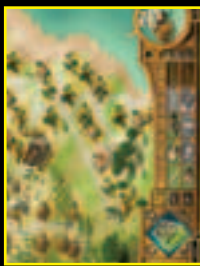
Увы, жесткий диск совсем не резиновый, и объем информации, которую он может вместить, жестко ограничен. Need4Space поможет очистить винчестер от ненужных файлов. Также с ее помощью можно узнать много интересного о компьютере и установленных программах. И, кстати, удалить многие из них.

**а также:** Inetdialer, Odigo, Kickboxer, XiaoXiao-3, Super Balls, VanBasco's Karaoke Player, AVP Lite, exBK GL Edition, BS Player, Quick Time 6, WinAmp 3, Windows Commander.

## МОД НОМЕРА:

### Death Ball

Американский футбол – брутальная, жестокая и кровавая забава... И теперь она на ваших мониторах. Чтобы вкусить прелесть бескомпромиссного действия, вам потребуется Unreal Tournament: 2003 и наш компакт-диск.



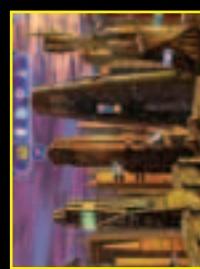
### Tropico 2: Pirate Cove

Продолжение оригинального «симулятора президента банановой республики». Разработчики вложили весь свой опыт и пожелания фанатов, чтобы сделать сиквел не менее интересным, чем оригинал.



### Freelancer

Умолчаливый допострой; великое детство создателей Wing Commander и Privateer; верный последователь идей Elite – уже с нами! Лучший синглплеер года. Поиграй в демку, не пропустите полную версию, обзор которой вы найдете на страницах 50–54 журнала!



# В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ «СИ»

/В продаже с 10 апреля!/  
© 2003 Страна Игр

**БЕЗ КУПЮР, БЕЗ РЕДАКТУРЫ, БЕЗ ЦЕНЗУРЫ!**  
 1 апреля «Страна Игр» запускает аналитико-информационное приложение к журналу – «СИ-Бульвар». Вас ждут: разоблачающие материалы, скандалы, слухи, скрытые съемки и море компромата. Игровая общественность такого еще не видела! Не верите? Ищите в номерах с диском!

**Master of Orion III**  
 Наверняка именно успех игры «Космические рейнджеры» заставил этого Илью Муромца



слезть с печи. Уж и не ждали, Илюша! Повелитель Ориона собирается завоевать наши сердца и умы – подставляйте!

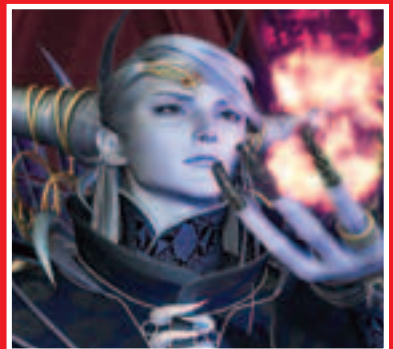
**«БЛИЦКРИГ»**

Русские не сдаются! Смотрите в следующем номере – самое полное прохождение, самый полный обзор и самый эксклюзивный арт для самой ожидаемой отечественной RTS года! Пройди через всю Европу вместе с нами и раздвигай фашистскую гидру на главной улице Берлина!



**FINAL FANTASY ORIGINS**

Римейки первых двух частей легендарной Final Fantasy наконец-то добрались и до англоязычного игрока! Читайте обзор самого заметного проекта для PS one за последнее время. Фанаты ликуют!



**2003**

**Демо-версии:**  
 Freelancer  
 Tropico 2: Pirate Cove

**Музыка:**  
 Избранные композиции из игры «Периметр»

**Бонусы:**  
 BF1942 – Fuling Fortress

BF1942 – KillerCommando Duke Nukem 3D – Age of Evil

StarCraft – Gungnam Century TES III:

Morrowind – The Dread Ruby

UT2003 – Professional League

UT2003 – Rifftwar

**Мод-Номера:**  
 Death Ball для Unreal Tournament

**1.65**

Intelalder Odiro Kickboxer

ХиаХиао-3 Super Balls VanVasco's

Karaoke Player AVR Lite экВК GL Edition

BS Player Quick Time 6 WinAmp 3

Windows Commander

**Видео:**  
 Aero Elite: Combat Academy

Арех Devastation Final Fantasy X-2

Мото GP 3 Tenchu 3: Wrath of

Need4Space

**Неаел**

Virtual Fighter 4: Evolution Видео к рубрике «Банзай!»

**Галерея:**  
 Обои к новейшим играм

Картинки к рубрике «Банзай!»

Новейшим играм Картинки к рубрике «Банзай!»

# CD

Рекомендуемые системные требования:  
 ПЛ 300, 64 MB RAM, 8x CD-ROM

# CONTENT #6(135)



**Демо-версии:** Freelancer; Tropico 2: Pirate Cove  
**Видео:** Aero Elite; Combat Academy; Арех; Devastation; Final Fantasy X-2; Мото GP 3; Tenchu 3; Wrath of Heaven; Virtual Fighter 4: Evolution; видео к рубрике «Банзай!»  
**Патчи:** S&S: Generals; Neverwinter Nights; SimCity 4; Splinter Cell; Sylvania; Unreal II: The Awakening; Unreal Tournament 2003

**Мод-номера:** Death Ball для Unreal Tournament 2003

Программы, галерея, бонусы и много другое...



Компания "Бука" представляет!

# ГЕРОИ

МЕЧА И МАГИИ

ПЛАТИНОВАЯ СЕРИЯ

## Шесть игр из серии "Герои Меча и Магии"!



Коллекционное издание  
Специальный выпуск,  
который должен быть у  
каждого уважающего  
себя фаната серии  
"Герои".

Удобное управление  
Эти игры удовлетворяют  
все запросы как новичков,  
так и экспертов.  
Походный режим  
позволяет играть в  
удобном для вас темпе.

Отличная графика  
Красочная анимация,  
детализированные  
ландшафты значительно  
оживляют игровой  
процесс.

Многопользовательская  
игра  
Поддержка до 8 игроков  
на одном компьютере, в  
локальной сети или через  
Интернет\*.

Неограниченные  
возможности для  
повторного прохождения.  
Встроенный генератор  
случайных сценариев в  
сочетании с  
дополнительными  
картами обеспечивает  
нескончаемый поток  
удовольствия.

- Герои Меча и Магии III: Дыхание смерти
- Герои Меча и Магии III: Клинок Армагеддона
- Герои Меча и Магии III: Возрождение Эрафии.
- Герои Меча и Магии II: Цена верности
- Герои Меча и Магии II
- Герои Меча и Магии I



По вопросам оптовых закупок, обращаться по тел.:  
(095) 111 51 56, 111 54 40, e-mail: [buka@buka.ru](mailto:buka@buka.ru)  
Техническая поддержка: для зарегистрированных пользователей  
с понедельника по пятницу с 10.00 до 16.30  
тел. (095) 111 51 56. e-mail: [buka@buka.ru](mailto:buka@buka.ru)

3DO  
NEW WORLD COMPUTING

Бука®  
BUKA DISTRIBUTION



# редакционная ПОДПИСКА!

**ОФОРМИ  
ПОДПИСКУ  
ПРЯМО  
СЕЙЧАС!**

**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

*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.	

### Кассир

Подпись плательщика \_\_\_\_\_

### 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 плательщика \_\_\_\_\_

### ВНИМАНИЕ!

Подписка производится с номера, выходящего через один календарный месяц после оплаты. Например, если вы производите оплату в октябре, то подписку можете оформить с декабря.

В стоимость подписки включена доставка заказной бандеролью.

### СПРАВКИ

по электронной почте  
 subscribe\_si@gameland.ru  
 или по тел. (095) 935-7034,  
 292-5463



И все-таки он вертится!



**FLATRON™ F700P**

Абсолютно плоский экран  
Размер точки 0,24 мм  
Частота развертки 95 кГц  
Экранное разрешение 1600×1200  
USB-интерфейс



# Genius

марка №1 в России\*

WWW.GENIUS.RU



WEB-КАМЕРЫ



КОЛОНКИ



КЛАВИАТУРЫ



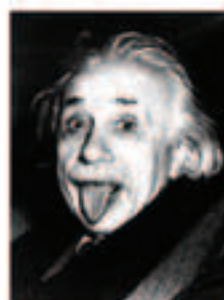
ДЖОЙСТИКИ



СКАНЕРЫ



SP-G06



Эйнштейн



56K USB Modem



Наполеон



MaxFire



Эдисон



TwinTouch+



Да Винчи



ColorPage HR-7

**Почти никогда не делалось ничего великого в мире без участия гения\*. (Вольтер)**

**\*Genius - гений (англ.)**

Москва, 109390  
ул. Малышева д. 20  
Тел: (095) 105-0700  
232-3009  
(многоканальные)

Москва, 129272,  
ул. Трифоновская д. 45  
Тел: (095) 232-2431  
284-0238  
284-3376  
288-9211

Москва, 117071,  
ул. Донская д. 32.  
Тел: (095) 967-15-55  
(многоканальный)  
955-9149  
955-9158  
955-9193

**OLDI**<sup>®</sup>  
**WWW.OLDI.RU**

\*по данным группы компаний КОМКОН, интернет-сайта IXBT.com и опросов на VoxRu.Net за 2002 г.

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

С 1 февраля по 31 марта 2003 года - специальное предложение покупателям жидкокристаллических мониторов SyncMaster. Подробности на Интернет сайте [www.samsung.ru](http://www.samsung.ru)  
Информационный центр Samsung Electronics : +7 (095) 937-79-79.

# СТРАНА ИГР



# DEVIL MAY CRY 2

CAPCOM®

# FREELANCER™



Microsoft  
game studios

СТРАНА  
ИГР