

СТРАНА ИГР

#11
(140)
ИЮНЬ
2003

PC ● PLAYSTATION 2 ● XBOX ● GAMECUBE ● ADVANCE

➔ А ТЕМ ВРЕМЕНЕМ В ВОРОНЕЖЕ... СТР. 28

KREED

➔ ДЕНЬ ДОНОРА! СТР. 62

BLOODRAYNE

➔ ОБЫКНОВЕННОЕ ЧУДО СТР. 34

FABLE

СТР. 20 НЕДЕЛЯ В ГОРОДЕ АНГЕЛОВ

E3

ENTER THE MATRIX

ПЕРВАЯ ЧАСТЬ РЕПОРТАЖА
СО ЗНАМЕНИТОЙ ИГРОВОЙ ВЫСТАВКИ
В ЛОС-АНДЖЕЛЕСЕ. ЧИТАЙТЕ,
С КЕМ УДАЛОСЬ ВСТРЕТИТЬСЯ
НАШИМ СПЕЦКОРАМ

ВХОД В МАТРИЦУ ЗДЕСЬ! СТР. 14

➔ ИГРЫ НОМЕРА:

Enter the Matrix / Kreed / Fable / Prince of Persia: The Sands of Time / Star Trek: Elite Force 2 / Lagsters / Goblin Commander: Unleash the Horde / Heaven & Hell / Nitro Family / World Fables / Northern Worlds: Ansuz an Raido / Painkiller / Vegas: Make It Big / Harry Potter: Quidditch World Cup / Space Station Manager / Mythica / Schwarzenberg / Heart of Eternity / Sphinx / Tao Feng: Fist of the Lotus / Mistmare / Empire of Magic / Bloodrayne / Такси: Марс / Фаворит: магнат конного спорта / Софт тайкун / Солдат удачи II / Симс: настоящая жизнь / Проект «Бродяги»



ТЕПЕРЬ 2 CD!

(game)land

ISSN 1609-1035



9 771609 103003 11 >

Sound BLASTER Audigy™ 2

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В РЕАЛЬНЫЙ МИР!

Вездесущие Агенты объявили тебе войну. Ты бросаешь вызов судьбе и... гравитации. Интересно, какова глубина этой норы? Ты готов проверить? Готов испытать себя в игре "Enter the Matrix"?

Чтобы преуспеть, тебе потребуется самая высококачественная и высокопроизводительная звуковая карта, напичканная самыми лучшими функциями!

Sound Blaster® Audigy™ 2 стирает границы между игрой и реальностью. Благодаря беспрецедентному реализму 24-битного звука с использованием технологии ADVANCED HD ты перенесешься в иной мир, настолько реальный, что тебе будет непросто вернуться в этот!

По тому не просто *играй* в "Enter the Matrix" - *живи игрой!* - в полном соответствии с замыслом разработчиков!

КАЖДОМУ ГЕРОЮ НУЖЕН НАПАРНИК

Идеальным напарником для звуковой карты Sound Blaster Audigy 2 являются акустические системы Creative Inspire 6.1 или MegaWorks. Колонки, размещенные вокруг тебя, обостряют восприятие! Почувствуй, как мурашки бегут у тебя по коже!

INSPIRE 6.1 MEGAWORKS

ENTER MATRIX™

SOUNDS BEST ON



**ВЫБОР РАЗРАБОТЧИКОВ ИГР,
МЕЧТА ГЕЙМЕРОВ.**

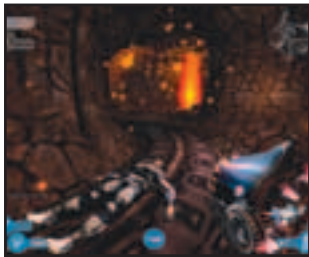
Дополнительную информацию об этих замечательных высококачественных аудио продуктах см. по адресу:

www.europe.creative.com/matrix

CREATIVE®

Creative Labs Sp. z o.o., ul. Brzowa 21, 02-708 Warsaw, Poland, тел: +48 22 853 82 86, e-mail: info@creative.pl; Служба технической поддержки: тел: +353 1 8056947; e-mail: support@europe.creative.com
Дистрибьюторы: ELKO, тел: +7 095 234 2845; ЭПКС, тел: +7 095 728 4080; Експед, тел: +7 812 102 4300; RSI, тел: +7 095 907 1101; Белый Ветер, тел: +7 095 730 3030;
CityLink, тел: +7 095 745 2996; ЛИСАРД, тел: +7 095 780 3258

© 2003 Creative Technology Ltd. Все права защищены. Creative является зарегистрированной торговой маркой Creative Technology Ltd. в США и/или других странах. Все др. и/или наименования продуктов являются торговыми марками или зарегистрированными торговыми марками в собственности их соответствующих владельцев.
В игре Enter the Matrix © 2003 Warner Bros. and Infogrames, Inc. Все права защищены. Все остальные торговые марки являются собственностью их владельцев. Произведено и упаковано компанией Infogrames, Inc. New York, NY. TM & © Warner Bros. WB LOGO. TM & © Warner Bros.



ХИТ

KREED – ЭТО ПРАВИЛЬНЫЙ UNREAL II. ОКАЗЫВАЕТСЯ, ПРАВИЛЬНЫЙ UNREAL II ДЕЛАЮТ В РОССИИ /28



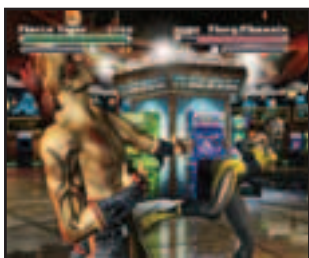
В РАЗРАБОТКЕ

PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME БАГДАДСКИЙ ВОР В ЗАКОНЕ ВЫХОДИТ НА ТРОПУ ВОЙНЫ /38



ТЕМА НОМЕРА

ENTER THE MATRIX ОКАЗАЛАСЬ НЕ НАСТОЛЬКО ПЛОХА, КАК НАМ ПОНАЧАЛУ ДУМАЛОСЬ. БОЛЕЕ ТОГО, НЕСМОТЯ НА ВСЕ СВОИ МНОГОЧИСЛЕННЫЕ НЕДОСТАТКИ, ИГРА ЗАХВАТЫВАЕТ! /14



ОБЗОР

ДЖОН ТОБИАС БОЛЬШЕ НЕ РАБОТАЕТ НАД MORTAL KOMBAT. ТЕПЕРЬ ОН ДЕЛАЕТ TAO FENG: FIST OF THE LOTUS /54



ОБЗОР

MISTMARE ЯВЛЯЕТ НАМ НАСТОЯЩЕЕ ТОРЖЕСТВО МРАКОБЕСИЯ В ТЕМНОМ ЦАРСТВЕ ОБСКУРИТИЗМА /58



Сюрприз!

Еще на прошлой неделе я посмотрел презентацию, бережно снятую с экрана любительской камерой где-то в далеком Лос-Анжелесе на выставке E3. Месяцем раньше видел статью из еще не вышедшего CGW, а после зачитывался переводами западных журналов, заполнивших российские игровые сайты... Half-Life 2 – просто чудо. Мои коллеги обещали рассказать о нем в следующем номере! Спасибо за оперативность.

– АЛИК ВАЙНЕР



Общий привет!

Пока наши катались по Америкам, мы, затаив дыхание, ждали возвращения ненаглядных путешественников. Продираясь сквозь джунгли противоречивой информации, поставляемой «сторонними производителями», с трепетом прикинули к экрану, получив очередную весточку из первых рук. Можете быть уверены, самая горячая информация о E3 – только в обзорах «СИ»!

– СВЯЗНОЙ АЛЕКС ГЛАГОЛЕВ

НОВОСТИ

04 Sony анонсирует портативную PS
05 Sega и Sammy: слияние отменяется
06 Infogrames превращается в Atari
07 Сиквел Street Fighter II
11 Основы вампиризма

ТЕМА НОМЕРА

14 Enter the Matrix

СПЕЦ

20 E3 глазами очевидцев

ХИТ?

28 Kreed
34 Fable

В РАЗРАБОТКЕ

40 Prince of Persia: The Sands of Time
42 Star Trek: Elite Force 2
44 Lagsters (Тормозилки)
46 Goblin Commander: Unleash the Horde
48 Heaven & Hell
50 Nitro Family
50 World Fables
50 Северные Миры: Anszu an Raido
51 Painkiller
51 Vegas: Make It Big
51 Harry Potter: Quidditch World Cup
52 Space Station Manager
52 Mythica
52 Schwarzenberg
53 Heart of Eternity
53 Sphinx and the Shadow of Set

ОБЗОР

54 Tao Feng: Fist of the Lotus
58 Mistmare
60 Empire of Magic
62 BloodRayne

ДАЙДЖЕСТ

66 Такси: Марс
66 Фаворит: магнат конного спорта
66 Софт тайкун
67 Соудат удачи II
67 Симс: настоящая жизнь
67 Проект «Бродяги»

ОНЛАЙН

68 Новости Интернета
70 Ваша сетевая безопасность
72 Торжество ксенофилии

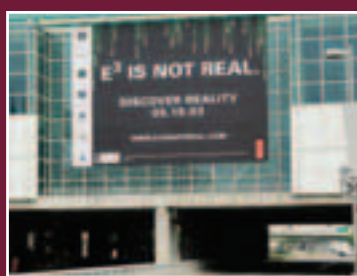
СИ-БОНУСЫ

ТЕПЕРЬ В КАЖДОМ НОМЕРЕ С ДИСКОМ ВЫ НАЙДЕТЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ ДВУХСТОРОННИЙ ПОСТЕР И НАКЛЕЙКУ С ИЛЛУСТРАЦИЕЙ ИЗ ВАШИХ ЛЮБИВЫХ ИГР. СЕГОДНЯ ПОСТЕР ПОСВЯЩЕН СЕКРЕТАМ PRIMAL, А НАКЛЕЙКА – METAL GEAR SOLID 2 SUBSTANCE.



СПЕЦ

ЕЗ НЕ СУЩЕСТВУЕТ. ТАК ПОЛАГАЕТ КОМПАНИЯ ATARI, ВЫВЕСИВШАЯ НА СТЕНЕ LOS ANGELES CONVENTION CENTER БАННЕР СООТВЕТСТВУЮЩЕГО СОДЕРЖАНИЯ. МЫ СЪЕЗДИЛИ НА ГЛАВНУЮ ИГРОВУЮ ВЫСТАВКУ ПЛАНЕТЫ И УБЕДИЛИСЬ – ДУДКИ. ЕЗ ЖИВЕЕ ВСЕХ ЖИВЫХ! /20



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

№11(140) июнь 2003
www.gameland.ru

РЕДАКЦИЯ

Юрий Поморцев yuri@gameland.ru главный редактор
Александр Глаголев glagol@gameland.ru зам. глав. редактора
Валерий Корнеев valkorn@gameland.ru зам. глав. редактора
Виктор Перестукин perestukin@gameland.ru зам. глав. редактора
Александр Щербаков sherba@gameland.ru зам. глав. редактора
Анатолий Норенко spoller@gameland.ru редактор
Михаил Разумкин razum@gameland.ru бильд-редактор
Сергей Долинский dolser@gameland.ru редактор «Онлайн»
Юлия Барковская july@gameland.ru литературный редактор
Анна Заболотная trapa@gameland.ru корректор
Максим Баканович baxx@gameland.ru PR-менеджер

CD

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

РЕДАКЦИОННЫЙ СОВЕТ

Юрий Мирошников [1С], **Александр Гурин** [1С],
Сергей Орловский [Нивал], **Дмитрий Архипов** [Акелла],
Ирина Мизрахи [Руссобит-М], **Сергей Амрджанов** [Софт Клуб],
Сергей Лянге [(game)land], **Сергей Долинский** [(game)land]

ART

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

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ

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

GAMELAND ONLINE

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

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

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

РАСПРОСТРАНЕНИЕ

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

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

Самвел Анташян samvel@gameland.ru
Ерванд Мовсисян ervand@gameland.ru

ИЗДАТЕЛЬ И УЧРЕДИТЕЛЬ

ООО «Гейм Лэнд» учредитель и издатель
Дмитрий Агарунов dmitri@gameland.ru директор
Борис Скворцов boris@gameland.ru финансовый директор

PUBLISHER

Game Land Company publisher
Dmitri Agarunov 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 80 000 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.

PC	
Axis & Allies: RTS	10
BloodRayne	62, 88, 90
Call of Cthulhu:	
Dark Corners of the Earth	4
Dark Age of Camelot:	
Trials of Atlantis	8
Empire of Magic	60
Enclave	88
Enter the Matrix	14
Harry Potter:	
Quidditch World Cup	51
Heart of Eternity	53
Heaven & Hell	48
Indiana Jones	
and the Emperor's Tomb	89
Kohan 2: Kings of War	10
Kreed	28
Lagsters	44
Master Of Orion III	90
Middle-Earth Online	6
Mistmare	58
Mix TV Presents: Eminem	4
Mythica	50
Neverwinter Nights	88, 90
Nitro Family	50
Northern Worlds:	
Anusuz an Raido	51
Painkiller	52
Prince of Persia:	
The Sands of Time	40
Restaurant Empire	88
S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost	6
Schwarzenberg	52
Sid Meier's Pirates!	6
SimCity 4: Rush Hour	5
Space Station Manager	52
Sphinx and the Shadow of Set	53
Star Trek: Elite Force 2	42
Star Wars: Knights	
of the Old Republic	6
The Matrix Online	6
The Sims 2	8
Train Simulator 2	6
Trainz Railroad	
Simulator 2004	5
Tropico 2: Pirate's Cove	88
Unreal Tournament 2004	10
Vampire:	
The Masquerade - Bloodlines	10
Vegas: Make It Big	51
Victoria	4
World Fables	50
X2: The Threat	6
X2: Wolverine's Revenge	88
Магазтракеры!	
(Big Mutha Truckers)	88
Проект «Бродяги»	67, 88
Симс: Настоящая жизнь	67
Солдат Удачи II	67, 88
Софт тайкун	66
Стальные самураи	86
Тайная печать тамплиеров	86
Такси: Марс	66
Фаворит:	
Мягчат конного спорта	66

PlayStation 2	
BloodRayne	62, 88, 90
Enter the Matrix	14
Goblin Commander:	
Unleash the Horde	46
Harry Potter:	
Quidditch World Cup	51
Mix TV Presents:	
Eminem	4
Primal	78
Prince of Persia:	
The Sands of Time	40
Schwarzenberg	52
Sphinx and the Shadow of Set	53

Xbox	
BloodRayne	62, 88, 90
Call of Cthulhu:	
Dark Corners of the Earth	4
Dead or Alive Online	6
Enter the Matrix	14
Fable	34
Goblin Commander:	
Unleash the Horde	46
Harry Potter:	
Quidditch World Cup	51
Heaven & Hell	48
Prince of Persia:	
The Sands of Time	40
Schwarzenberg	52
Star Wars:	
Knights of the Old Republic	6
Tao Feng: Fist of the Lotus	54

GameCube	
BloodRayne	62, 88, 90
Enter the Matrix	14
Goblin Commander:	
Unleash the Horde	46
Harry Potter:	
Quidditch World Cup	51
Prince of Persia:	
The Sands of Time	40
Schwarzenberg	52
Sphinx and the Shadow of Set	52



ОБЗОР

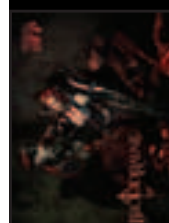
BLOODRAYNE – ДЕМОНИЧЕСКИЙ МИР ПРОТИВ ТРЕТЬЕГО РЕЙХА. НА ВАШИХ ГЛАЗАХ НАЦИСТОВ ПОТРОШАТ, ОБЕСКРОВЛЯЮТ, ЛИШАЮТ ДУШ И ПРОСТО ПОЖИРАЮТ. А ВЕДЬ ВТОРАЯ МИРОВАЯ ДАЖЕ НЕ НАЧАЛАСЬ! /62

ПОСТЕРЫ



KREED

С приветом из
Воронежа.



BLOODRAYNE

Оккупанты не
пройдут!

КИБЕРСПОРТ

74 Репортаж со стендов Связь-Экспоскомм
75 Розыгрыш «Килобакса» и др. новости
76 Сборная России на Clanbase Nations cup

ТАКТИКА & КОДЫ

78 Primal
86 Тайная печать тамплиеров
88 Коды

ЖЕЛЕЗО

92 Новости
94 Тест HDD объемом 80-120 Гбайт
98 Советы по установке HDD
100 5" LCD Screen для PS one

ТЕРРИТОРИЯ «СИ»

102 Банзай!
106 Обратная связь
108 Содержание CD
110 Анонс следующего номера

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

02 ОБЛОЖКА	ТЕХНОТРЕЙД	05, 10, 11, 12, 13	«АКЕЛЛА»	71, 75, 89, 101, 107	Е-SHOP	105	МДМ-КИНО
03 ОБЛОЖКА	X-RING	19, 33, 57	«РУССОБИТ-М»	72	NETLAND	111	MTV
04 ОБЛОЖКА	SAMSUNG	31, 47, 65, 85, 91	«1С»	73	ЖУРНАЛ	112	РЕДАКЦИОННАЯ ПОДПИСКА
01	CREATIVE	41	BENQ	«МОБИЛЬНЫЕ КОМПЬЮТЕРЫ»			
07	CANON	53	VGW	81	АБКП		
09, 25, 27, 39, 43, 45, 49, 61, 63, 77, 87, 93	«МЕДИА-СЕРВИС 2000»	83	«БУКА»	90	ЖУРНАЛ «СГВ РОССИЯ»		
		69	САЙТ PSY-SERVICE.RU	99	РАДИО ULTRA		

НА ОБЛОЖКЕ: Джэда Пинкетт Смит в роли новой героини «Матрицы» (фильма и игры) – Ниобе.

SONY АНОНСИРУЕТ ПОРТАТИВНУЮ PLAYSTATION

На предшествующей E3 конференции Кен Кутараги, президент и исполнительный директор Sony Computer Entertainment, озвучил планы Sony относительно развития семейства PlayStation, проанонсировав портативную систему, названную PSP. Аппарат, который появится в продаже в конце 2004 года, будет работать с новым носителем Universal Media Disc (мини-

диски емкостью 1,8 Гбайт). 4,5-дюймовый широкоформатный экран (16:9) обеспечит разрешение 480 x 272 пиксела, а неназванный пока процессор, изготовленный по 90-нанометровой технологии, возьмет на себя работу с трехмерной графикой (включая NURBS). Питание обеспечит перезаряжаемая литий-ионная батарея. Заявлена полная совместимость с фор-

матом MPEG4, портом USB 2.0 и картами памяти Memory Stick. «Walkman XXI века», как его назвал Кутараги-сан, позволит его обладателям играть, смотреть фильмы и обмениваться цифровой информацией.

В Sony Computer Entertainment рассчитывают, что в ближайшие месяцы после запуска PSP разоидется тиражом в 10 млн. экземпляров. ■

СНИЖЕНИЕ ЦЕН НА АМЕРИКАНСКИЕ PLAYSTATION 2 И XBOX

Как и ожидалось, во время проведения выставки E3 американское отделение Sony Computer Entertainment сбросило цену на PlayStation 2 в США с \$199 до \$179. Основной причиной для этого шага послужило желание компании распродать запасы текущей модели приставки до того момента, как на прилавки поступит новая модификация, комплектующаяся сетевым адаптером. Обновленная PlayStation 2 также похвастается наличием встроен-

ного IR-порта и рядом новых функций – в частности, возможностью чтения DVD-RW. Кроме того, ожидается снижение уровня шума, создаваемого вентилятором. В Штатах продажа устройства начнется уже в июне. Планируемая стоимость – \$199.

По традиции, на акцию Sony мгновенно отреагировала Microsoft. В США цена на Xbox упала да тех же \$179. То есть по этому показателю PlayStation 2 и Xbox снова идут вровень. ■

КОРОТКО

► **CONSPIRACY ENTERTAINMENT** получила права на выпуск интерактивной продукции с рэппером Eminem в главной роли. Пока анонсирован только пазл Mix TV Presents: Eminem для PC и PlayStation 2.

► **ELECTRONIC ARTS** заключила соглашение с MGM Interactive/Dan-jaq LLC со сроком действия до 2010 года, по которому компания получила права на разработку игр с Джеймсом Бондом в главной роли (включая проекты, основанные на фильмах и книгах).

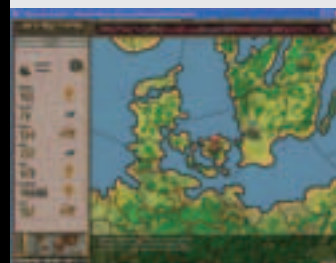
► **ТЕСМО ПЛАНИРУЕТ** выпустить на Xbox продолжение Dead or Alive Xtreme Volleyball.

► **ELECTRONIC ARTS** сообщила о том, что компания будет разрабатывать проекты с возможностью онлайн-игры только для PlayStation 2 и ни для какой другой приставки. После размолвки с Microsoft Electronic Arts не собирается поддерживать Xbox Live.

► **SEGA ОТМЕТИЛА**, что у нее нет планов по разработке новых частей Crazy Taxi и NIGHTS. Зато, к удовольствию фэнов, было подтверждено, что в данный момент Sega работает над новой – долгожданной! – Shining Force.

► **В НАЧАПЕ 2004 ГОДА** стараниями Bethesda Softworks выйдет Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth – action/adventure с видом от первого лица, в котором густо намешаны «хоррор, расследования, разгадывание пазлов, исследование и бой». Игра разрабатывается компаниями Headfirst Productions и Chaosium, последние являются авторами одноименной настольной ролевой игры.

► **БЛИЗЯТСЯ К ЗАВЕРШЕНИЮ** труды шведов из Paradox Entertainment над стратегической игрой Victoria, издателем которой на территории Северной Америки стала компания Strategy First. Судя по описанию, ничего сотрясающего этой игрового мироздания не предвидится – комбинацией из силы и хитрости привести свою нацию к мировому господству.



СИМУЛЯТОР ПАРОВОЗОА

Австралийская компания Auran анонсировала продолжение игры про игрушечные поезда Trainz, озаглавленное Trainz Railroad Simulator 2004. Как подчеркивают разработчики, в отличие от железнодорожных симуляторов Microsoft, посвященных настоящим машинам, их продукция позволяет геймерам собирать и управлять миниатюрными поездами. В игре будет присутствовать подборка паровых, дизельных и электрических локомоти-

вов, к которым можно будет цеплять грузовые и пассажирские вагоны. Вдобавок ко всему игрокам позволят проектировать маршруты, используя тысячи заранее заготовленных объектов. Разработчики утверждают, что в процессе создания игры, релиз которой запланирован на конец года, они учли многочисленные пожелания пользователей первой части Trainz, дабы сделать игру максимально интересной и увлекательной. ■

SEGA И SAMMY: СЛИЯНИЕ ОТМЕНЯЕТСЯ

Sega официально отменила все планы по слиянию с Sammy, подтвердив тем самым мнения скептиков касательно объединения этих двух компаний. Sega и Sammy останутся стратегическими партнерами, но не более того. По сообщениям информационного агентства Nekkē, CSK (материнская компания Sega) осуществляет серьезное давление на Sega,

подталкивая ее к слиянию с Namco. Тем не менее, Sega не успела пересмотреть планы до установленного Namco крайнего срока, а потому будущее возможного соглашения пока не ясно – пусть даже представители Namco, несмотря ни на что, сообщают, что они готовы к рассмотрению предложений от Sega, если таковые последуют. ■

СИМ-ПРОБКА

Первый add-on к SimCity 4 называется SimCity 4: Rush Hour и посвящен управлению транспортом города – то есть именно тому, о чем, по словам вице-президента Maxis Люси Брэдшоу, разработчиков больше всего просили фэны серии. Соответственно, на радость фэнам будет создана куча транспортных проблем в самых разных городах земного шара, чтобы терпеливые игроки корпели над созданием сети метро, разруливанием пробок в деловых районах и налаживанием

движения общественного транспорта на окраинах мегаполисов. Города и местности подлежат изменению – вы сможете с гордостью основать мост имени себя, любимого, или же назвать улицу кличкой обожаемого кота. Но основной упор делается на то, что в отдельных миссиях есть возможность взять под контроль некоторые транспортные средства, дабы максимально оперативно бороться со всевозможными напастями. Одно расстраивает – дата релиза пока не названа. ■



Акелла

BIG MUTHA TRUCKERS

МАЗАТРАКЕРЫ!

ТАЧКА МОЕЙ МАМОЧКИ

eutechnyx

pc cdrom

Жила-была одна добрая мама Джексон, президент транспортной компании. И было у мамы три сына (старший, средний и младший) и одна дочка. И не знала она, как же между детьми компания свою поделить. Потому решила: кто за шестьдесят денюшек больше всех денег заработает, тот и получит фирму транспортную. Сказано – сделано. Выдала мама всем детям по грузовику многотонному, наказав своей материнской душой и отпустила их на все четыре стороны...

\$2000
SOBIRAY DANA SAMOJ!

- 1 Трое братьев-охламонов и стервозная сестричка, каждый со своим уникальным стилем вождения.
- 2 Байкеры, дорожные бандиты и продажные полицейские – все хотят заработать ваши деньги.
- 3 Разбейте адреналин свою танку, чужие танки, вообще все танки, зажмите в тюрьму и получите за все это деньги!
- 4 Крупнейшие компании в пяти мегаполисах только и ждут, чтобы вы заработали (или потеряли) на них свой первый миллион. Или три.

www.akella.com

© 2003 "Akella"
© 2003 "Eutechnyx"
© 2003 "Empire", © 2003 "Eutechnyx"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
игры с доставкой www.cdgames.ru
отзывная продажа: (095) 363-45-14 тех.поддержка - support@akella.com
представитель на Украине - "Мультитрейд" www.multitrade.com.ua

INFOGRAMES ПРЕВРАЩАЕТСЯ В ATARI

Компания Infogrames сменила свое название на Atari. Причем произошло это достаточно стремительно и без излишних рассусоливания – так что подобный шаг даже вызвал некоторое удивление. Напомним, что в свое время Infogrames приобрела остатки некогда грозной Atari и, некоторое время поразмыслив, решила ис-

пользовать овеянное мифами имя как свой подлейбл. Поначалу под маркой Atari выходили преимущественно проекты, посвященные экстремальному спорту, но позже акценты стали смещаться – в частности, если вы обратили внимание, издателем последних игр из серии Unreal значится именно Atari. Что сподвигло Infogrames переимено-

ваться и фактически объявить себя наследником игровой легенды (к которой компания, как ни крути, имеет весьма опосредованное отношение), так до конца и не ясно. Но за продвижение собственной «преемственности», судя по всему, взялись серьезно – уже объявлены планы по разработке ряда новых версий классических игр Atari. ■

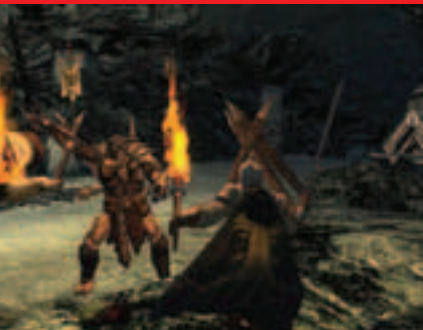
МАСТЕР, ВСЕ БЫЛО СОВСЕМ НЕ ТАК!

Согласно анонсу Vivendi Universal Games, компания подписала контракт с Turbine Entertainment на разработку игры под названием Middle-Earth Online. Как несложно догадаться, опус будет представлять собой трехмерную онлайн-ролеву RPG в мире Средиземья. Игроки смогут создать персонажей в полном соответствии с заветами Дж. Р. Р. Толкиена, после чего всячески веселиться в детально проработанном мире. Среди развлечений – создание уникальных предметов и вооружения,



а также постройка разнообразнейших зданий. Отдельно подчеркивается, что Middle-Earth Online не имеет ничего общего с онлайн-

ролевой игрой про Средиземье, которая несколько лет назад начала было разрабатываться в недрах Sierra. ■



FIRAXIS И ATARI ПОДПИСЫВАЮТ СОГЛАШЕНИЕ

Firaxis (известная большинству читателей как «компания Сиды Мейера») и Atari (бывшая Infogrames – о чем вы могли прочитать выше) подписали долгосрочное соглашение. После признания имеющегося опыта сотрудничества удачным (Infogrames издавала Civilization III), было принято решение и в дальнейшем издавать игры от Firaxis силами Atari. Под соглашение в первую оче-

редь попадает Sid Meier's Pirates!, находящаяся в данный момент в разработке. Анонс новой версии этой легендарной игры состоялся на прошедшей Е3. Кроме того, ожидается пополнение серии Civilization – детали, правда, не разглашаются. Плюс стоит ожидать два новых тайтла, о которых будет сообщено дополнительно.

Отметим и тот факт, что в условиях

оделки также присутствует передача прав на несколько игр от Сиды Мейера. Теперь Atari является владельцем следующих торговых марок: Sid Meier's Pirates!, Sid Meier's Colonization, Covert Action, Gunship, Silent Service, F-19 Stealth Fighter, F-15 Strike Eagle и Sid Meier's CPU Bach. Firaxis и Atari собираются в дальнейшем поработать над некоторыми проектами из приведенного выше списка. ■

КОРОТКО

► **КАК СКАЗАЛИ В EGOSOFT**, их последняя разработка X2: The Threat будет готова к релизу в сентябре этого года. В данный момент компания ведет переговоры с несколькими издателями для разных территорий, так что конкретные даты выхода игры будут определены позже.

► **ТЕСМО РАБОТАЕТ** над Dead or Alive Online, поддерживающей онлайн-сервис Xbox Live. Игра включает в себя ремейки Dead or Alive и Dead or Alive 2. Осенью 2003 года в Японии должен состояться релиз.

► **СОТРУДНИЧЕСТВО WARNER BROS.** Studios и Ubi Soft к 2004 году выльется в The Matrix Online. Сюжет стартует там, где заканчивается The Matrix Revolutions – третий фильм серии, а в создании монументального онлайн-ролевого опуса принимают участие братья Вачовски.

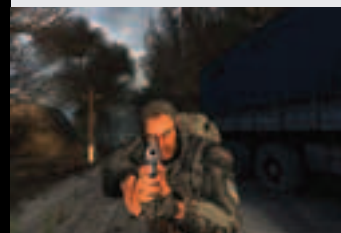
► **КОМПАНИЯ UNIVERSAL PICTURES** получила права на съемки фильма по мотивам игры SpyHunter, ремейк которой пару лет назад вышел на приставках. Также в разработке находится полноценный сиквел под названием SpyHunter 2.



► **PC-ВЕРСИЯ STAR WARS: Knights of the Old Republic** от LucasArts и BioWare выйдет этой осенью, тогда как владельцы Xbox смогут оценить игру уже в июле.

► **АНОНСИРОВАН TRAIN SIMULATOR 2** от Microsoft. Как и положено любой второй части, в игре теперь больше всего – поездов, мест, где они могут ездить, вариантов погодных условий и исторических периодов. Релиз – осенью

► **ИЗДАТЕЛЕМ S.T.A.L.K.E.R.:** Oblivion Lost на Западе стала компания THQ.





НАПЕЧАТАЕТ НЕ ТОЛЬКО ВЕЛИКОПЕПНУЮ ФОТОГРАФИЮ,
НО И ИСТОРИЮ К НЕЙ!

i450 BUBBLE JET PRINTER

Вашим фотографиям нужен достойный принтер – и это Bubble Jet i450. Благодаря фирменной технологии Canon Micro-Nozzles принтер печатает микрокаплями размером всего 2 пиколитра. В результате получаются фотографии уровня профессионального 6-цветного фотопринтера. В отличие от других фотопринтеров i450 печатает также кристально четкие текстовые документы. Более того, i450 работает невероятно быстро и легко печатает напрямую с цифровой камеры Canon, не используя PC.

- ▶ 4800x1200 dpi и размер капли 2 пиколитра для фотографий высочайшего качества
- ▶ Advanced Microfine Droplet Technology™
- ▶ Печать фотографий без полей вплоть до формата A4
- ▶ Высокая скорость до 18 стр./мин.(ч/б) и 12 стр./мин. (цвет)
- ▶ USB-интерфейс, совместимый с Windows и Mac

www.canon.ru



+7(095) 258 56 00 (Москва)
8 800 200 56 00 (для регионов звонок бесплатный)

*Вы можете



you can^{*}
Canon

Товар сертифицирован

ГРАФИК ЕВРОПЕЙСКИХ РЕЛИЗОВ (С 1 ПО 15 ИЮНЯ 2003 ГОДА)

PC	XBOX	PLAYSTATION 2
6 RED FACTION II	6 MIDNIGHT CLUB II	6 FROGGER BEYOND
6 MOTOGP: ULTIMATE RACING TECHNOLOGY 2	6 SHAUN MURRAY'S PRO WAKEBOARDER	6 BARBARIAN
6 ESCHELON 2: WIND WARRIORS	6 RUN LIKE HELL	6 RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN: OPERATION RESURRECTION
6 LAW AND ORDER	6 RED FACTION II	6 SHAUN MURRAY'S PRO WAKEBOARDER
6 KASPAROV CHESSMASTER	6 SYBERIA	6 MEGARACE 3
6 OMEGA STONE	13 ROBOCOP	6 KAAAN - BARBARIAN'S BLADE
13 HULK	13 HULK	6 AGASSI
13 NEVERWINTER NIGHTS: SHADOWS OF UNDRENTIDE	GAMECUBE	
13 ROLLERCOASTER TYCOON 2: WACKY WORLDS	6 RED FACTION II	11 SOCOM: US NAVY SEALS
13 SHADOWBANE	6 SPEED KINGS	13 HULK
13 DRAGON'S LAIR 3D	6 LOST KINGDOMS II	13 DARK CHRONICLE
13 F1 CAREER CHALLENGE	6 TOM CLANCY'S SPLINTER CELL	13 STUNTMAN PLATINUM
	13 HULK	

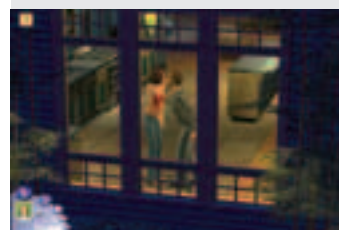
ГРАФИК АМЕРИКАНСКИХ РЕЛИЗОВ (С 1 ПО 15 ИЮНЯ 2003 ГОДА)

PC	XBOX	PLAYSTATION 2
1 BLOODRAYNE	14 STAR WARS GALAXIES COLLECTOR'S EDITION	
1 AMERICA II	14 STREET RACING SYNDICATE	
1 CURSE OF ATLANTIS: THORGAL'S QUEST	14 PIRATES OF THE CARIBBEAN CHROME	
2 PORT ROYALE	PLAYSTATION 2	
2 ENIGMA: RISING TIDE	3 WAKEBOARDING UNLEASHED FEATURING SHAUN MURRAY	
3 WILL ROCK	10 RTX RED ROCK	
3 DARK AGE OF CAMELOT: GOLD EDITION	10 F1 CAREER CHALLENGE	
3 THE ELDER SCROLLS III: BLOODMOON	10 SPACE CHANNEL 5	
4 ENDLESS AGES	10 REEL FISHING III	
5 AIR RAID: THIS IS NOT A DRILL		
10 F1 CHALLENGE '99-'02		
11 WORLD WAR II: FRONTLINE COMMAND		
14 STAR WARS GALAXIES		
	XBOX	GAMECUBE
	2 DAKAR 2	
	3 TETRIS WORLDS: ONLINE EDITION	
	3 WAKEBOARDING UNLEASHED FEATURING SHAUN MURRAY	
	3 MIDNIGHT CLUB II	
	10 AQUAMAN: BATTLE FOR ATLANTIS	
	15 DRONEZ	
	3 ULTIMATE MUSCLE: LEGENDS VS. NEW GENERATION	
	10 ARMY MEN: SARGE'S WAR	

КОРОТКО

► **КАК ЯВСТВУЕТ** из названия, в Dark Age of Camelot: Trials of Atlantis (то есть очередном расширении для DAOК) игроки смогут посетить подводный город Атлантиду, до которого, правда, еще надо будет доплыть.

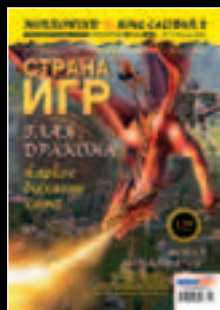
► **В THE SIMS 2** у симов появится такая вещь как ДНК, в результате чего родственники станут похожи друг на друга. Также симы будут стареть, а их характеристики меняться в зависимости от занятий. Также обещан полностью трехмерный движок и новые выражения лиц виртуальных человечков.



АЛЕКСАНДР ЩЕРБАКОВ (SHERB@GAMELAND.RU)

FLASHBACK

1
ГОД
НАЗАД



3
ГОДА
НАЗАД



5
ЛЕТ
НАЗАД



Ровно год назад «Страна Игр» решила представить читателям обновленный состав редакции, более-менее устаканившийся после нескольких месяцев внутренних пертурбаций. Собственно, это и следует признать центральным материалом номера. Создатели журнала продемонстрировали свои мрачные лица и в двух словах рассказали о себе. Как, в общем-то, и ожидалось, «новое поколение» оказалось вполне живучим – подавляющее большинство персоналий, представленных в выпуске годичной давности, до сих пор слоняется по (game)land'у и попыток к бегству не предпринимает. Более того, строит планы мирового господства, набирает новые ценные кадры и старается поменьше разгильдяичать. Получается с переменным успехом. На журнале, впрочем, это особо не сказывается. Хотя судить об этом, пожалуй, все же не нам, а вам. Пусть даже кое-кто и готов с этим поспорить. ■

Под обложкой с «Казачками», которым только предстояло прогреметь на игровом небосклоне, можно откопать обзор долгожданной Daikatana. Я уже как-то вспоминал об этой монструозной игре в одном из предыдущих флэшбеков. На сей раз мы дошли до номера, где без особого труда можно наткнуться на препарацию ромеровского псевдохита рукавами Дмитрия Эстрина. Надо сказать, Дима несколько лояльно подошел к несчастному творению Ion Storm и как-то даже постеснялся совсем уж размазать его по асфальтированной поверхности ближайшей мостовой. Игра получила семь баллов – удача, на фоне внутристартовой разгромы и прилюдного тыканья мордой в грязь. Из достоинств Daikatana отмечались игровой дизайн, сюжет и большое разнообразие. Но перекособоченный и тотально недоделанный проект спасти это не могло. И не спасло. ■

О, это памятный номер! Для автора этих строк в первую очередь. Ведь именно в #6(25) появились его первые материалы для «Страны Игр». Надо сказать, сейчас, по прошествии пяти лет, просмотр всяких там превьюшек Legacy of Kain: Soul Reaver и Akuji the Heartless вызывает у меня целую гамму чувств. Самая сильное – ужас. Нет, дорогие мои, вам лучше даже и не пытаться читать этот кошмар. Из любопытных артефактов, которые можно обнаружить, полистав журнал, я бы выделил еще один. Помните позапрошлый номер с Axle Rage на обложке? А интервью с продюсером проекта Андреем Белкиным? Ну так в #6(25) можно ознакомиться с его материалами, когда он еще был автором «Страны Игр» и «Official PlayStation Россия». O.D.T, Rogue Trip, Streak... Занятно, весьма занятно. ■



Tom Clancy's

RAINBOW SIX 3

RAVEN SHIELD™

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 - бесплатная!!!
Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52, e-mail: support@media2000.ru



Эксклюзивный представитель на территории Украины ООО "Видисей", www.vydisey.ua, e-mail: cd-rem@vydisey.ua, тел.: 0-10-38045-795-18-85.
Эксклюзивный представитель на территории Эстонии компания MCL, www.mcl.ee, e-mail: mcl@tse.ee, тел.: 0-10-372-505-57-38.
Локализация вышеназванной компании "Медиа-Сервис-2000", Лицензия Эл № 77-8227. Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000".
©2003 Red Storm Entertainment. Red Storm, Rainbow Six, Raven Shield and Red Storm Entertainment are trademarks of Red Storm Entertainment in the U.S. and/or other countries. Red Storm Entertainment, Inc. is a Ubi Soft Entertainment company.

ПОЛЁТ
Навигатора

БЛОК МАСТЕР

2M BLOCKS SWAPPER



Что получится, если взять нечто классическое и сделать по-новому? Принцип тот же, но лучше, красивее, просто приятнее для глаз! Итак, мы представляем вам игру «Блок Мастер», родственника популярной игры Lines. Складываете цветные блоки вместе, чтобы потом их разрушить и получить драгоценные баллы! Автоматически растущий уровень сложности, логика и очень мало времени на раздумья – эта игра не для слабых!



- Качественная, современная графика.
- Множество тем, буйство красок и отличное музыкальное сопровождение.
- Играйте не только в режиме «кнопный экран», но и в обычном окне windows.
- Свои достижения можно опубликовать в Интернет, на специальном сервере разработчиков.

© 2003 "Полёт Навигатора", © 2003 "2M Games"
Все права защищены.
Незаконное копирование преследуется
Игры с доставкой: www.cdnavigator.ru
Оптовая продажа: (095)363-4014
тек.поддержка - support@cdnavigator.ru
представитель на Украине - "Мультирейд"
www.multitrade.com.ua



НОВЫЙ ПРОЕКТ ДЖЕЙН ДЖЕНСЕН

The Adventure Company объявила о подписании соглашения с Джейн Дженсен (Jane Jensen) – известной большинству наших читателей по работе над играми серии Gabriel Knight – и компанией Odyssey Digital Entertainment, одним из основателей которой она является. В 2004 году Дженсен и ее команда должны представить на суд публике абсолютно новый проект. В некотором роде это будет возвращением Джейн в

индустрию: несколько лет она не занималась разработкой игр, а сконцентрировалась на писательской деятельности. На данный момент нечто, проходящее под названием Project Jane-J, находится на ранних стадиях создания. Тем не менее, уже сейчас известно, что игра будет представлять собой adventure с видом от третьего лица и мистическим сюжетом. Ожидать ее следует не ранее конца следующего года. ■

СИКВЕЛ STREET FIGHTER II?

По информации из японской прессы, Capcom планирует выпустить сиквел Street Fighter II и таким образом отметить пятнадцатилетний юбилей серии. Под формулировкой «сиквел Street Fighter II» подразумевается логическое продолжение именно этой игры (как известно, являющейся краеугольным камнем жанра файтингов), а не Street Fighter III, который (во всех его модификациях) до этого и считали «настоящим сиквелом».

Capcom считает, что Street Fighter III – слишком уж ориентирован на «мультяшный» стиль, тогда как новому проекту подойдет «более реалистичная графика». Сюжет же игры будет разворачиваться между Street Fighter II и Street Fighter III (то есть *сильно* возмужавших Рю и Кена, вероятно, мы не увидим). Посмотрим, на что это все окажется похоже, и вообще, что имеет в виду Capcom, делая такие странноватые заявления. ■

СТРАТЕГИЧЕСКИЙ УДАР

Очередная игра из сонма стратегий в реальном времени про Вторую мировую войну разрабатывается фирмой TimeGate Studios и называется Axis & Allies: RTS. Ожидается органичное сочетание крупномасштабной стратегии с реалтаймовой тактикой, оценить которое стараниями издателя Atari мы сможем в следующем году. Одновременно все те же TimeGate

Studios работают над сиквелом к довольно успешной стратегии Kohan: Immortal Sovereigns. Сиквел называется Kohan 2: Kings of War. Разумеется, игра фэнтезийная, разумеется, действие протекает в реальном времени и полном 3D, разумеется, в наличии имеются шесть рас и пять политических фракций. Выйдет опять-таки в следующем году. ■



МОБИЛЬНЫЕ ELDER SCROLLS

Bethesda Softworks и Vir2L Studios объявили о намерениях выпустить три игры для мобильных телефонов – две из которых имеют непосредственное отношение к всемирной The Elder Scrolls. Третья – это IHRA Drag Racing. Для нас, естест-

венно, наибольший интерес представляют The Elder Scrolls Travels: Stormhold и The Elder Scrolls Travels: Dawnstar. Обе игры – RPG с видом от первого лица. Релиз состоится уже тогда, когда вы будете держать в руках этот номер журнала. ■

ОСНОВЫ ВАМПИРИЗМА

Идет бурная деятельность по разработке Vampire: The Masquerade – Bloodlines. За работы ответственна компания Troika Games, вооружившаяся по такому случаю движком Half-Life 2. Как и первая часть, игра является смесью из action и RPG, однако на сей раз игроку будет позволено выбрать клан, к которому будет принадлежать его персонаж. Все-

го кланов семь штук, у каждого из них, само собой, свои отличительные особенности. Игра намечена к выходу в следующем году, подробности о геймплее, очевидно, появятся ближе к релизу. Пока же заявлено, что главный герой сможет сразиться с людьми-охотниками на вампиров, оборотнями, призраками и, собственно, другими вампирами. ■



НЕРЕАЛЬНЫЙ САМОЛЕТ

Atari обмолвилась о фишках выходящей этой осенью Unreal Tournament 2004. Помимо такой полезной штуки как голосовой чат, новая версия игры будет содержать несколько новых режимов игры, новые карты, а также все бесплатные апдейты и расширения к Unreal Tournament 2003, которые только выходили. Особенного внимания

заслуживают крупномасштабные разборки на свежем воздухе с участием большого количества игроков и новой боевой техники. Среди последней стоит отметить бомбардировщик – на нем можно даже будет полетать. Также ожидается возвращение режима assault, отсутствие которого в UT2003 расстроило немалую часть геймеров. ■

Акелла

МАГНАТ КОННОГО СПОРТА

ФАВОРИТ

HORSE RACING
MANAGER

pc cdrom

Конный спорт всегда был увлечением элиты... Развивайте свое дело, участвуйте в скачках и зарабатывайте деньги на своих лучших скакунах! Накопив пару миллионов, вы сможете покупать новые конюшни на всех континентах. Но это ещё не всё - вы сами сможете обойти всех соперников, управляя жокеем в полностью трёхмерных скачках!

- Качественная трёхмерная графика, достойная спортивного симулятора!
- Различные погодные условия (дождь, снег), влияющие на исход состязаний!
- Три различных типа игры - карьера коннозаводчика, жокея или букмекера.
- Возможность выставить на сетевые состязания своих лучших скакунов!

www.akella.ru

© 2003 "Akella"
© 2003 "Cyande"

Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
игры с доставкой www.cdgames.ru
оптовая продажа: (095) 363-4614 тех.поддержка - support@akella.com
представитель на Украине - "Мультитрейд" www.multitrade.com.ua

GHOST MASTER

Победитель Ужаса



pc cdrom

Профессиональным геймер-садикам, всегда мечтавшим об ужасной участи для болванчиков из The Sims, посвящается! Отныне вы - не добрый пастырь-идиоток, вы - грозный Повелитель Ужаса. Прибыв с архаичной миссией в тихий городок Гроувенвилль, вы должны загнать его жителей по самое небалушкой! С такой сложной задачей вам поможет справиться целый сонм призрачных существ - используйте их с толком, и победившие от ужаса жители будут бежать до тех пор, пока не упрутся носом в нулевой меридиан...



- Море спецэффектов, насилия, ужаса - и в то же время ни одного убийства! В эту игру могут играть все!
- Узнаваемые пародии на некоторые весьма известные "Ужастик".
- Абсолютно интуитивный интерфейс - забудьте о нудном чтении руководства пользователя!
- Камера обзора, позволяющая поведать - вы сможете наблюдать происходящее из глаз каждого отдельно взятого персонажа!

www.akella.com

© 2003 "Empire Interactive", © 2003 "Sick Puppies"
 Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
 игры с доставкой www.cdgames.ru
 линия продаж: (099) 363-46-14 тех.поддержка - support@akella.com
 представитель на Украине - "Мультигройд" www.multigroйд.com.ua



ХИТ-ПАРАД ОТ «СОЮЗА»

PLAYSTATION 2

▶ НАЗВАНИЕ	▶ ОТНОСИТЕЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ПРОДАЖ
1 Primal (русская версия)	84
2 Lord of the Rings: The Two Towers	14
3 Grand Theft Auto: Vice City	13
4 Devil May Cry 2	12.5
5 Tenchu: Wrath of Heaven	12.5
6 Mortal Kombat: Deadly Alliance	12
7 War of the Monsters	11
8 Need for Speed Hot Pursuit 2	11
9 Grand Theft Auto 3 (Platinum)	11
10 Medal of Honor: Frontline	10

PC (BOX)

▶ НАЗВАНИЕ	▶ ОТНОСИТЕЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ПРОДАЖ
1 Postal 2	17
2 Warcraft III: Reign of Chaos (русская версия)	16
3 Command & Conquer: Generals	13
4 Розовая Пантера. Наследство дядюшки Кука	13
5 Герои меча и магии IV: Платиновая серия	13
6 The Sims: Deluxe Edition	12
7 Властелин Колец: Братство Кольца (русская версия)	11
8 The Sims: Unleashed	11
9 Praetorians	10
10 SimCity 4	10

PC (JEWEL)

▶ НАЗВАНИЕ	▶ ОТНОСИТЕЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ПРОДАЖ
1 Postal 2	37
2 Солдат удачи 2	19
3 Опустошение	19
4 Tom Clancy's Splinter Cell	16
5 Блицкриг	15
6 Герои меча и магии IV: Платиновая серия	13
7 Delta Force: Black Hawk Down	13
8 Герои меча и магии IV: Вихри войны	13
9 Уличный гонщик	11
10 Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения	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 - ОТПИЧНО, БЛИЗКО К ИДЕАЛУ. (ЗОЛОТО)
- 9 и 9.5 - ШЕДЕВР, ПОЧТИ СОВЕРШЕНСТВО. (ПЛАТИНА)
- 10 - ВСЕХ ВРЕМЕН И НАРОДОВ!

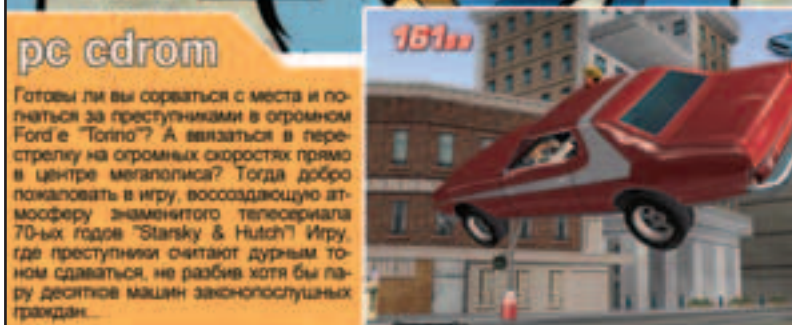
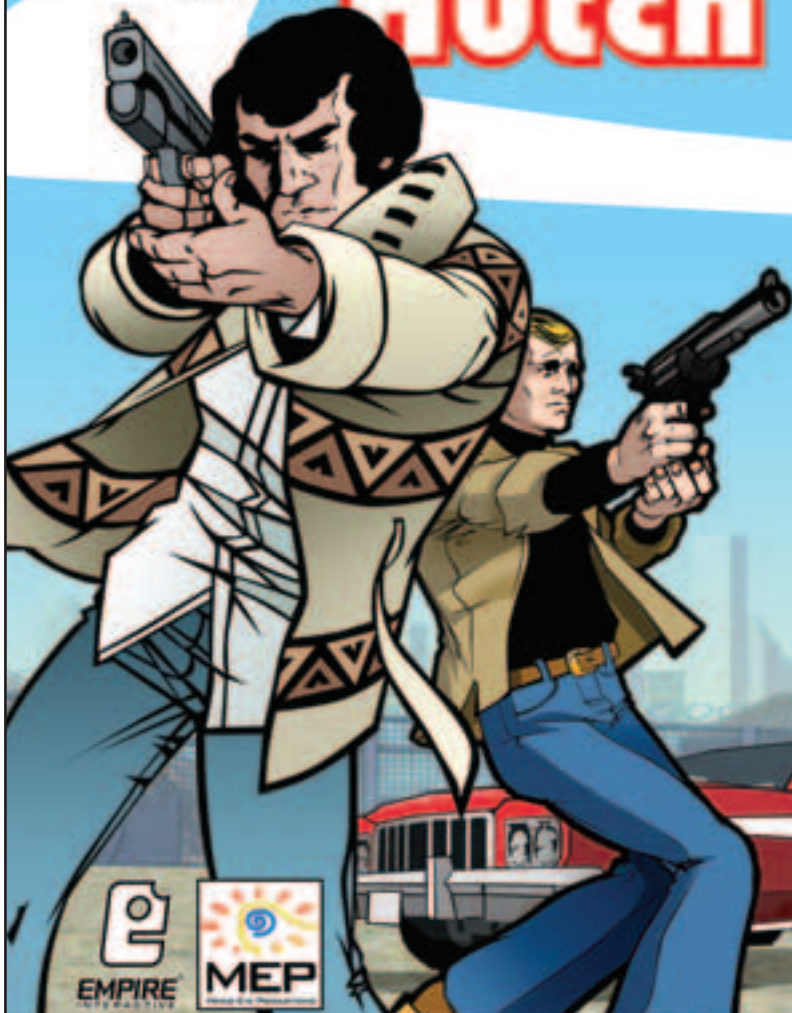
СТРАНА ИГР ПЛАТИНА
ВЫБОР РЕДАКЦИИ

СТРАНА ИГР ЗОЛОТО
ВЫБОР РЕДАКЦИИ

СТРАНА ИГР СЕРЕБРО
ВЫБОР РЕДАКЦИИ

Starsky & Hutch

ПОЛИЦЕЙСКАЯ
ЛЕГЕНДА



pc cdrom

Готовы ли вы сорваться с места и погнаться за преступниками в огромном Ford'e "Torino"? А ввязаться в перестрелку на огромных скоростях прямо в центре мегаполиса? Тогда добро пожаловать в игру, воссоздающую атмосферу знаменитого телесериала 70-ых годов "Starsky & Hutch". Игру, где преступники считают дурным тоном сдаваться, не разбив хотя бы пару десятков машин законопослушных граждан...

161m

- Уникальный геймплей: стреляйте, не выходя из машины, прямо из окна вашего Ford'a "Torino"
- 18 эпизодов, основанных на сюжетной линии легендарного сериала 70-ых годов "Starsky & Hutch"
- Сотни машин, в потоке которых вам предстоит лавировать в погоне за преступниками!

www.akella.com

© 2003 "Akella"
© 2003 "Minds Eye Productions"
Все права защищены. Непозволенной копирование преследуется
Игры с доставкой www.cdgames.ru
оптовая продажа: (095)363-4614 tel.msk@akella.com support@akella.com
представитель на Украине - "Мультитрейд" www.multitrade.com.ua



ХИТ-ПАРАД

PC (ВЕПИКОБРИТАНИЯ)

► ИГРА

- 1 Championship Manager 4
- 2 Medieval: Total War - Viking Invasion
- 3 Vietcong
- 4 The Sims
- 5 The Sims: Unleashed
- 6 Freelancer
- 7 Command & Conquer: Generals
- 8 World War II: Frontline Command
- 9 Eve Online: The Second Genesis
- 10 Delta Force: Black Hawk Down

► ИЗДАТЕЛЬ

- Eidos
- Take-Two
Electronic Arts
Electronic Arts
Microsoft
Electronic Arts
Koch Media
Crucial
Novalogic

PLAYSTATION 2 (ВЕПИКОБРИТАНИЯ)

► ИГРА

- 1 Midnight Club II
- 2 Tom Clancy's Splinter Cell
- 3 Grand Theft Auto: Vice City
- 4 The Sims
- 5 The Getaway
- 6 X2: Wolverine's Revenge
- 7 Primal
- 8 FIFA Football 2003
- 9 Tiger Woods PGA Tour 2003
- 10 Moto GP3

► ИЗДАТЕЛЬ

- Take-Two
Ubi Soft
Take-Two
Electronic Arts
SCEE
Activision
SCEE
Electronic Arts
Electronic Arts
Namco

GAMECUBE (ВЕПИКОБРИТАНИЯ)

► ИГРА

- 1 The Legend of Zelda: The Wind Waker
- 2 Burnout 2: Point of Impact
- 3 Metroid Prime
- 4 Super Smash Bros: Melee
- 5 Super Monkey Ball 2
- 6 The Sims
- 7 WWE Wrestlemania X8
- 8 Resident Evil Zero
- 9 Super Mario Sunshine
- 10 Luigi's Mansion

► ИЗДАТЕЛЬ

- Nintendo
Acclaim
Nintendo
Nintendo
Sega
Electronic Arts
THQ
Capcom
Nintendo
Nintendo

XBOX (ВЕПИКОБРИТАНИЯ)

► ИГРА

- 1 Burnout 2: Point of Impact
- 2 Halo: Combat Evolved
- 3 Project Gotham Racing
- 4 FIFA Football 2003
- 5 The Sims
- 6 Tao Feng: Fist of the Lotus
- 7 Tom Clancy's Ghost Recon
- 8 Indiana Jones and the Emperor's Tomb
- 9 Tom Clancy's Splinter Cell
- 10 Lord of the Rings: The Two Towers

► ИЗДАТЕЛЬ

- Acclaim
Microsoft
Microsoft
Electronic Arts
Electronic Arts
Microsoft
Red Storm
LucasArts
Ubi Soft
Electronic Arts

ВСЕ ПЛАТФОРМЫ (ЯПОНИЯ)

► ИГРА

- 1 From TV Animation One Piece Ocean Dreams
- 2 Rockman Zero 2
- 3 Tenchu 3: Wrath of Heaven
- 4 Fire Emblem: Blazing Sword
- 5 Naruto
- 6 Made in Wario
- 7 Dragon Quest Monsters: Caravan Heart
- 8 Yamasa Digiworld SP
- 9 Nechu Professional Baseball 2003
- 10 Taikou no Tetsujin

► ИЗДАТЕЛЬ

- Bandai
Capcom
From Software
Nintendo
Tomy
Nintendo
Enix
Yamasa
Namco
Namco

► ПЛАТФОРМА

- PS one
GBA
PS2
GBA
GBA
GBA
Enix GBA
PS2
PS2
PS2

КОММЕНТАРИИ

Появившись на Xbox и GameCube, Burnout 2: Point of Impact мгновенно скакнула к самым вершинам британских хит-парадов. Чем вызван такой успех, сказать сложно. Пусть даже Burnout 2 и была одной из лучших гонок прошлого года для PlayStation 2.



ENTER THE



▶ Мягкого тебе приземления, старина Призрак!



▶ Если бы не исчезающие тени, кадр можно было бы назвать безупречным.



▶ В статике такие пируэты выглядят комично, но в движении все очень даже ничего.

ОЛЕГ КОРОВИН
korovin@gameland.ru

▶ ИЗМЕРЯЕМ ГЛУБИНУ КРОЛИЧЬЕЙ НОРЫ

Сценарий для игры писали братья Вачовски, и это должно бы быть едва ли не главным козырем Enter the Matrix. Увы, это не так. Не посмотрев оба фильма, разобраться в сюжете чертовски сложно. История в игре не имеет ни начала, ни вразумительного конца. Огром-

ное количество снятых Вачовски роликов с актерами из фильма впечатляет... только не похожи эти ролики на «Матрицу». Сплошной треп и никакого действия. Бюджета игры хватило только на экшновые вставки на движке. И все же ощущение, что мы попали в «Матрицу», не покидает ни на минуту. Мало какая вселенная может похвастаться такой целостностью. Первым же делом нам надо будет разыскать посылку, которая была отправлена с «Осири-

са» перед гибелью корабля. Помните «Аниматрицу»? Вот-вот, игра имеет прямое отношение и к ней тоже. Все в Enter the Matrix пропитано духом «Матрицы». После выхода из игры пальцы так и тянутся к штекеру, воткнутому в шею, которого там почему-то не оказывается.

▶ МАХ РАЙНЕ, Я ТЕБЯ ЗНАЮ

Enter the Matrix – единственная игра, в отношении которой не стоит вопрос, заимствовали ли разра-

ботчики slo-mo из «Матрицы» или еще откуда-то. Да, здесь есть bullet-time (в игре этот режим называется focus), и благодаря ему бои становятся потрясающе зрелищными и захватывающими. Все, что умеют Нео, Тринити и Морфеус, умеют и Призрак с Ниобе. Игра влюбит в себя настоящего поклонника «Матрицы» с первого же уровня, где будет сумасшедшая перестрелка в холле с мраморными колоннами, словно скопированном из первой части фильма (а за-



Сделать суперхит по «Матрице» – дело нехитрое. Лично я знаю людей, которые не любят «Звездные войны», но не знаю ни одного, который бы не любил «Матрицу». Именно поэтому еще до выхода Enter the Matrix магазины по всему миру заказали аж 4 миллиона коробок с игрой. Впрочем, это говорит лишь о популярности лицензии. О качестве игры каждому придется судить самому. Ведь у вас не хватит сил устоять перед искушением купить ее, правда? Так что пора в нору за Белым Кроликом. Глотаем красную пилюлю (на худой конец сойдет и пуговица), и вперед!

ВАЧОВСКИ – ПАРАДОКСОВ ДРУГ

МАТРИКX



▶ Убить агента нельзя, его можно лишь временно отправить в нокаут.



▶ Движения героев в бою молниеносно быстры, и все же удивительно грациозны.



▶ В режиме focus не только мы бегаем быстрее, чем летят пули, но и наши противники.



▶ Игроки, вероятно, как раз и ожидали уронней, выполненных в такой цветовой гамме.

одно удивительно похоже на тест из 3D Mark 2001). Полицейские прячутся за углами, а мы врубаем focus, берем в каждую руку по автомату и... Выбегаем из укрытия, делаем «колесо» и смотрим, как одна, две, три пули валят на землю первого зазевавшегося врага. Не останавливаясь, бежим вперед и, наплевав на гравитацию, делаем несколько шагов по стене, потом удар с разворота – и второй труп. Один из охранников решился приблизиться. Удар лок-

тем, удар ногой и очередь вдогонку. Третий. Еще четверо выстроились в линию и стреляют без остановки. Снова на помощь приходит focus. Уворачиваться от пуль, как Neo, мы не можем, зато в наших силах делать умопомрачительные кульбиты в воздухе, спасающие от свинца. Даем длинную очередь... и в разрушенном холле наступает тишина. Прошло всего 10 секунд...

По накалу страстей и зрелищности бои не уступают незабвенному

Max Payne. А возможность отбросить у врагов оружие и сочетать рукопашный бой со стрельбой вызывают в памяти еще и Dead to Rights.

Enter the Matrix похожа на гонконгские боевики больше, чем любая другая игра. Нигде больше рукопашные схватки не могут похвастаться таким динамизмом и красотой в сочетании с простотой управления, граничащей с гениальностью. Одна кнопка – удары руками, другая – ногами, обе вместе

– броски. Отдельная клавиша выделена под контратаки. Чтобы красиво драться, достаточно в произвольном порядке жать на три кнопки в сочетании с клавишами курсора. По реализму действие, разворачивающееся на экране, порой затыкает за пояс все существующие файтинги. Я серьезно!

▶ ДВЕ СУДЬБЫ

Enter the Matrix имеет смысл пройти дважды. Значительная часть уровней для Призрака и Ниобе



▶ В режиме focus у героев не только улучшается реакция, но и меткость - промахнуться даже на большом расстоянии почти невозможно.



▶ Это не вампир, но умирает от удара деревянным колышком. То, что Призрак застрял ногой в поверженном противнике, деликатно не заметим.

ВЕРДИКТ

НЕ ЗАЖДАЛИ



8.0

НАША
ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

Плюсы

Атмосфера «той самой Матрицы», невероятно зрелищные перестрелки, великолепные рукопашные бои, потрясающий саундтрек.

Минусы

Очень много багов, отвратительный дизайн отдельных уровней, отсутствие завершенности у сюжетной линии.

Это настоящая интерактивная «Матрица», о которой мы мечтали. Правда, с некоторыми техническими проблемами, о которых мы мечтать ну никак не могли.



повторяется, но есть и уникальные миссии для каждого из героев. Если Призраку пришлось спасать Аксю на земле после того, как тот выпрыгнул из самолета, то Niobe как раз окажется на этом самолете в копании с агентом, которого ей предстоит сбросить вниз. Призрак часто приходится прикрывать Ниобе снайперским огнем, пока та прорывается к цели. Играя за девушку, вы как раз и узнаете, какво это – надеяться только на прикрывающего тебя напарника.

НЕОДНОЗНАЧНОСТИ

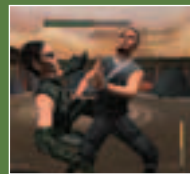
Первые уровни игры (не считая вы-

СТАРЫЕ ЗНАКОМЫЕ

В ИГРЕ ТРИНИТИ ЗАВОРАЖИВАЕТ ДАЖЕ БОЛЬШЕ, ЧЕМ В ФИЛЬМЕ

Встреча Призрака с Тринити – одна из самых запоминающихся сцен в игре. По красоте этот спарринг лишь немногим уступает поединку Морфеуса и Нео из первой части фильма. Завершается сцена небольшим диалогом:

Тринити: «Интересно, смогу я найти тебе подружку?»
Призрак: «Это ни к чему. Как и Блаженный Августин, я посвятил жизнь высшему предназначению».
Тринити: «Какому же?»
Призрак: «Онанизму».



шеописанного холла с колоннами) производят отвратное впечатление. Жуткие серые текстуры, квадратные комнаты, пустые залы... Позже выясняется, что есть в Enter the Matrix и совершенно роскошные локации – вроде замка с вампирами, где что ни комната, то ше-

девр дизайнерского искусства, или великолепный ночной китайский квартал. Как будто над проектом трудились две разных команды дизайнеров. Однозначно ответить на вопрос, хороша ли игра с технологической точки зрения, невозможно. Вроде

МАТРИЦА: ПЕРЕЗАГРУЗКА



СЕРГЕЙ ОВЧИННИКОВ
amir@gameland.ru

Громогласная премьера и невероятная информационная вакханалия, предшествовавшая дебюту «Матрица: перезагрузка», позволила в полной мере осознать, сколь значительное место заняла «Матрица» в масс-культуре. Побив целый ряд рекордов американского кинопроката, сиквел культового, но в свое время куда менее успешного фильма всего за четыре дня проката собрал более 135 миллионов долларов, обставив даже мегапроект «Человек-паук»,

год назад продемонстрировавший результат в 125 миллионов. Длинные очереди в кассы, отсутствие билетов, «эксклюзивные» репортажи по всем телевизионным каналам, демонстрирующие одни и те же кадры, – это результаты сочетания беспрецедентной маркетинговой активности и реальной нешуточной популярности Вселенной, созданной братьями Вачовски. Все эти успехи оказались достигнуты вопреки относительно кислой реакции большинства кинокритиков, которые, заметим, примерно в том же ключе отзывались и о первой части. «Перезагрузку» ругают за слишком большое





▶ Напоминает знаменитейшую сцену побоища из первой «Матрицы», не так ли?

ХУЖЕ, ЧЕМ	КРАСИВЕЕ, ЧЕМ
Max Payne	Dead to Rights

ENTER THE MATRIX ДАЕТ АДРЕНАЛИНА, ПОЖАЛУЙ, ДАЖЕ БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСМОТР ФИЛЬМА.



КАК В «МАТРИЦЕ»

ВСЕ ТРЮКИ УДИВИТЕЛЬНО КРАСИВЫ И ЛЕГКИ В ИСПОЛНЕНИИ

Герои умеют выглядывать из-за угла, делать «колесо», захваты и броски, «нырки» вперед и назад в духе Макса Пейна, кувырки со стрельбой вбок и вперед, бегать по стенам, атаковать, оттолкнувшись от стены, отбирать у противников оружие. Чтобы выполнить все это, достаточно нажать одну или две кнопки, одновременно зажав клавишу курсора. Проще не бывает. А удовольствия сколько!..



билль либо отстреливаться из окна на ходу, явно уступают традиционным перестрелкам. Во-первых, в игре нарочью убита физическая модель поведения автомобиля. Во-вторых, гоночные уровни на редкость уродливы. Как такое может сочетаться в проекте, в который вбухано несколько миллионов долл, ведь в первую очередь рассчитаны на фанатов. А вы покажите мне человека, который хоть в глубине души не был бы фанатом «Матрицы». Ну хоть чуть-чуть. На самом деле Shiny сделала отличную игру. Просто такому проекту не подошло бы иметь так много серьезных промахов. ■

ВЗЛОМАЙ

«МАТРИЦУ»

Режим чит-кодов в игре позволяет почувствовать себя настоящим хакером. Мы выбираем файл с сейвами, который хотим взломать, и попадаем в операционную систему, напоминающую MS-DOS. После изучения дерева каталогов и запуска всяких бесполезных программ можно приступать собственно к взлому. Каждый чит представляет собой шестнадцатеричный код, который надо ввести вместе со специальной командой. Затем сохраняем изменения и вуаля. «Матрица» взломана!



большая часть уровней производит самое приятное впечатление. А вот модели персонажей, особенно врагов, слабоваты. Тени постоянно глючат – то мигают, то покрываются полосами, то вообще исчезают. На Ниобе все время дергаются текстуры. Анимация тоже небезупречна. У

меня был приступ истерического хохота, когда я впервые увидел, как герой бегаёт. Второй такой же приступ начался, когда ему надо было подняться по вертикальной лестнице. И это в игре с настолько впечатляющими драками! Миссии, где нам надо либо вести автомо-

THE MATRIX RELOADED



внимание к спецэффектам, вялую сюжетную линию, бессмысленные километровые диалоги и отсутствие концовки. В общем, американские критики как всегда сели в лужу, не уловив самого главного... Повертевшись денек-другой в этом немислимом информационном потоке, даже самый здравомыслящий человек начинает терять чувство реальности и потихоньку примеряет на себя чужие суждения и вкусы. Отчасти поэтому, отправляясь на показ «Перезагрузки» в знаменитый премьерный голливудский кинотеатр Grauman Chinese, мы готовились к са-

мому худшему. И поначалу странный новый фильм полностью оправдывал эти ожидания. Натянутое и невразумительное вступление, несколько несуразных диалогов, откровенно глупая речь Морфеуса-Фишберна перед многотысячной аудиторией жителей последнего оплота человечества, подземного города Зиона, совсем странная постельная сцена с дискотечными ритмами и диким монтажом... Это ли продолжение фильма, который был выверен и просчитан до последнего кадра, в котором каждая сцена имела значение? Не стоит торопиться с выводами. Вяло отмерив по

- **СТУДИЯ:** Warner Bros/Village Roadshow/Silver Pictures
- **ПРОДЮСЕР:** Джоэл Силвер
- **РЕЖИССЕРЫ:** Энди и Ларри Вачовски
- **В РОЛЯХ:** Киану Ривз, Хьюго Уивинг, Лоренс Фишберн, Кэри-Энн Мосс
- **БЮДЖЕТ:** \$150 млн.
- **МАРКЕТИНГОВЫЙ БЮДЖЕТ:** \$50 млн.



РОССИЙСКАЯ ПРЕМЬЕРА ФИЛЬМА «МАТРИЦА: ПЕРЕЗАГРУЗКА» ПРОШЛА 21 МАЯ В КИНОКОНЦЕРТНОМ ЗАЛЕ «ПУШКИНСКИЙ».

таймеру ту часть, что именуется вступлением, «Перезагрузка» медленно и явственно преображается, с каждой секундой набирая знакомую по первой серии силу. Кроме того, после просмотра неизвестно откуда возникает и понимание некоторых несуразностей вступления. Не торопясь и смакуя подробности каждого кадра, братья Вачовски выстраивают сцену за сценой, мастерски вводят в действие новых персонажей и попутно дают необходимые разъяснения. Разъяснений как всегда много, и для примитивного летнего блокбастера они чрезвычайно, просто-таки чудовищно зауны. Впрочем, без них «Матрица» не была бы «Матрицей». Отметим лишь, что сюжетная линия не раз перевернет все с ног на голову, с легкостью приводя зрителя в состояние лирического столбняка.

Подтверждая свою репутацию непревзойденных стилистов, Вачовски выписали каждого нового персонажа с фантазией и юмором, присутствующим лишь настоящим мэтрам кинематографа. При этом, разумеется, злодеи выглядят куда более элегантно и снабжены совершенно удивительными характерами. Люди тоже хороши, но куда им тягаться с близнецами-призраками или таинственным Архитектором, создателем Матрицы. Уже знакомые по первой части размышления о природе рели-

гии, смысле и роли Мессии в истории дополняются не менее интересными вопросами (и ответами!) о природе взаимоотношений человека и машины. Кроме того, в «Перезагрузке» поднимается и актуальная сегодня проблема религиозного фанатизма – для все же сугубо развлекательного кино это весьма широкий спектр. О невероятных спецэффектах новой «Матрицы» сказано уже достаточно. В Интернете уже давно курсируют ролики, в которых, как ни странно, не показано и десятой части того, что происходит в фильме. Более того, самые вкусные кадры Вачовски все же приберегли для фильма. Использование прежних технических находок сведено к минимуму (слишком уж много они появлялись и пародировались в других произведениях), вместо них нам предлагаются: доведенная до совершенства замедленная съемка, нереальные углы и схемы операторской работы и знаменитая сцена драки с сотней агентов Смитов. Плюс заметно преувеличенные по сравнению с реальностью взрывы (пока никакого тому объяснения, кроме желания посмасштабнее все повзрывать, не вижу).

Поддерживать статус культурного феномена – задача не из легких. Одним лишь впечатляющим фильмом тут не обойдешься. Аудитории нужно всегда представлять что-то но-

венькое. Даже здесь братья Вачовски в накладе не остались. «Матрица» образца 2003 года, помимо всего прочего, является грандиозным экспериментом по созданию истинно мультимедийного феномена. Книжки и игры по фильмам, разумеется, выпускали и раньше, однако лишь «Матрица» сделала в этом направлении долгожданный шаг вперед. Некогда лишь «сопутствующие» форматы вдруг стали неотъемлемой частью главного элемента.

Игра Enter the Matrix, созданная Shiny по сценарию и под непосредственным руководством режиссеров фильма, не пересказывает события «Перезагрузки», но в буквальном смысле нарезает круги вокруг них, раскрывая новые подробности сюжета и предоставляя игрокам уникальную возможность фактически увидеть еще один двухчасовой фильм, снятый братьями Вачовски во время создания двух киносиквелов, не столь изобилующий спецэффектами, но зато снабженный достаточным количеством важнейшей информации, которую собственно из фильма почерпнуть невозможно. И только попробуйте после этого не купить игру! Еще один пример такого «параллельного» подхода к раскрытию сюжетной линии – девятисерийный аниме-сборник «Аниматрица», на отдельные главы которого (особенно, конечно, на невероятный

«Последний полет Осириса» за авторством Square Pictures) в фильме имеются прямые ссылки. Разумеется, и маркетинговая активность захватывала все возможные форматы, не забывая напоминать зрителям о наличии массы различных способов расширить свое восприятие мира «Матрицы». На двойном альбоме саундтрека, например, можно найти рекламные ролики из фильма, игры и «Аниматрицы». После завершения Enter the Matrix открывается ролик «Матрица: революция», он же проигрывается в качестве награды всем досмотревшим до конца титры «Перезагрузки». Подобный подход к формированию медиа-вселенной нам кажется весьма прогрессивным и, думается, он будет быстро адаптирован многими киностудиями. После двух с половиной невероятных, насыщенных и ярких часов «Перезагрузка» заканчивается стремительно и неожиданно, раскрывая очередную и, кажется, совсем не последнюю задумку режиссеров. Братья Вачовски, оказывается, и не думали снимать два сиквелов «Матрицы». Они сняли один колоссальный, гигантский фильм и разбили его на две серии, оборвав первую на самом интересном месте. Так что предупреждаем: после того как вы выйдете из кинотеатра, 5 ноября все еще будет чрезвычайно далеко. ■



Когда пространство вокруг тебя
заполнят свистящие пули,
а рука твоя беспощадно
нажмёт на курок...

Когда враги твои падут на землю
умываясь кровью своей,
и тела их остынут быстрее
чем ствол твоего
пистолета...



СОЛО ЗЕРО

ФИНАЛЬНЫЙ ОТСЧЁТ

Посмеешь ли ты вступить на дорогу ведущую в АД?





E3

2003: ПРЕЛЮДИЯ

Открываешь утром дверь гостиничного номера – а за нею август в Подмоскowie: туман, хмурое небо, зябкий ветерок, плюс пятнадцать Цельсия. Только за дверью не Подольск или Лобня – мы в Лос-Анджелесе. В городе ангелов, киностудий, пляжей и ванильной «Кока-колы». В неожиданно пасмурном городе, где в течение нескольких майских дней акклиматизировались, работали, играли и отдыхали шестьдесят четыре тысячи гостей главной игровой выставки на планете.

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

Сразу скажу, что часики ноутбука, на котором пишется этот текст, показывают 18:55, 16 мая. E3 официально завершилась чуть меньше трех часов назад – а это значит, что вашему вниманию предлагается не исчерпывающий отчет о прошедшем шоу (таковой вы отыщите в следующем номере «СИ»), а подготовленный, что называется, по горячим следам материал о предшествовавших выставке пресс-конференциях крупнейших игровых компаний, где были объявлены их стратегические планы. Открывающие E3 брифинги для журналистов еще стоят перед глазами, не затершись под слоем более поздних впечатлений, – сегодня речь пойдет именно об этих конференциях.



Меры безопасности были приняты беспрецедентные: вокруг места проведения выставки постоянно дежурили полиция, пожарные и медики.

Самым первым мероприятием выставки стала пресс-конференция Microsoft, состоявшаяся вечером 12 мая. Xbox была прилюдно объявлена краеугольным камнем «стиля жизни цифровых развлечений» (оставляем за читателями право придумать более изящный перевод языковой конструкции digital entertainment lifestyle). В качестве наглядных доказательств журналистам были представлены расширения онлайн-сервиса Xbox Live: пакет спортивных программ XSN Sports (он позволяет игрокам создавать лиги, следить за статистикой матчей и даже получать уведомления о начале игр на свой мобильный телефон), софтверные расширения Live Web и Live Alerts, по сути являющиеся обычными веб-браузером и веб-пейджером. Эд Фрайз (Ed Fries), вице-президент Microsoft, отвечающий за издательскую деятельность в области игр, сказал следующее: «Если мы хотим, чтобы вкус цифровых развлечений

на Xbox распробовали как можно больше людей, недостаточно делать отличные игры. Необходимо расширить само определение интерактивных развлечений». Что ж, цель действительно благая. И роль судьбоносного продукта, который нас всех к ней приблизит, досталась Xbox Music Mixer. Софтверная разработка Microsoft позволит пользователям «смешивать их любимые музыкальные композиции с цифровыми фотографиями и делиться полученными миксами с друзьями». Продвинутое караоке с функциями редактирования изображения и звука – явно не революция и уж точно не новое слово в индустрии, как это пытается выставить г-н Фрайз. Последующая демонстрация «нескольких из множества игровых проектов, выходящих вскоре под Xbox Live» каких-либо крупных сюрпризов не принесла: Doom III, как и год назад, присутствовал в виде красивого видеоролика; Republic Commando от

LucasArts совпала аплодисменты во многом из-за приписки ко вселенной «Звездных войн»; предсказуемой овации удостоилась Halo 2, в которую со сцены играл Джо Стейтен (Joe Staten) из Bungie. Завершилось мероприятие утверждением «главного по Xbox» Робби Баха (Robbie Bach) – он провозгласил, что приставка от Microsoft «создает будущее прямо сейчас».

На следующий день инициатива перешла к Sony. Представителям прессы первым делом была кратко представлена Gran Turismo 4, после чего президент SCEI Кадзуо Хираи (Kazuo Hirai) пообещал, что «год будет еще интереснее, чем рекордный 2002-й», попутно определив новые Metal Gear Solid и Grand Theft Auto в стан PS2-эксклюзивов. Следующие анонсы коснулись выпуска в Штатах PS2 Online Pack на базе консоли 50000-й модели по цене \$199, а также падения цены на продающиеся

модели PS2 до \$179 (Microsoft незамедлительно парировала, снизив цену на Xbox до тех же \$179). По части сетевой поддержки SCEI старается не отставать от Microsoft – на начало 2004 года намечен штатовский старт Final Fantasy XI (в комплекте с жестким диском), на начало зимы – запуск SOCOM II и онлайн-версия Syphon Filter: Omega Strain. Во все девять спортивных проектов, выходящих в этом году на PS2 у Electronic Arts, включен сетевой режим. Посредством специально проведенного телемоста знаменитый гольфист Тайгер Вудс (Tiger Woods) продемонстрировал собравшимся журналистам успешную работу онлайн-составляющей в игре имени самого себя. Американская пресса впервые увидела цифровую камеру Eye Toy, которую несколько месяцев назад SCEE предъявила европейским журналистам, – устройство подключается к PS2, интегрируя изображение геймера непосредственно в игровую



Игровая реклама встречала посетителей на зданиях, расположенных вокруг LA CC.



Щиты SCEA отличались простотой, броскостью и выдержанной стильностью.



GBA SP всех расцветок и оттенков притягивали взгляд издали.

A promotional image for the video game Tom Clancy's Splinter Cell. The central figure is Sam Fisher, wearing his signature black tactical gear and night-vision goggles with four glowing green lenses. He is holding a silenced pistol in his right hand, which is illuminated by the green light from the goggles. The background is a dark, industrial setting with a chain-link fence and pipes. The title 'Tom Clancy's SPLINTER CELL' is prominently displayed in the center, with 'SPLINTER CELL' in a large, bold, white font with a green outline and a 'TM' trademark symbol.

Tom Clancy's **SPLINTER CELL**™

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

Эксклюзивный представитель на территории Украины ООО "Одиссей", www.odyssey.od.ua, e-mail: cd-rom@odyssey.od.ua, тел.: 8-10-38048-735-16-65. Эксклюзивный представитель на территории Эстонии компания MCE, www.mce.ee, e-mail: mce@mce.ee, тел.: 8-10-372-605-57-38.

Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000", Лицензия Эл № 77-6227. Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "NMG". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000". © 2002 Ubi Soft Entertainment. All Rights Reserved. Ubi Soft Entertainment and the Ubi Soft logo are registered trademarks of Ubi Soft Entertainment. Splinter Cell is a trademark of Ubi Soft Entertainment. All Rights Reserved. All other trademarks are the property of their respective owners.





Лара встретила исключительно в картонно-вырезанном виде – сколько мы ни искали, обнаружить девушку-модель не удалось.

ДЛЯ ТЕХ, КТО СПУСТИЛСЯ С ГОР

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO

Тут, конечно, не обойтись без ликбеза для геймеров со стажем меньше года или для тех, кто не особо внимательно следит за событиями в индустрии. E3 – крупнейшая выставка, посвященная электронным играм и всему, что им сопутствует. В 2003 году она проводилась в девятый раз. На территории Los Angeles Convention Center главное игровое шоу мира традиционно занимает три зала: гигантский South Hall (тут разместились стенды таких грандов, как Konami, Electronic Arts, Capcom, Activision, Square Enix, Microsoft, Vivendi Universal Games), не менее громадный West Hall (здесь обитают SCEI, Nintendo, Sega, Tecmo, Bandai) и полуподземный Kentia Hall, где обретаются стенды многообещающих компаний из Восточной Европы, Кореи и Гонконга. В относительно небольших Concourse Hall и Petree Hall в этом году нашли пристанище THQ, Atari (бывшая Infogrames), Majesco, LucasArts и Acclaim Entertainment. Российские издатели («1С», «Бука», «Руссобит-М») по-прежнему предпочитают выставляться в обделенном народной любовью зале Kentia – так меньше шансов затеряться среди очень серьезных западных и японских конкурентов. Очевидный плюс этого подхода – в Kentia можно дышать относительно свежим воздухом и говорить, почти не повышая голос. Минус – туда ни за какие коврижки не заманишь англоязычную прессу.

процесс. Похоже, что там, где не получилось революции у Microsoft, Sony оказалась триумфатором: присутствовавшие сошлись во мнении, что если какой-то гаджет и способен «расширить определение интерактивных развлечений», то вовсе не видео-караоке, а именно Eye Toy. В завершение действия «отец PlayStation» Кен Кутараги (Ken Kutaragi) поднялся на сцену и проанонсировал ни много ни мало – портативную консоль Sony PSP. 2004 год, 4,5-дюймовый экран с подсветкой, аккумуляторная батарея, возможность смотреть видео в формате MPEG4 и но-

вый формат дисков (Universal Media Disc емкостью 1,8 ГБ) – уже эта информация оказала на аудиторию магическое воздействие, а ведь не были названы ни производительность процессора, ни предполагаемые габариты и вес аппарата. «Живьем» мы увидели только блестящий диск диаметром 2,4 дюйма – все говорит о том, что вплоть до осенней Tokyo Game Show будоражащая умы PSP, скорее всего, так и останется темной лошадкой.

Nintendo, устроившая свою конференцию в развлекательном центре

Hollywood & Highland, приводила внушительные цифры продаж. Вице-президент компании Джордж Харрисон (George Harrison) процитировал результаты исследования NPD Funworld – из них следует, что логотип компании украшает 58% приставок, проданных в США за март текущего года. Конечно, если плюсовать GameCube и Game Boy Advance – вместе получается крайне внушительно. Президент Nintendo Сатору Ивата (Satoru Iwata) отметил, что более 20 доступных на выставке игр для GC тем или иным образом используют соединение с GBA –

данное направление у руководства компании определено в фаворе: автор The Sims Уилл Райт (Will Wright) пообещал, что Electronic Arts выпустит две новые игры из серии «Симов», также использующие связку GC и GBA; эта технология будет применена и многопользовательской Pac-Man от Namco. На вопрос о его отношении к анонсу портативной PlayStation Ивата-сан ответил в том духе, что до конца 2004 года еще дожить надо, а Nintendo прочно занимает лидирующую позицию на «портативном» рынке и расставаться с ней не собирается. Да-



Павильон Nintendo по площади мог поспорить только со стендом SCEI.



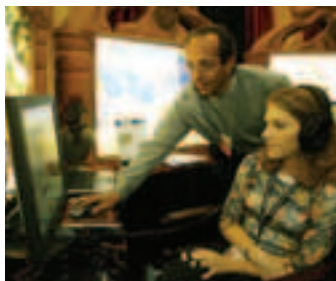
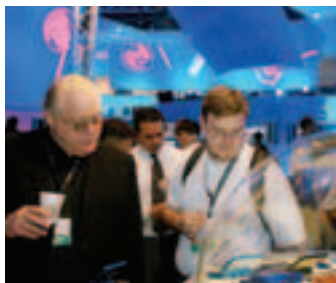
Каждому участнику турнира по Gran Turismo 4 доставалась футболка.



Экспозиция Sega в полной мере отражала политику компании по реализации ежей.

НА ПОКАЗЕ GT 4 ДЛЯ ЕВРОПЕЙСКОЙ ПРЕССЫ КАДЗУНОРИ ЯМАУТИ ПРИЗНАЛСЯ, ЧТО ОТНОСИТСЯ К МАШИНАМ КАК К ЖИВЫМ СУЩЕСТВАМ





На Half-Life 2 выстроилась самая длинная очередь на всей E3 – администрация стенда впоследствии даже выставила для страждущих стулья, чтобы легче было скоротать многочасовое ожидание.

лее было объявлено, что Game Boy Player для проигрывания картриджей от GB и GBA на GameCube поступит в продажу в США 23 июня по цене в \$49.99, после чего президент подтвердил, что консоль-преемница GameCube уже находится в разработке, «и здесь Nintendo уж точно не пропустит стратегических преимуществ, как это порою случалось раньше». Учитывая незавидное положение GameCube в Европе и непоследовательную позицию компании относительно игрового контента (когда Ивата-сана попросили прокомментировать успех GTA: Vice

City, он с явным неодобрением отозвался: «Индустрия должна спросить себя – как далеко мы готовы зайти?» Однако именно GC стал платформой для римейков кровавой Resident Evil) – заявление о старте работ над новой приставкой и имевшем место «пропуске преимуществ» вполне можно расценивать как признание Nintendo ряда промахов, допущенных в том числе и при создании/маркетинге «кубика».

Сразу после пресс-конференции Nintendo все желающие уселись в красные двухэтажные автобусы с

надписью N-Gage, умчавшие их на схожее мероприятие фирмы Nokia. Финский телекоммуникационный гигант наконец-то определился с розничной ценой своего игрофона: N-Gage, совмещающий в себе функции портативной игровой системы, мобильного телефона и mp3-плеера, будет стоить \$299 на территории Северной Америки. Многие из показанных в прессе игр по-прежнему сильно «тормозили», особенно это портило впечатление от Super Monkey Ball.

14 мая двери залов LA Convention Center распахнулись, и многоты-

сячная толпа из разработчиков, издателей, журналистов и простых... ну хорошо, не совсем простых геймеров (за \$400 организаторы свободно продавали зеленые гостевые бэджи), подобно гигантской цунами, обрушилась на стенды. Вместо того чтобы принять участие во всеобщем штурме, компания из нескольких десятков европейских журналистов, куда входил и корреспондент «СИ», чинно дожидалась расширенной презентации Gran Turismo 4. Кадзунори Ямаути (Kazunori Yamauchi) не заставил себя ждать – пройдя на сце-



Ролик MGS3: Snake Eater крутился не только на огромном экране.



На стенде Konami мирно соседствовали разные по духу и содержанию игрушки.



Онлайновая Steel Battalion: Line of Contact все-таки не попала под сокращение.





Чемпионат по Gran Turismo 4 собрал лучших гонщиков из числа представителей прессы.

ну, он произнес небольшую прочувствованную речь, из которой следовало, что на этот раз цель Polyphony Digital – заразить любовью к автоспорту даже тех геймеров, кто ни разу в жизни не сидел за рулем. Причем заразить накрепко, без права на выздоровление. Обращаясь к автомобилям исключительно как к одушевленным существам, Ямаути-сан обрисовал несколько ключевых особенностей GT4: более 500 машин, повышенная точность в моделировании поведения реальных прототипов, кардинально переработанный и более снисходительный к новичкам AI. В тесном сотрудничестве с Logitech специально для GT4 создан руль с увеличенным углом вращения, усиленной функцией вибрации – его-то и нам предложили нам протестировать на месте (короткая демо-версия из одной – да какой, нью-йоркской! – трассы функ-

ционировала как в одиночном, так и в сетевом режиме). Опробовав оба варианта, можно утверждать, что Polyphony Digital готовит не просто лучшую гонку для PlayStation 2 – даже столь ранняя версия позволяет говорить об одной из наиболее удачных автоспортивных игре вообще. Ямаути-сан считает, что Gran Turismo 4 можно смело приравнять к начальному этапу сдачи экзамена на вождение. Ознакомившись с демо-версией в комплекте с новым рулем, мы полностью согласны.

Sega сделала ставку на Соника, выкатив на все основные платформы целых четыре проекта с участием синего ежика. Многообещающе смотрится Sonic Heroes (первое появление персонажа на PS2 и Xbox) – скоростная командная эстафета, где игроку необходимо попеременно использовать умения

Соника, Наклза и Тейлза, меняя героя одним нажатием кнопки. На GC выходит Sonic Adventure DX Director's Cut – по мнению команды Юджи Наки (Yuji Naka), как раз очередной переработки классического хита с Dreamcast сейчас и не хватает владельцам нинтендовского «кубика». Обладателей GBA очаростливают Sonic Pinball Party (пинбольшим соревнованием с уровнями на основе NiGHTS, Samba de Amigo и других знаменитых сеговских блокбастеров) и Sonic Battle (развеселым файтингом с участием всех ключевых персонажей «ежиной» серии). Принимая во внимание осенний дебют Sonic N для N-Gage и скорый штатовский старт аниме-сериала Sonic X, текущий год Sega проведет за сбором золотых колечек. На фоне многообразия игольчатых млекопитающих слегка терялись другие анонсы компании: показанный только на

видео Altered Beast, впечатляющий Virtual On Marz и слегка разочаровавший нас Vectorman.

Четыре выставочных дня слились в пеструю ленту из презентаций, завтраков, рысканья по залам, поездок, сбора пресс-китов, вечеринок, марш-бросков из LA Convention Center в отель и обратно, поисков удачного кадра, поисков нужного стенда, поисков кого-то, кто на этом стенде за что-то отвечает (Sega – куча менеджеров и полная анархия), и вечного, постоянного недостатка времени – даже несмотря на то что все заранее планировалось и прорабатывалось. Ведь каждую минуту хочется просто поиграть в любой из десятков грядущих релизов или отстоять длинную очередь в зал, где показывают какой-то особенно крутой ролик. Обо всем этом – в следующем номере «СИ», где мы познакомим вас с главными проектами выставки, расскажем обо всех сколько-нибудь заметных новых играх и представим несколько сюрпризов.

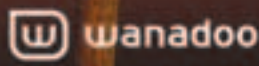
Если же попытаться подвести на основе увиденного на конференциях своеобразный промежуточный итог, то получается, что «приставочная война» последних лет активно идет на убыль: рынок успешно поделен. Никаких громких анонсов, за исключением объявления Sony о планах выпустить PSP, так и не прозвучало. Индустрия спокойно работает, технологическая «гонка вооружений» (по крайней мере, в области консолей) временно отодвинулась на второй план. Основной фокус смещен в сторону игр, и здесь недостаток достойных проектов замечено не было. Хотя действительно первоклассные игры на прошедшей E3 удавалось пересчитать по пальцам (Castlevania: Lament of Innocence, Prince of Persia: The Sands of Time, Half-Life 2, MGS3, Doom III), в основной массе компании представили гостям выставки крепкие проекты, которым наверняка полюбятся многим геймерам на протяжении ближайших полугодия-года. Но это уже тема для следующего выпуска журнала...

Лос-Анджелес,
16-17 мая 2003 года.



КОЖАН

БИТВА АРИМАНА



ПО ВОПРОСАМ ОПТОРНОЙ ПРОДАЖИ И СОТРУДНИЧЕСТВА ССЫЛАЙТЕСЬ ПО ТЕЛЕФОНУ: (095) 745-0114, E-MAIL: SALES@MEDIA2000.RU. ЗАКАЗ ДИСКОВ ПО ТЕЛЕФОНУ: (095) 745-0114, E-MAIL: ZAKAZ@MEDIA2000.RU. ДОСТАВКА ПО РОССИИ. БЕСПЛАТНОЕ ПОДДЕРЖКА ЗАРЕГИСТРИРОВАННЫХ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ ПО ТЕЛЕФОНУ: (095) 777-3632, E-MAIL: SUPPORT@MEDIA2000.RU.

ЖОКЛОДОВИТЕЛЬ ПРЕДСТАВИТЕЛЬ НА ТЕРРИТОРИИ ИТАЛИИ ООО "ИМЭДЖИТ", WWW.061335CT.06.UA, E-MAIL: 061335CT.06.UA, TEL: 040-30046735-443.

ЖОКЛОДОВИТЕЛЬ ПРЕДСТАВИТЕЛЬ НА ТЕРРИТОРИИ ШВЕЙЦАРИИ ПЕД. ШВЕЙЦАРИЯ, E-MAIL: ПЕД.ШВЕЙЦАРИЯ, TEL: 040-372-605-57-30.

ЛОКАЛИЗАЦИЯ ВЫПОЛНИЛ КОМПАНИЯ "ТРАНСКОМПАК2000". АРИМАНА 3D И ПЛЭЙН ПУАРИ НА ИТАЛИИ ИЛИ ШВЕЙЦАРИИ РОССИИ, CIS И СТРАНЫ БЛИЖНЕГО ПРИКАСПИЯ ИЛИ ТЮРЦИИ ДИСК. ПУАРИ НА РАДИОКАНАЛАХ НА ТЕРРИТОРИИ РОССИИ, CIS И СТРАНЫ БЛИЖНЕГО ПРИКАСПИЯ, КОМПАНИЯ "ТРАНСКОМПАК2000". © 2002 WANADOO EDITOR. ALL RIGHTS RESERVED. КОЖАН IS A TRADEMARK OF TIMEGATE STUDIOS. DEVELOPED BY TIMEGATE. PUBLISHED AND DISTRIBUTED BY WANADOO EDITOR.

➔ KREED

ХИТ? ХИТ? ХИТ?

ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?





■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: FPS ■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: Руссобит-М
 ■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: не объявлен ■ РАЗРАБОТЧИК: Burut CT
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 32 ■ ДАТА ВЫХОДА: III квартал 2003 года

<http://www.kreed3d.com>

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



КОНСТАНТИН «ГУРУ БРАМИН» ИНИН
me@inin.ru

В целом рассказать про FPS просто. Сюжет – sci-fi (то есть модели будут состоять из непонятных щупалец, и это позволит разработчикам особенно не напрягаться относительно реалистичности мимики, да и движений тоже). Место действия – космические корабли и далекие планеты (уровни будут яркими и разнообразными, но эффект присутствия до Half-Life’овского все равно не дотянет). Геймплей делается на борьбе с толковым AI (все очень напряженно, но триллером не назовешь. Умный враг где-то в засаде и обычный зомби у тебя за спиной – это совершенно разные виды страха). Добавить пару слов про графику (для особо любознательных – привести цифры) – и все, опытному игроку картина в целом ясна. На этом бы и остановиться. Но иногда что-то цепляет и заставляет руки прилипнуть к клавиатуре, а взгляд – к монитору. Редко, но бывает.

➤ «САМ Я НЕ МЕСТНЫЙ...»

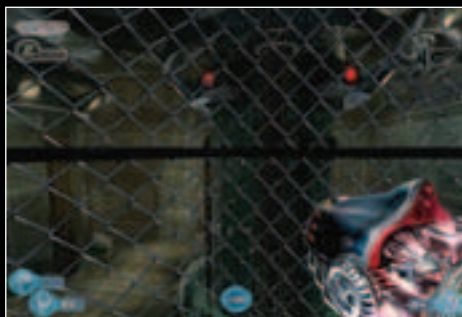
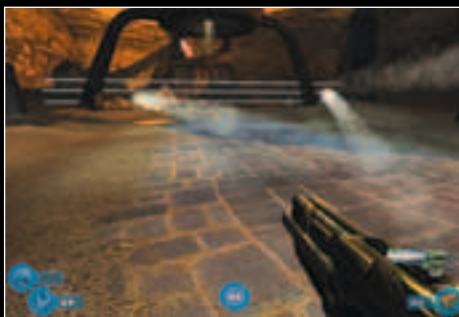
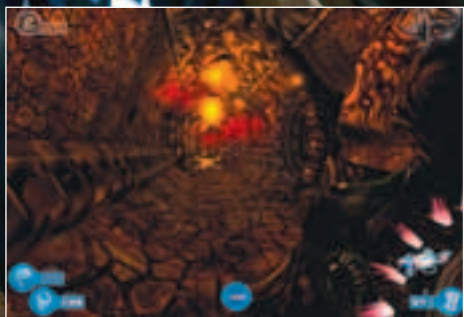
Трудно объяснить, как это происходит. Когда от графики DOOM 3 челюсть падает на пол – это понятно. Собственно, так и задумано. Kreed не совершает революции – и даже не пытается. Но у меня не получается писать о ней отчет. И не получается «отсматривать»

уровень – я начинаю играть. Конечно, Kreed, обросший легендами воронезский 3D-шутер, – не «убийца» DOOM 3. Kreed – это «Unreal II-smasher мордой об стол с разбрызгиванием мозга по стенам и контрольным переломом позвоночника». Жестко и лаконично. Kreed – это правильный Unreal II. Оказывается, правильный Unreal II делают в России.

В гигантской космической аномалии много лет подряд пропадают корабли. Одним из таких кораблей стал траулер «Асперо» – пиратская атака привела к тому, что и «торговец», и пират начали дрейф в сторону Kreed. На борту «Асперо» находился Легионер, суперсолдат, плод многолетней работы генетиков и нанотехнологов. «Вполне достаточным было присутствие в команде торгового корабля всего лишь одного-двух Легионеров – их способностей вполне хватило бы, чтобы целиком уничтожить население средней планеты», – наконец-то мы получили объяснение тому, что всех до нас замочили, вокруг нас мочат, а наш герой справляется. Выбравшись из каюты, Легионер приступает к расследованию происходящего в Kreed – очевидно, расследование ведется путем физического устранения всех подозреваемых.

Команду Burut можно похвалить как минимум за отсутствие лени. Такой сюжет можно было легко реализовать в двух-трех зонах. Burut сделали восемь. Разнообразная архитектура, подбор цветовых гамм, открытые и закрытые пространства – каждый раз новая, но совершенно естественная картинка. Следовательно предстоит долгое путешествие.

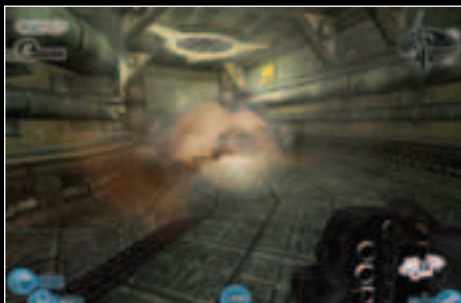
Я НЕ БОЮСЬ СГЛАЗИТЬ: ЛЮДИ, КОТОРЫЕ НЕ ПРОФУКАЛИ ИГРУ НИ НА РАННЕЙ, НИ НА СРЕДНЕЙ СТАДИИ, ВРЯД ЛИ ЧТО-ТО ПРОФУКАЮТ НА ЗАВЕРШАЮЩЕЙ.



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



▶ Это не истребление мяса – это битвы интеллектов.



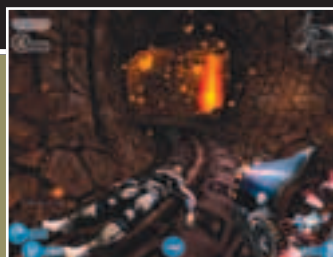
▶ Некоторые виды оружия не оставляют от врагов даже напоминания.



▶ В принципе, в руках у этого парня достаточно мощная пушка – шестиствольная классика, выкашивает толпы за считанные секунды. Но трехствольный шотган сбрасывает быстрее и разносит противника в клочья.

➔ СВОБОДА МЫШЛЕНИЯ – НАШЕ ВСЕ!

В одной из зон, на вражеском космическом корабле – эдаком hive – в воздухе висят оранжевые светлячки. Под цвет стен. Небольшие неподвижные шарики излучают ровный неяркий свет. Они явно что-то значат. Что? Откуда они взялись? Зачем они там висят? Непонятно, но очень красиво. В частности, такие мелкие дизайнерские находки и заставляют верить в успех «Крида». Когда человек не «знает, как нужно», а придумывает оранжевых светлячков – это и есть то самое творчество.



вие – это видно уже сейчас. И подозреваемые его ждут.

➔ ОКРУЖАЮЩИЕ

Подозреваемых в Kreed сравнительно немного. Это не истребление мяса – это битва интеллектов. Наполовину успех игры будет зависеть от того, насколько команда справится с созданием сильного AI. Собственно, уже сейчас оппоненты умеют метко стрелять и отличают дистанцию, оптимальную для броска гранаты, от дистанции,

оптимальной для ведения огня. Задача разработчиков – сделать AI не просто эффективным, но «человекоподобным». Меньше меткости – больше смекалки. Хуже реакция – лучше анализ. И уже то, что есть сейчас (а меня засыпали уверениями, что это всего лишь ранняя стадия работы), вселяет надежду. Я не находил противников на тех огневых позициях, на которых они успели засветиться. Получал выстрел в спину от обошедшего меня со спины врага. Держал на прице-

ле вовсе не ту точку холма, в которой появлялся противник, а держал я, очевидно, ту же точку, в которой на предыдущем холме появился представитель той же враждебной мне расы. Хочется увидеть новых, достойных 2003 года скарджей.

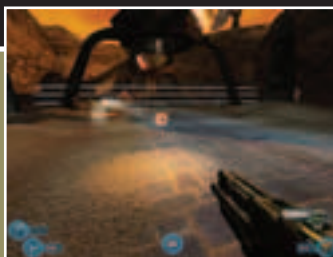
➔ БЕРЕТЕ МРАМОРНУЮ ГЛЫБУ И ОТСЕКАЕТЕ ВСЕ НЕНУЖНОЕ

Положение дел с AI свойственно всему Kreed в его текущей стадии.

Формулировка «есть потенциал» описывает все. Здесь достаточно оружия – шотганы, ракетницы, пулеметы, гранатометы и «меты» массы иных объектов (конечно же, маленькие светящиеся шарики, плавно рассекающие воздух, присутствуют. Теперь голубые!); более того: здешние ручные гранаты можно с толком применять – а это случается не каждый день. Общее впечатление благоприятное – удалось ли сбалансировать оружие действительно удачно, можно будет узнать только во время прохождения. Дизайн уровней – с точки зрения геймплея – вроде бы тоже симпатичен. Логичная структура, места для засад, взаимодействие разных этажей – меня, залегшего за ящик, отлично обстреливали с балкончика в другом конце зала два пирата; оставалось одно из двух – вылезать со снайперской винтовкой или обойти их по уровню. Много ли будет таких мест, мы узнаем только во время прохождения.

➔ ИНТЕЛЛЕКТ VS. МЕТКОСТЬ: СМЕРТЕЛЬНАЯ БИТВА

Открытое пространство располагает к дуэли на ракетницах (конечно, если у «компьютера» есть ракетница). Ощущение превосходства хорошо знакомо и не менее приятно: компьютер лишен своей традиционной меткости, а твоя голова все так же на месте. И вот, уклонившись от пары ранних ракет и подойдя чуть поближе, я обнаруживаю, что очередная ракета летит не мне в голову, а четко в то место, на котором я стою. Уйти – ушел, но splash damage'ем слегка задело. Я верю в Kreed.



Демьюрги®

II



ТАКТИКА ■ Владей сотнями заклинаний, дающих
безграничные тактические возможности



ПРИКЛЮЧЕНИЕ ■ Разгадай тайну волшебной
Вселенной Эфира в пяти кампаниях



РОЛЕВАЯ ИГРА ■ Совершенствуй своего героя,
получая новые способности



ДУЭЛИ ■ Стань первым, сражаясь в on-line
турнирах с другими игроками

Ты можешь потерять
самое ценное —
себя.

Если ты подчинишься,
тебя изменят навсегда
или уничтожат.

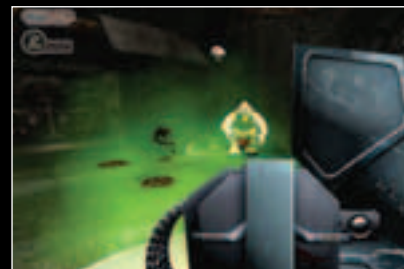
Ты станешь марионеткой,
если не сумеешь завладеть силой
твоих новых
врагов.

Подчини себе
магию
другого измерения
и узнай, на что способен.

Готовься к новому приключению
в Мире Лордов!

Выход игры:
третий квартал
2003г.

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



Году эдак в 93-м мир научился стрейфиться. С тех пор у подобных гадов возникли серьезные проблемы. Кридовские прыгуны перемещаются довольно быстро, и в узких коридорах могут представлять опасность, но здесь у товарища с клешнями нет шансов.

Kreed – не клон, и разработчики имели смелость добавить в геймплей новые элементы. Здешние аптечки, скажем, герой носит с собой и использует как объект, причем чем меньше у него здоровья, тем больше его восстановит аптечка. Новое – это хорошо, но много ли будет нового и впишется ли новое в общую картину, можно будет узнать... ну, вы меня поняли. Успех Kreed наполовину зависит от удачного AI, на вторую половину – от доработки всех аспектов игры до мирового уровня. Бессмысленно сейчас останавливаться на увиденных радостях и замеченных недостатках. Да, мне очень понравился текущий баланс радиуса поражения ракеты и наносимого ею урона. Да, я считаю совершенно недопустимым тот факт, что оружие начинает реагировать на клик мышки только после того, как закончится анимация смены оружия (то есть, попросив себе в руки пулемет и тут же зажав «огонь», я так и буду стоять, как дурак, перед монстром – пулемет не получил команды). Но радости такого порядка могут оказаться случайностями, а неприятности такого порядка – быть исправлены. Сейчас успех наполненной потенциалом игры зависит от доработки. Ах да: единственное исключение –

➔ ЛЕГЕНДЫ И СУРОВАЯ РЕАЛЬНОСТЬ

Бегу по песку, вокруг – скалы и всяческие развалины. С неба падают огненные шары диаметром метра по три. Спрашиваю: «А эти штуки могут меня задеть? Точнее, они в одни и те же места падают или случайным образом по карте?» «Ты знаешь», – отвечают, – «это обдумывается». «А сейчас как?» – опасные места на всякий случай обхожу. «Сейчас? Точно не помню, кажется, случайным». Проходит полсекунды; упавший с неба огненный шар рвет меня на куски. Пауза. «И ведь», – говорю, – «если про это написать, никто же не поверит» (верим-верим, в MoH: Frontline на PS2 играли – прим. ред.). Потом еще пару раз этим делом по голове получал. Опасная у Легионеров работа.

KREED – ЭТО UNREAL II SMASHER МОРДОЙ ОБ СТОЛ С РАЗБРЫЗГИВАНИЕМ МОЗГА ПО СТЕНАМ И КОНТРОЛЬНЫМ ПЕРЕЛОМОМ ПОЗВОНОЧНИКА. ЖЕСТКО И ЛАКОНИЧНО.

графика. Здесь комментарии не требуются: картинки перед вами. Второй Unreal нервно курит в углу – по моему совершенно субъективному мнению; но уж, во всяком случае, не наоборот. А какая в Kreed вода! Удержаться просто нельзя: такой воды не было никогда и в принципе в возможность ее существования можно было только верить. Сложная, практически реалистичная реакция поверхности на вмешательство – картина неописуемо красивая. Близок был только

Outcast. Правда, выстрел временно – подчеркиваю, временно, вопрос был обсужден – вмешательством не считается. К вопросу о доработках. Любоваться придется только вблизи.

➔ СДЕЛАЙ ИХ!

Особенно приятно в ситуации с Kreed то, что мы обсуждаем не «российскую хорошую игру». Мы обсуждаем хорошую игру. Можно испытывать национальную гордость от того, что отечественные разработчики делают игру миро-

вого класса – но Kreed становится игрой мирового класса вовсе не по этой причине. И Kreed – это уже почти состоявшийся «удар на рубль» – в замахах, как упоминалось выше, мы недостатка не испытываем. И я почему-то даже не боюсь взглянуть: люди, которые не профукали игру ни на ранней, ни на средней стадии, вряд ли что-то профукают на завершающей. Кроме того, в первый же день приема заявок на бета-тестинг их было подано полторы тысячи. В материале у «доработчиков» недостатка не будет.

➔ ТОСТИ!

Вы просыпаетесь в потерпевшем крушение корабле и начинаете сражение с инопланетной расой. Вас встречают немногочисленные, но умные и сильные противники. Вы пользуетесь оружием, функционирующим в двух режимах, и любуетесь открывающимся вам при выходе из корабля видами. Unreal уже никто не ждал; он вышел и произвел фурор. Unreal II ждали, боготворили, называли хитом заранее; он вышел и оказался... так себе. «Крид» не собирается делать революций. Но будем надеяться, что его судьба будет похожа на судьбу первого Unreal. ■



МАКСИМАЛЬНОЕ УСКОРЕНИЕ

НОВЕЙШИЙ
СИМУЛЯТОР
ГОНОК В КЛАССЕ
«ФОРМУЛА-1»

- реалистичная физическая модель
- развитая настройка болидов
- выбор тактики пит-стопов
- погодные эффекты
- редактор трасс
- чемпионат мира 2002 года
- руководство пользователя с описанием настроек болидов и гоночной стратегии*

* специально для версии в DVD боксе





■ ПЛАТФОРМА: Xbox ■ ЖАНР: RPG ■ ИЗДАТЕЛЬ: Microsoft
 ■ РАЗРАБОТЧИК: Big Blue Box ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 2
 ■ ДАТА ВЫХОДА: январь 2004 года

<http://www.bigbluebox.com>

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



▶ Прокатка героя, то есть рост мышц, происходит в реальном времени, хотя и очень медленно. В некоторых роликах герой за считанные секунды из дохляка превращается в «Мистера Вселенная», но это лишь техническая демонстрация.



▶ Разработчики ни секунды не сомневаются в том, что Fable получит рейтинг Mature.

дет меняться постоянно в зависимости от сотен факторов. Главный из них, конечно, возраст. С годами черты лица грубеют, вокруг глаз и на лбу появляются морщины, волосы начинают седеть и т.д. Образ жизни и профессия персонажа также немало влияют на его облик. Если мы направо и налево размахиваем 20-килограммовым мечом, то герой здорово прибавит в мышечной массе и ему станет заметно легче управляться с любыми тяжелыми предметами. Если мы предпочитаем грабить дома мирных жителей по ночам, то герой не только останется худым и слабым, но и приобретет нездорово

бледный цвет кожи, так как ночной образ жизни не способствует получению бронзового загара. Если в бою мы получим рану и не потрудимся ее залечить, на ее месте останется шрам. Кроме того, разработчики разрешат нам носить любые прически, усы и бороды любого фасона, делать татуировки на любой части тела и, разумеется, покупать одежду на любой вкус или вовсе ходить голышом. Правда, в последнем случае за реакцию населения никто поручиться не может.

▶ СУПЕРСТАР
 Разработчики из Big Blue Box за-

дались целью создать максимально правдоподобный мир, в котором мы сможем делать все, что нам заблагорассудится. В то же время опыт Black & White наглядно показал, что полная свобода откровенно пугает и даже разочаровывает. Поэтому «игроку нужна большая красная стрелка, которая будет показывать, куда ему идти дальше», – говорит Молине. Это не отменяет полную свободу, но исключает то пугающее впечатление, которое производит необъятный Morrowind на человека, впервые с ним познакомившегося. Каждый персонаж в мире Fable –

такой же полноценный индивид, как и наш герой. Это значит, что все NPC рождаются, ходят в школу, находят работу, женятся, заводят детей, ходят в бары, пьют пиво и умирают. Это также означает, что все они вполне здраво реагируют на то, что происходит вокруг них. Если мы убьем женщину на глазах у ее детей и мужа, то оставшиеся без матери малыши начнут реветь, а разъяренный отец схватит тесак и постарается укоротить нас как минимум на голову. Если мы навестим семью через несколько лет, сцена, вероятно, повторится. С памятью у здешних NPC полный порядок.



➤ ИГРЫ СО ВРЕМЕМ

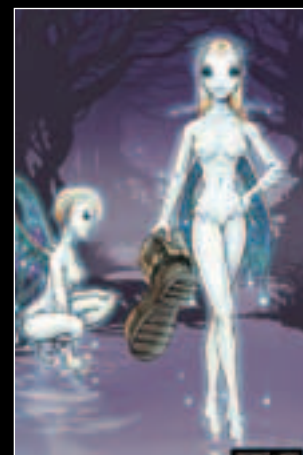
Как управлять real-time'ом? Полная свобода действий и тот факт, что наш герой постоянно стареет по ходу игры, казалось бы, подразумевают полную real-time'овость Fable. Однако все не так просто. В какие-то моменты время действительно идет без остановок, но довольно часто оно будет ускоряться или замедляться. Это нужно, во-первых, чтобы мы никуда не опаздывали и не умерли от старости, а, во-вторых, чтобы, попав, скажем, в тюрьму, нам не пришлось мотать срок в реальном времени.



▶ В мире Fable подчеркнутая сказочность и непосредственность контрастируют с весьма откровенным насилием и жуткими монстрами.



▶ Такой красавец приснится – батарей не отмашешься. Похоже, что ночью мир Fable просто кошмарен.



рают, она, скорее всего, будет люто ненавидеть друга детства», – небезосновательно полагают разработчики.

➤ БОЙСЯ СКОВОРОДКИ

Бои в Fable по стилю скорее тяготеют к аркадному экшну, чем к традиционным RPG'шным экзерсисам. У нас есть разные удары, выпады и блоки, которые мы объединяем в эффективные связки. Хотя совсем уж попового файтинга тоже не ждите. Магическая система окутана завесой тайны. Известно, что применение магии каким-то образом связано с действиями героя в параллельном мире Fae. При этом использование заклинаний высасывает из героя жизненную силу, в результате чего стареет он гораздо быстрее. Так что, видимо, магия не будет просто еще одним видом

КАК ВАРИАНТ, НАМ ПРЕДЛАГАЮТ НАЧАТЬ ИГРУ СО СКОВОРОДКОЙ В КАЧЕСТВЕ ОРУЖИЯ И С НЕЙ ЖЕ ИГРУ И ЗАКОНЧИТЬ, ПРЕВРАТИВ ЕЕ В СКОВОРОДКУ АРМАГЕДДОНА ИЛИ ЧТО-НИБУДЬ В ЭТОМ ДУХЕ.

оружия, а станет чем-то экстраординарным. Инвентарь у нас бездонный, однако таскать с собой все найденное вряд ли стоит. Абсолютно каждый вид оружия можно улучшать практически до бесконечности. Как вариант, нам предлагают начать игру со сковородкой в руке (оружием может служить практически что угодно) и с ней же игру и закончить, превратив ее в Сковородку Армагеддона или что-нибудь в этом духе. По мере роста нашей известности легендарным становится и оружие героя. Так что, заведя нас в городе с Той Са-

мой Сковородкой за поясом, пугливый народ как минимум будет уступать дорогу. Монстры ожидают как более-менее стандартные (хотя доподлинно известно, что эльфов, гномов и вампиров в игре не будет), так и совершенно невероятные. Скажем, Earth Troll – это гигант, которому наш герой приходится примерно по колено. А Ice Troll вдвое больше своего земляного коллеги. При этом оба они кажутся частью ландшафта, пока мы не подойдем к ним вплотную.

➤ ПРИТЧА ВО ЯЗЫЦЕХ

Разработчики клянутся, что все

представленные публике скриншоты сняты непосредственно во время игры – просто камера в финальной версии, конечно, не будет летать так свободно. От себя можем лишь добавить, что каждый объект – листок, травинка, зернышко, дождевая капля – рендерится отдельно и является честно трехмерным. Разработчики боятся, что выпустят Fable к концу 2003 года. Потом, откашлявшись, добавляют, что, по крайней мере, дата выхода уже давно не менялась. Еще говорят, что когда Microsoft требует релиза – с ней лучше не спорить. Свежо предание. Но кандидата на звание лучшей RPG всех времен стоит и подождать. А вдруг и правда выйдет? Ах да, чуть не забыл самое главное. В игре можно будет показывать средний палец. Всем подряд! ■

WARRIOR KINGS™ BATTLES



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-od@media2000.ru. Доставка по Москве – бесплатной! Поддержка
зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52, e-mail: support@media2000.ru

Эксклюзивный представитель на территории Украины ООО „Одиссей“, www.odyssey.ua, e-mail: od-rom@odyssey.ua, тел: 8-10-38048-735-16-65.

Эксклюзивный представитель на территории Эстонии компания MCE, www.mce.ee, e-mail: mce@mce.ee, тел: 8-10-372-605-57-38.

Локализация выполнена компанией „Медиа-Сервис-2000“, Лицензия Эл N 77-6227. Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат ООО Рыжковой Бизнес Центр „Интелс“. Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании „Медиа-Сервис-2000“.

© 2003 Empire Interactive. All rights reserved.

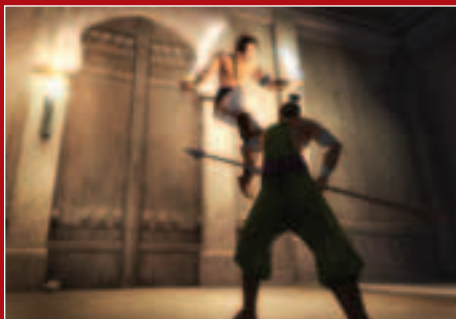




■ ПЛАТФОРМА: PC, PS2, Xbox, GameCube ■ ЖАНР: adventure/arcade ■ ИЗДАТЕЛЬ: Ubi Soft
 ■ РАЗРАБОТЧИК: Ubi Soft ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: не объявлено
 ■ ДАТА ВЫХОДА: конец 2003 года

<http://www.prince-of-persia.com>

В РАЗРАБОТКЕ



▶ «Матрица»! Опять эта «Матрица»! И здесь без нее никуда! Просто чума XXI века!



▶ Наш персиянин к четвертой инкарнации успел овладеть приемами карате.



▶ Воду теперь, кажется, научились делать все. Запечатлеть эффектные блики не захотел только ленивый. Слава личного бассейна господина ПэЖэ (не родственник!) не дает покоя современным девелоперам.



PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME

ЭТО НЕ ТО, ЧТО ВЫ ДУМАЕТЕ!

«Ну-у-у, понеслось...» – скажут некоторые. И будут неправы. Это вовсе не брюзжание старого акына, вспоминающего далекую молодость. Не ностальгия по давно ушедшим временам. Я даже не говорю, что игра будет обязательно плохая. У нас на диске есть трейлер – сами можете убедиться. И графика, и анимация. Герой бегаёт, аки крадущийся тигр и затаившийся дракон вместе взятые. Кровь и всякие там взрывы. Есть экшн. Здоровое насилие. Нездоровое насилие. Динамика. Прыжки по стенам. Аркадно-платформенные элементы. Бег с препятствиями. Открытые пространства. Темп. Все хорошо. Одно плохо. Это не Prince of Persia.

АЛЕКС ГЛАГОЛЕВ
glagol@gameland.ru

Слышу, ой, слышу возмущенный ропот ярящейся толпы! «Доколе!» «Да когда ж это кончится!» «Дык, сколько ж можно ж, елы-палы!» **Закипает народное негодование, наливается неукротимым гневом справедливого возмездия и льется стремительным кровавым потоком на головы беспринципных и алчных разработчиков, растерявших в погоне за длинным баксом совесть, честь и остатки ответственности.**

▶ КУДА, КУДА ВЫ УДАЛИЛИСЬ?..

А как все начиналось! Непередаваемая в своем великолепии, непревзойденная в своем совершенстве невосемь векторная анимация персидского принца заставляла – и заставляет – восхищенно разводить руками всех принцеводителей до сих пор. Покачает головой какой-нибудь дряхлеющий аксакал, почешет редкую шевелюру, протянет сакральное: «Да-а-а, умели же делать...» и отправится за диском «Адского субботника».

▶ НАЧАЛО КОНЦА

В принципе, первые тревожные симптомы будущего упадка стали вылезать уже в ближайшем продолжении игрушки, хотя опьяненные любовью поклонники едва ли почувствовали тонкий запах всепроникающего тлена, обволакивающего Prince of Persia 2. Впрочем, лукавлю. В продолжении храброславленный герой был не менее изящен, романтичен, бесстрашен, умен, ловок, хитер, обладал твердой рукой, завидной внешностью, утонченной грацией и томным взглядом, соперничая в этом с самой принцессой. В общем, парень был хоть куда.

▶ ПОЛНОЕ ТРИ-ДЭ

Шли годы, бурь порыв мятежный расшеял прежние мечты. Ждали долго. Эпоха сменяла эпоху. Боги рождались и умирали. Вечность грозила закончиться ничем. Бикфордов шнур стремительно таял, подстегивая и без того взбесившийся пульс. И вот бомба взорвалась. Разгребать пыльные бесформенные обломки былого величия, бередя давнюю рану безысходного разочарования, – это не для нас. Не стоит тревожить древнее зло. По редакции до сих пор бродит неприкаянный дух Александра Щербачева и страшным

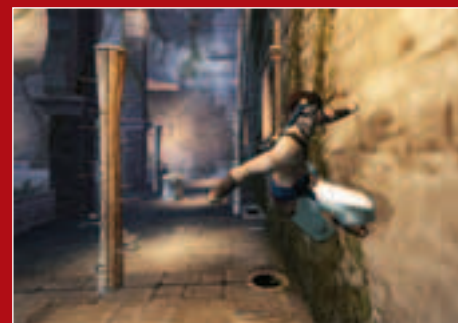
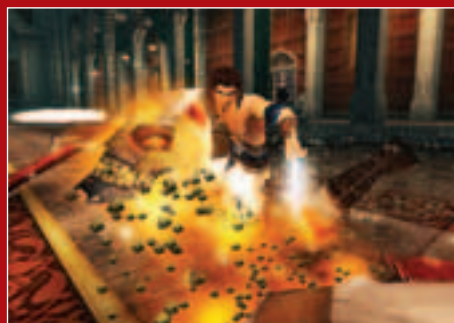
СРОЧНО В НОМЕР!



АЛЬТЕРНАТИВНОЕ МНЕНИЕ

Валерий «А.Купер» Корнеев: Признаться, я разделяю опасения коллеги, разглядывая первые скриншоты и читая скудный пресс-релиз. К счастью, в жизни бывают приятные сюрпризы: игральная версия развеяла все сомнения. Новый «Принц» великолепен по части дизайна уровней, а лучшего управления в игре этого жанра быть просто не может. Герой идеально слушается джойстика, легко выполняя десятки движений с грацией заправского акробата – а пейзажи, в которые на этот раз забросило нашего Принца, не раз заставят вас вспомнить о великопепной Iso. Разработчикам осталось исправить несколько глюков камеры, и получится чистой воды шедевр.





голосом вещает о трагической попытке написать прохождение, посвященное трехмерному ублюдку. Прохождение так и не было закончено – в силу полнейшей невостребованности. Ни один геймер не смог осилить даже первый уровень – страх не укротить вовремя рвотные позывы и испортить верную испытанную клавиатуру заставлял выходить из игры сразу после заставки. Более убогим был только приснопамятный выпуск шутера «Буратино vs. Мальвина: первая кровь» (включавший один уровень – каморку папы Карло, где, собственно, и происходил весь, прости, Господи, экшн). Но там хотя бы была Мальвина. А теперь...

➔ ВПЕРЕД, В ПРОШЛОЕ!

...Теперь самая главная новость. Точнее, ее отсутствие. Вопиющая несправедливость! Невероятный промах!

Недопустимая ошибка!

На момент написания статьи нет ни слова о принцессе. Этой волшебной, чарующей, грациозной, неземной, луноликой, прекрасной, влекущей, нежной, чудесной, грациозной, трепетной, обворожительной принцессе с кожей, что нежнее лепестков орхидей, с глазами, затмевающими звезды, губами, обещающими больше, чем все женщины мира... НИ СЛОВА!!! (Впрочем, на официальном сайте игры вообще нет ни одного слова – буквально! Если, конечно, не считать пунктов меню).

Нам впаривают какую-то бодягу о песках времени, освобожденных при помощи волшебного кинжала из каких-то там непростых песочных часов! Они что, там все с ума посходили, что ли?! Кому нужны эти пыльные часы? Кому нужен этот

ГЕРОЙ ТЫСЯЧА ВТОРОЙ НОЧИ



НОЧНЫЕ КОШМАРЫ ОЖИВАЮТ

Вот он, голубчик, полюбуйтесь! Путная девица с таким мачо в разведку не пойдет. Господа разработчики, уважаемый Джордан Мехнер! Романтический герой не может носить такие замызганные штаны и иметь лицо, уступающее по интеллектуальной экспрессивности неандертальцу. Никто не спорит – так принц выглядит более внушительно. Но. Это не Prince of Persia. Дух восточного изящества полностью утерян. Вместо юного романтика получился оголтелый ваххабит.



персиянин, неумело пародирующий еще не вышедшего Ninja Gaiden? Отдавайте назад принцессу, или...
...Играйте в это 3D сами, если вам больше нечем заняться. ■

Ok, 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



■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: FPS ■ ИЗДАТЕЛЬ: Activision
 ■ РАЗРАБОТЧИК: Ritual Entertainment ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 32
 ■ ДАТА ВЫХОДА: 25 июня 2003 года

В РАЗРАБОТКЕ

<http://gaming.startrek.com/games/eliteforce2/>



STAR TREK: ELITE FORCE II

RITUAL ENTERTAINMENT: БОЕВОЕ ПРИЗВАНИЕ

Ritual – одна из тех команд, от которых всегда ждешь чего-то сногсшибательного. Ребята прошли насыщенный путь от Scourge of Armagon, официального дополнения к Quake, до страшилки Kelly Edward Tale, завершающей трилогию Blair Witch. К слову, именно Ritual сейчас трудятся над Counter-Strike: Condition Zero, который они переняли от сильно ослабившихся Gearbox.



АНАТОЛИЙ НОРЕНКО
 spoiler@gameland.ru

Промоподобное Star Trek в названии игры – своего рода проклятье. Один лишь Voyager Elite Force, прекрасно исполненный Raven Software, пошел вразрез с теорией. Оправдает ли надежды сиквел? Сложно дать однозначный ответ. Activision доверила судьбу сериала талантливым разгильдяям из Ritual Entertainment.

Мы искренне надеемся на успех Elite Force II. Когда в команде числится Бенсон Рассел, ответственный за уровень Omaha Beach в MoH: AA, сомнений быть не должно. Впрочем, недавно выпущенная демка дает довольно смутное представление об игре.

➤ НОВОЕ ПОКОЛЕНИЕ

Создатели вернулись от Voyager к The Next Generation, и это не случайно. Согласно проведенным исследованиям, эпизоды периода 1987-1994 годов пользуются наибольшей популярностью у зрителей. Написанием сюжета игры занимается профессиональный сценарист, автор нескольких повестей по вселенной Star Trek. Впрочем, внесла свою лепту и команда разработчиков. Боссы из Paramount дружно схватились за головы, когда узнали, что в игре нашлось место для девушки-профессора, носящей бики-

ИНТЕРВЬЮ С СОЗДАТЕЛЯМИ

РИЧАРД «LEVELORD» ГРЕЙ

СИ: Считаешь ли ты себя настоящим фанатом Star Trek?

РГ: Я бы не сказал, что я фанат Star Trek. У меня нет специальной униформы, и я вряд ли смогу блеснуть в викторине по сериалу. Мне уже 45 лет, и посему мне больше по душе самые первые, оригинальные серии. Новые эпизоды мне тоже нравятся, но не настолько, чтобы я стал фанатом. Лучше спроси меня, фанат ли я

Elite Forces! «Da, bolshoy!» – мой ответ.

СИ: Кто, на твой взгляд, самый сексуальный герой в Star Trek Elite Force II?

РГ: Пожалуй, kLLeeya. Взгляните на нее сами. Настоящее имя персонажа – Kleeва. Героиню, правда, еще никому не показывали, так что эта картинка (особенно нижняя часть) – настоящий эксклюзив. Я назвал ее kLLeeya из-за двух букв «L» в своем имени.



ни. Не обошлось и без вмешательства со стороны Activision, также ловко вертящей шарик вселенной в руках.

Elite Force II – конфликт, раскрученный по всем правилам шоу. Малопонятные существа атакуют корабли по всей галактике, и, как заведено, Hazard Team должна разобраться со всем безобразием. Кстати, засветившийся еще в первой части Александр Монро оказывается единственным играбельным персонажем. А жаль, Александрия, милая, знала бы ты, как я скучаю по ночам...

➤ ЗВЕЗДНЫЙ ПУТЬ

По задумке создателей, игра должна приглянуться как фанатам Star

Trek, так и геймерам с незамутненным рассудком. Ключевая особенность – общение с командой. Помимо того, что вы получаете необходимую информацию, вы ощущаете, как развиваются характеры героев, как на ваших глазах рождается история.

Присутствует уже давно пережившая бум нелинейность. Выберете один путь – вас ожидает мясо, кровь, насилие. Предпочтете другой – насилие, кровь, мясо, только в иных окружениях и при иных обстоятельствах. Модель поведения каждого из противников строго индивидуальна. Так, борги ведут себя как закомп-



▶ Ржавеющий движок в руках умельцев по-настоящему засиял. Не находите?



▶ Woo-hoo! Красота! Шик! Блеск! Ну очень симпатичная пушка!



▶ В игре засветились доселе не виданные монстры, которые являются плодом без-удержного воображения создателей. Вписываются ли они во вселенную Star Trek – уже другой вопрос.



БОССЫ ИЗ PARAMOUNT ДРУЖНО СХВАТИЛИСЬ ЗА ГОЛОВЫ, КОГДА УЗНАЛИ, ЧТО В ИГРЕ НАШЛОСЬ МЕСТО ДЛЯ ДЕВУШКИ-ПРОФЕССОРА, НОСЯЩЕЙ БИКИНИ.



▶ NPC по традиции играют немаловажную роль в продвижении по сюжету.

лексованные зомби, а клингоны предстают наиболее агрессивными. Способы расправы – у меня не хватит пальцев пересчитать. Посудите сами, в вашем арсенале – дюжина пушек, каждая с альтернативным режимом стрельбы.

Если помните, в первой части в силу ограниченности движка оружие не было анимировано. В Elite Force II барьер успешно преодолен. Провода болтаются, затворы двигаются, индикаторы светятся, красота!

▶ КВАДРАНТ ДЕЛЬТА

Игра создается на нестареющем движке Quake III Arena 1999 года выковки! В распоряжении команды – мощный набор инструментов, проявивший себя еще во время походов Джудии Стрейн в Heavy Metal FAKK2.

Если действие оригинальной игры проходило в основном части внутри кораблей и космических станций, то в сиквеле нас ждет куда большее разнообразие. Далекие планеты, поврежденные посудины Федерации, зас-

неженные базы ромуланцев, пустынные каньоны, склады клингонов – антуражи лишь некоторых из представленных двенадцати миссий.

В озвучке игры принимают участие известные актеры из телесериала. Так, фанатам будет приятно услышать голос Патрика Стюарта. Капитан Жан-Люк Пикард, ага. Между прочим, охота на звезд все еще продолжается. Мультиплеерный режим радует тучей опций: deathmatch, team DM, CTF, disintegration, instagib и ряд прочих. Вряд ли ошибутся те, кто предположит стандартный набор вариантов подключения.

▶ ВМЕСТО ЗАКЛЮЧЕНИЯ

Elite Force II – не только геймплей высшей пробы и отменная графика, но и просто приключение всей вашей жизни. Конечно, это не прорыв, не революция в жанре, давно застывшем в ожидании Doom III. Скорее, игра с размахом Ritual. Окончательный вердикт – в одном из ближайших номеров. ■

ДЕКЛО



Узнай, что такое жизнь настоящего пожарника! Собери команду, купи оборудование и машину. Как капитан своего депо ты можешь обучать членов команды основам профессии и поведению во время экстремальных ситуаций и руководить ими во время пожаров. Скорость распространения огня, количество людей в опасности – все должно быть принято во внимание!!!

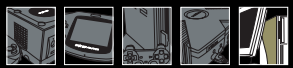


Если ты думаешь, что твои ребята не смогут справиться с огнем, вызови специальное оборудование. Преодолей все препятствия, которые стоят на твоём пути, найди вход в горящее здание... И получи награду за свой тяжелый труд: игроки, которые спасут больше всех жизней получат медали.

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-sb@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52, e-mail: support@media2000.ru

Эксклюзивный представитель на территории Украины ООО "Одиссей", www.odyssey.od.ua, e-mail: sd-gol@odyssey.od.ua, тел.: 8-10-38048-735-16-65. Эксклюзивный представитель на территории Эстонии компания MCE, www.mce.ee, e-mail: mce@tse.ee, тел.: 8-10-372-605-37-38.

Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000", Лицензия Эл № 77-6227. Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат ЗАО "Новый Диск". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000". © 2003 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.



■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: racing ■ ИЗДАТЕЛЬ: не объявлен
 ■ РАЗРАБОТЧИК: Boolat ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 8
 ■ ДАТА ВЫХОДА: конец лета 2003 года

<http://www.lagsters.com>

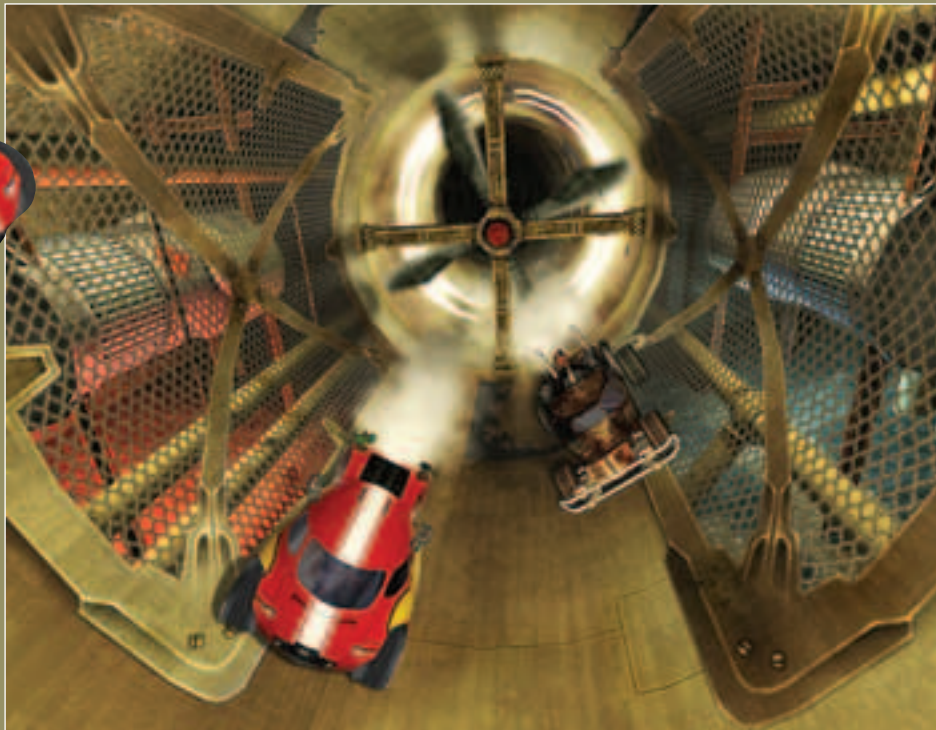
В РАЗРАБОТКЕ



▶ Некоторые машины могут похвастаться неординарным внешним видом.



▶ Оппонентов в Lagsters можно не только догонять, но и физически устранять.



▶ Тоннельный дизайн трасс отнюдь не подразумевает голые стены и редкие повороты. Найдутся и препятствия, которые нужно вовремя объезжать, и разбросанные бонусы, и множество других сюрпризов.



LAGSTERS (ТОРМОЗИЛКИ)

ДЕНЬГИ РЕШАЮТ ВСЕ

Игру будет отличать достаточно нетривиальный подход непосредственно к соревновательному процессу. В Lagsters четыре разных чемпионата, и каждый из них располагает уникальным набором трасс. Но далеко не всегда вам нужно будет просто приехать к финишу первым (или в зачетной группе). Иногда вам потребуется просто выполнять задания. За деньги. Скажем, уничтожить конкретного соперника. Или приехать на четко определенной позиции. Не выше, не ниже. Кроме того, для участия в гонках понадобится денежный взнос. Иногда у вас не получится стартовать на некоторых трассах просто по причинам финансового характера.

АЛЕКСАНДР ЩЕРБАКОВ
sherb@gameland.ru

Lagsters – вторая за последнее время футуристическая гонка с территории Украины. Первой, если вы помните, была HoverAce. Теперь за исследование жанра принялись и донецкие мастера из Boolat – создатели «Смертельных грез» (высоко оцененных нами за нетрадиционный подход к игровому процессу). О том, что некий futuristic racer находится в разработке, нам по секрету сообщили еще во время нашего визита в Донецк. Ну а полноформатный анонс проекта состоялся только сейчас.

Концептуально Lagsters в некотором роде схож с Ballistics («Скорость») – хотя в Boolat и утверждают, что идея игры появилась еще до выхода памятного проекта от GRIN. Главное, что объединяет эти игры, – акцент на трассы-«трубы». Гонки проходят исключительно в тоннелях, что не только придает всему происходящему особый колорит, но и серьезно влияет непосредственно на геймплей. Тут дело во внутриигровой физике. Катание по «трубопроводу» достаточно серьезно отличается от стандартных гонок по горизонтальной поверхности. В Lagsters вполне закономерно творятся не вполне привычные штуки с гравитацией и вообще с ориентацией в

пространстве. Машину так и норовит вытянуть из центра «трубы», да тут еще и проблемы с неочевидностью того, где все-таки лево, а где право. Естественно, при такой схеме игрового процесса серьезное внимание уделяется и дизайну трасс. Причем Boolat старается не только удачно спроектировать пресловутые тоннели, так и еще и ухитриться сделать их и максимально разнообразными. Всего будет проследиваться несколько «тем» в оформлении труб. Это hi-tech, индустриальные пейзажи, органика (!) и, представьте себе, шахты – дают о себе знать донбасские корни проекта. Вообще, ближайшим конкурентом Lagsters (не считая Ballistics) является

как ни странно, мой персональный фаворит Tube Slider. Что признают и сами разработчики – несмотря даже на гораздо более сильный уклон «слайдеров» в футуризм. И на то, что все же изделие японских игроделов, похоже, будет выполнено в более традиционном ключе. И в этом, возможно, кроется преимущество Lagsters. Другое дело, что проект NEC Interchannel щеголяет серьезнейшим подходом к визуализации – тут украинскому проекту не уняться. Но не стоит забывать о том, что Tube Slider получит распространение только лишь на GameCube, в то время как Lagsters – PC-проект. А это для ответственного игрока несколько роднее. ■

МНОГООБРАЗИЕ РЕЖИМОВ

НУ И КУДА ЖЕ БЕЗ МУЛЬТИПЛЕЕРА!

Естественно, Lagsters не обойдутся без многопользовательского режима. В гонке смогут принять участие до восьми человек. Причем модифицировать машины в мультиплеере (в отличие от сингла) нельзя – вам предложат авто с предопределенными характеристиками. Зато здесь можно покатайтесь по зеркально отраженным трассам. Вообще же ожидается еще несколько отдельных режимов, включая гонки на выживание и командную игру.



Последний 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



DIGITAL
Leisure
INC.

Эксклюзивный представитель на территории Украины ООО "Одиссей", www.odyssey.ua, e-mail: cd-bom@odyssey.ua, тел: 8-10-38048-735-16-65. Эксклюзивный представитель на территории Эстонии компания МСЕ, www.mse.ee, e-mail: mse@mse.ee, тел: 8-10-372-605-57-38. 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".
THE LAST BOUNTY HUNTER ©1994-2003 AMERICAN LASER GAMES/HEX INTERACTIVE. PROGRAMMING ©2003 DIGITAL LEISURE, INC.



■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2, Xbox, GameCube ■ ЖАНР: RTS/action
 ■ ИЗДАТЕЛЬ: Jaleco Entertainment ■ РАЗРАБОТЧИК: Jaleco Entertainment
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: не объявлено ■ ДАТА ВЫХОДА: ноябрь 2003 года

В РАЗРАБОТКЕ

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



GOBLIN COMMANDER: UNLEASH THE HORDE

ОНИ В ОТВЕТЕ ЗА ГОБЛИНОВ

Сепаратизм в игровой индустрии продолжает процветать. Поддавшись модному течению, братья Рон и Крис Миллары (Ron & Chris Millar) решили покинуть родную Blizzard, чтобы трудиться над собственным проектом в составе Jaleco Entertainment. Причины ухода не ясны. Может, амбиции непомерно разрослись, а может, внезапно не сошлись с кем-нибудь характерами. Но вообще, мэтры обычно уходят именно от хорошей жизни. А Рон и Крис – настоящие мастера. В свое время они успели поработать над StarCraft, Warcraft II и Diablo. Так что теперь все прогрессивное человечество возлагает большие надежды на их первое самостоятельное творение – Goblin Commander.

ОЛЕГ КОРОВИН
korovin@gameland.ru

Пока Blizzard решила перенести на консоли торговую марку StarCraft под соусом StarCraft: Ghost, двое выходцев из этой легендарной команды решили продвинуть туда же чуждый приставкам жанр – RTS. Чуждый, конечно, с оговорками, но, согласитесь, мало приличных игр в этом жанре выходило за пределами PC.

Goblin Commander, несмотря на наличие трех заветных букв – RTS – в графе «жанр», будет весьма своеобразной стратегией. Причина тому, конечно же, геймпад, который нам с вами предстоит использовать вместо клавиатуры и мыши. По сравнению с PC'шными RTS вся игровая механика здорово упрощена. Многими «стратегичными» элементами пришлось пожертвовать в угоду экшну. И вообще, разработчики лезут из кожи вон, чтобы сделать игру как можно более динамичной. Хотите примеров? Пожалуйста. Чтобы построить юнит, необходимо лишь зайти в соответствующее здание и указать, сколь-

ко солдат мы изволим отправить на смерть. Строятся они мгновенно, не отходя от кассы! Правда, максимальное количество юнитов ограничено десятью. Решение вполне здоровое. Большим количеством было бы слишком тяжело управлять. Соответственно, и миссии нас ожидают такие, где десять гоблинов вполне смогут вынести «армию» (таких же ужасающих размеров) противника.

В Goblin Commander не будет никаких шахт. Единственный ресурс – души. Добываются они либо на поле брани с убиенных врагов, либо из специальных фонтанов душ. Что касается последних, то мне лично пока невдомек, чем фонтан принципиально отличается от шахты. Ну да ладно. Золото мы или находим в тайниках, или получаем за

разрушение зданий. Ага, разработчики старательно стимулируют наши деструктивные наклонности. Тратить же презренный металл придется на апгрейды юнитов.

Кроме обычных вояк, нам полагается и некий титан гигантских размеров. Управлять им с помощью расстановки waupoint'ов нельзя, обязательно требуется непосредственное руководство со стороны игрока.

Президент Jaleco Entertainment, Ричард Внук (Richard Whuk), выразил надежду, что «Goblin Commander ознаменует гигантский шаг вперед для консольных игр». Насчет этого не уверен, но добротная RTS у Jaleco получиться может. Однако открытым остается вопрос: а нужна ли консольщикам RTS? ■

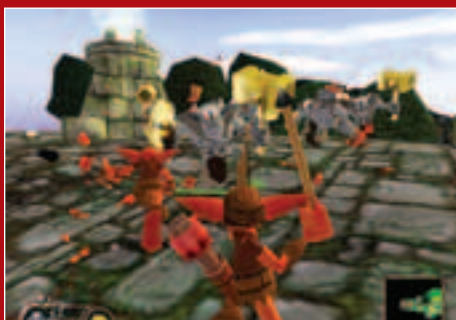
ГОБЛИНСКИЕ РАЗБОРКИ



СКАЗ ПРО ТО, КАК МИРНЫХ ГОБЛИНОВ ВТЯНУЛИ В ВОЙНУ

Земли Ogriss традиционно были местом обитания многочисленных племен гоблинов. Однажды злой колдун Frazier явился в их мир и поработил не отягощенных интеллектом обитателей Ogriss'a. Нам предстоит взять под

свой контроль один из гоблинских кланов, чтобы свести негодяя со света и спасти мир от уничтожения. Сюжет оригинален до не знаю какой степени, и навряд ли найдется игра, где бы происходило что-либо подобное.



▷ Сказать, что игра выглядит замечательно, значит, не сказать ничего.



▷ Количество красных точек на мини-карте удручает. Положить столько врагов 10-ю солдатами?



▷ Выделенная на экране группа – максимально доступное нам в игре количество юнитов. По меркам PC – это ничтожно мало. А ведь этим еще и управлять придется с помощью геймпада!..



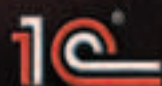
DELTA FORCE ОПЕРАЦИЯ СПЕЦНАЗ



ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.

**СПЕЦНАЗ – ЭТО СИЛА,
МУЖИКИ!**

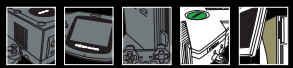
NOVALOGIC
www.novalogic.ru



snowball.ru
технология творчества



Фирма «1С»: 123056 Москва, д/ч 64. Отдел продаж: ул. Селезневская, 21. Тел.: (095) 737-9257. Факс: (095) 281-4407. Линия консультаций: (095) 288-9901, hotline@1c.ru; games.1c.ru; 1c@1c.ru
NovaLogic, NovaWorld, Delta Force, Delta Force Land Warrior, «Отряд «Дельта»», «Отряд «Дельта»: операция «Спецназ» и соответствующие графические изображения на территории РФ являются зарегистрированными товарными знаками NovaLogic, Inc. Snowball Interactive: www.snowball.ru. Все права защищены.



■ ПЛАТФОРМА: PC, Xbox ■ ЖАНР: strategy
 ■ ИЗДАТЕЛЬ: CDV ■ РАЗРАБОТЧИК: Mad Cat
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 8 ■ ДАТА ВЫХОДА: II квартал 2003 года

<http://www.gottsimulator.de/>

В РАЗРАБОТКЕ



▶ Что-то от Settlers в игре все-таки есть. Можно просто наблюдать за жизнью людей.



▶ Бои в Heaven & Hell – это всегда противостояние добра и зла.



▶ Божественной рукой мы можем наказывать или поощрять людей. А можем брать человечков и перемещать их куда угодно – например, собственноручно собирать толпу вокруг проповедника.



HEAVEN & HELL

ПРОРОКИ НА ВСЕ СЛУЧАИ ЖИЗНИ

В Heaven & Hell существует семь видов пророков. Первым идет проповедник. Он единственный способен обращать людей в нашу веру. Есть специалист по соблазнению народа мирскими благами. Отдельный пророк выделен для строительства. Один из самых важных наших посланцев – воин. Он собирает людей на войну против неверных. Есть пророк, специализирующийся на убийстве своих коллег во вражеском стане. Есть человек, способный проникнуть на территорию противника и изменить кармический фон или вмешаться в течение маны и урезать чужому божеству ее поставки. Наконец, есть суперпророк, с помощью которого мы можем завершить игру. Видимо, он станет провозвестником судного дня и наступления Армагеддона.

ОЛЕГ КОРОВИН
korovin@gameland.ru

Идеи Питера Молине могли бы быстро уходить в народ, если бы их было просто воплотить. Однако то, что очень просто выглядит на бумаге, на деле оказывается по силам далеко не каждому. Но вот разработчики из Mad Cat считают, что им по зубам создать игру, на 100% навеянную незабвенной Black & White. Даже с названием решили не оригинальничать. Хотя, может, оно и правильно...

Полагаю, вы уже успели рассмотреть скриншоты и прийти к выводу, что перед нами очередная вариация на тему Settlers или Caesar. Я, по крайней мере, сделал именно так. И был весьма удивлен, узнав, что Heaven & Hell – такая угодно стратегия, но только не экономическая. Нам предстоит взять на себя нелегкую роль Всевышнего и обустроить мирок, виднеющийся где-то далеко внизу, по своему образу и подобию.

В отличие от Black & White, нам не надо особо усердно заниматься строительством и разведением человечков в неволе. Они уже успели развестись и все отстроить до того, как наше божественное око изволило на них взглянуть. Однако эти

маленькие засранцы там, внизу, знать о нас не знают и, что самое возмутительное, не хотят знать! Посему наша первоочередная задача – громко и ясно возвестить о пришествии истинного Бога, единственного и неповторимого (правда, придется замазать тот факт, что мы проспали сотворение мира, ну да не впервой). Обращать людей в свою веру – дело исключительно важное и забавное. Все человечки делятся на четыре класса: фермеры, шахтеры, горожане и странники. Кого-то из них впечатляют божественные чудеса, кто-то легко ведется на бормотание проповедника, кого-то проще подкупить, а кому-то не грех и дать под зад божественным ботинком, чтобы знал, скотина, кто в мире хозяин!

Обращать людей в истинную веру нужно по многим причинам. Во-первых, чем больше простаков в нас

верит, тем больше у нас маны. Во-вторых, рано или поздно нам придется воевать. При этом единственные юниты, которых мы контролируем непосредственно, – это пророки. Чудеса и всякая пиротехника – это, конечно, полезно, но настоящей властью обладают именно пророки. В конце концов, именно они поведут людей истреблять иноверцев.

Как и следует из названия, нам предлагается выбор: быть хорошими или плохими. Чтобы обратить людей в свою веру, нужно, чтобы в городе, где они живут, преобладала, соответственно, добрая или злая Карма. Разработчики также обещают возможность устроить настоящий конец света: потоп для хороших Богов и огненный Армагеддон для плохих. Звучит все очень многообещающе. Видимо, будет весело. ■

ВЕРА ТВОРИТ ЧУДЕСА



НАРОД ПОЙДЕТ НА ВСЕ РАДИ ТОГО, КОГО БОГОТВОРИТ

Чем сильнее вера в нас, тем лучше. Если религиозный фанатик увидит пророка-иноверца, он начнет забрасывать его фруктами и всячески оскорблять, пока полностью не сломит его дух и не заставит стать отшельником. Чтобы поддерживать любовь к себе в ря-

дах людей, нужно создавать соответствующую инфраструктуру. Злому Богу имеет смысл построить парочку игорных домов, порождающих злую Карму. Доброму же надо все застроить парками и фонтанами, способствующими возвращению мира на Земле.

Битва Героев



По вопросам оптовой продажи 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 - бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52, e-mail: support@media2000.ru

Эксклюзивный представитель на территории Украины ООО "Одиссей", www.odyssey.od.ua, e-mail: cd-rom@odyssey.od.ua, тел.: 8-10-38048-835-16-65.
Эксклюзивный представитель на территории Эстонии компания MCE, www.mce.ee, e-mail: mce@mce.ee, тел.: 8-10-372-605-57-38.
Все права защищены. © Media 2000 Copyright, Лицензия № 07-6227



Разработчик:
BLOODLINE

ПРОКАТИТЕСЬ НА МЕТЛЕ ВМЕСТЕ С ГАРРИ ПОТТЕРОМ!

NITRO FAMILY

- ПЛАТФОРМА: PC
- ЖАНР: FPS
- ИЗДАТЕЛЬ: не объявлен
- РАЗРАБОТЧИК: Delphieye
- ДАТА ВЫХОДА: не объявлена

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

Nitro Family – это совершенно безумный FPS на движке Serious Sam от никому не известной корейской команды разработчиков. «В Nitro Family делается акцент на самых сильных подспудных желаниях человека – таких, как насилие, чувственность и красота» – гласит сайт игры. Вы что-нибудь поняли? Я – нет. Однако нам обещают скоростной action и много стеба. Добавим к этому возможность стрелять с двух рук, помощь боевой подружки Марии в истреблении монстров, способной, помимо всего прочего, организовывать ковровые бомбардировки, и умение героя выполнять midair combo (видимо, речь идет о стрельбе по подброшенному в воздух противнику). Когда нашего супермена будет переполнять адреналин, у него начнутся галлюцинации. Понятия не имею, как это все связано между собой, но, быть может, корейцы готовят нечто неординарное. Хотя, скорее всего, это лишь маркетинговая мишура, за которой скрывается проходной проект. ■

ОЛЕГ КОРОВИН
KOROVIN@GAMELAND.RU



Как-то все очень уж угловато и примитивно. Serious Sam покрасивее был.



Пушки большие и оригинальные, но их квадратность внушает опасение.

WORLD FABLES

- ПЛАТФОРМА: PC
- ЖАНР: RTS/RPG
- ИЗДАТЕЛЬ: не объявлен
- РАЗРАБОТЧИК: GiNormous
- ДАТА ВЫХОДА: не объявлена

<http://www.mnsi.net/~mhd/Fable/>

Игра, до недавнего времени известная как Fables, теперь переименована в World Fables. И правильно. Вдруг кто-нибудь по недоразумению спутает ЭТО с Fable от Big Blue Box. Главная особенность World Fables – сюжет, основанный на сказках народов мира. Красные шапочки и пряничные человечки, конечно, веселят, но стеба в духе Америкэна Магки ждать здесь не приходится. Мы выбираем себе одну из четырех «рас» (то есть одну из четырех сказок) и начинаем огнем и мечом прокладывать путь к победе. Впрочем, обещается нелинейность и возможность относительно мирного прохождения. Наши армии поведут вперед герои, способные накапливать опыт и развивать умения. Будут также некие «домашние животные» (Pets), желающие присоединиться к нам. Каждый из этих зверей наделен особыми скиллами, которые... Короче, не ждите ничего хорошего от этой игры. ■

ОЛЕГ КОРОВИН
KOROVIN@GAMELAND.RU



Warcraft с пряничными домиками – примерно таково впечатление от игры.



Качество картинка навевает воспоминания о 2D RTS образца 1997 года.

MYTHICA

- ПЛАТФОРМА: PC
- ЖАНР: MMORPG
- ИЗДАТЕЛЬ: Microsoft
- РАЗРАБОТЧИК: Microsoft
- ДАТА ВЫХОДА: не объявлена

<http://www.mythica.com>

Mythica начинается как нельзя более оптимистично: игрок, могучий викинг, умирает и попадает на небеса в гости к Одину. А тот как раз собирает армию бессмертных героев, чтобы сражаться с гигантами. Нам, будучи как раз одним из теперь уже бессмертных героев, предстоит завоевать почтение одной из трех рас смертных на Земле. Для этого нам придется выполнять всякие задания по их просьбе, а они станут нам поклоняться, делая нас тем самым непомерно сильными. Затем, «прокачавшись» таким образом, мы будем готовы вступить в финальную схватку между богами и гигантами. Mythica, будучи MMORPG, скорее ориентирована на взаимопомощь игроков, чем на взаимное уничтожение. Хотя померяться силами с другими героями тоже можно. Вообще, разработчики напихали в игру такое количество всевозможных фиш, что либо мы увидим одну из самых оригинальных MMORPG, либо игра попросту захлебнется собственной амбициозностью. ■

ОЛЕГ КОРОВИН
KOROVIN@GAMELAND.RU



У игрока есть возможность путешествовать по миру смертных, так и по обители богов.



Обещается, что некоторые враги в Mythica будут больше нас раз эдак в 10!



RESIDENT EVIL: OUTBREAK ОФФЛАЙНУ БЫТЬ!

Capcom сообщила, что Resident Evil: Outbreak (ранее игра проходила под названием Resident Evil Online) не будет исключительно онлайнной забавой, но предоставит игрокам возможность оффлайнного общения с проектом. Зимой игра выйдет на PS2.

SPHINX AND THE SHADOW OF SET

- ПЛАТФОРМА: PlayStation 2, GameCube
- ЖАНР: action/adventure
- ИЗДАТЕЛЬ: THQ
- РАЗРАБОТЧИК: Eurocom
- ДАТА ВЫХОДА: октябрь 2003 года

<http://www.thq.com/sphinx/>

Действие Sphinx происходит в Древнем Египте, так что сразу можно порадоваться не слишком сильной затасканности антуража. Sphinx – это такой божок, обеспокоенный тем, что на подконтрольные ему деревни нападают жуткие монстры. Оказывается, проблема в том, что силы добра и зла пытаются объединить семь миров, некогда составлявших единую империю. Нам предстоит выяснить, на кой им это надо и почему все-таки монстры жрут людей по этому поводу. Игра за Sphinx представляет собой более-менее стандартный action/adventure: стреляем во врагов, изучаем мир, разговариваем с NPC. Но есть еще и второй персонаж – Мумия. Ей придется решать свои проблемы исключительно путем решения головоломок и скрытного проникновения мимо стражников. Так как Мумия скорее мертва, чем жива, с ней можно продельвать много забавных вещей. Например, разрезать на кусочки, чтобы просочиться сквозь узкий проход... Пока все выглядит в меру оригинально. ■

ОЛЕГ КОРОВИН
KOROVIN@GAMELAND.RU



Чем-то это все напоминает «Индиану Джонса».



Кто знаком с египетской мифологией, встретит достаточно друзей.

СЕВЕРНЫЙ МИР: ANSUZ AN RAIDO (NORTHERN WORLDS: ANSUZ AN RAIDO)

- ПЛАТФОРМА: PC
- ЖАНР: RPG
- ИЗДАТЕЛЬ: не объявлен
- РАЗРАБОТЧИК: Boolat
- ДАТА ВЫХОДА: не объявлена

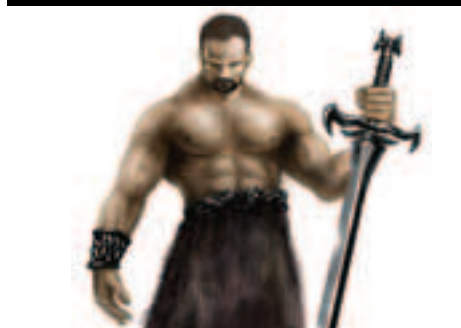
<http://www.boolat.com/>

Многообещающая RPG. Сильный линейный (!) сюжет на базе скандинавской мифологии успеет нам поведать о любви и смерти, о долге и самопожертвовании. Разработчики не забыли и о таких аспектах, как дополнительные квесты и нелинейное развитие возможностей каждого из персонажей. В качестве источников вдохновения называются в равной степени Final Fantasy и Fallout – гремучая смесь! Система боя достаточно оригинальна, и пока о ней можно сказать лишь две вещи: сражаться придется не в реальном времени, а ключевая роль будет отводиться текущему лидеру партии. При исследовании подземелий монстры будут нападать случайным образом, однако можно будет и «зачистить» территорию. Не обойдется игра и без боссов. Меньше всего пока можно сказать о графике – будет использоваться вид от третьего лица, а движок пишется с нуля; последнее может быть как плюсом, так и минусом. ■

КОНСТАНТИН «WREN» ГОВОРУН
WREN@GAMELAND.RU



Сложно что-либо сказать о внешнем виде проекта. Пока доступен лишь концепт.



Вглядитесь в это мужественное лицо! Таких вот чертей вы встретите в игре.

HARRY POTTER: QUIDDITCH WORLD CUP

- ПЛАТФОРМА: PC, PS2, Xbox, GameCube
- ЖАНР: sports
- ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts
- РАЗРАБОТЧИК: Electronic Arts
- ДАТА ВЫХОДА: осень 2003 года

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

Линейка хитов EA Sports охватывает все известные виды спорта. Фэнтезийный квиддич, стремительно набирающий популярность благодаря Джоан К. Роулинг, не стал исключением. Если помните, спортивная забава была представлена лишь эпизодически в играх о похождениях вечно улыбающегося Гарри. В творении EA Sports исход матча зависит от действий всех семи игроков. Тройка охотников пытается забросить кваффл в кольца противника, даруя команде 10 очков при каждом попадании. Вратарь выполняет свои прямые обязанности, в то время как тяжеленные блаждеры носятся с огромной скоростью по полю и пытаются сбить игроков с метел. Защищает команду славная парочка загонщиков. И, наконец, ловец охотится на золотой снайч, таящий в себе 150 очков и мгновенную победу. Копите деньги на шикарную метлу «Нимбус-2000» – чемпионат начнется уже этой осенью. ■

АНАТОЛИЙ НОРЕНКО
SPOILER@GAMELAND.RU



В чемпионате принимают участие студенты всех четырех факультетов.



Кого-то на этой памятной фотографии определенно не хватает. Тренера?

УКРАИНСКИЕ РАЗРАБОТЧИКИ ГОТОВЯТ ВОСТОЧНОЕВРОПЕЙСКИЙ ОТВЕТ НА MORROWIND

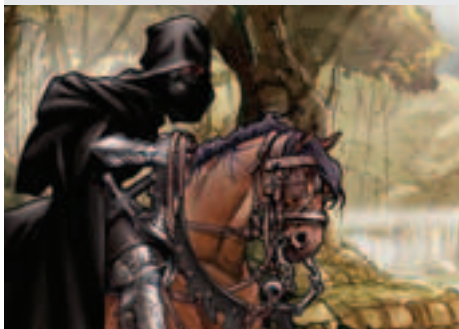
HEART OF ETERNITY

- ПЛАТФОРМА: PC
- ЖАНР: action/RPG
- ИЗДАТЕЛЬ: не объявлен
- РАЗРАБОТЧИК: UDC
- ДАТА ВЫХОДА: 2004 год

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

Молодая украинская команда UDC исполнена здорового энтузиазма: настало время потеснить Morrowind и Blade of Darkness на их территории – то есть выдать достойное 3D-приключение в фэнтезийном мире с полной свободой передвижения и ролевыми элементами. Три персонажа – рыцарь, маг и амазонка – путешествуют по живописным ландшафтам в поисках семи мифических существ, обладающих ключами к Часам, отмеряющим опущенный миру срок (по сюжету, Часы необходимо завести «в ближайшее время», иначе наступит временной коллапс). Боевая система позволяет сражаться врукопашную, применяя «холодное» оружие или магию. Можно будет седлать лошадей или кентавров, увеличивая свои шансы на победу. Нам обещают наличие 13-ти рас (в том числе эльфов и вампиров), а также загадочного Черного всадника, при виде которого цепенеют все, кроме главгероя. Обещана поддержка мультиплеера в виде кооперативного прохождения либо поединков один на один. ■

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



Тот самый местный назгул. Концепт-иллюстрации у UDC отменные.



Скриншоты не передают анимацию колышущихся на ветру крон деревьев.

PAINKILLER

- ПЛАТФОРМА: PC
- ЖАНР: FPS
- ИЗДАТЕЛЬ: DreamCatcher Games
- РАЗРАБОТЧИК: People Can Fly
- ДАТА ВЫХОДА: 17 июня 2003 года

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

Интересно, кончится ли когда-нибудь нечисть, которую мы мочим во всех шутерах? С подачи «Ребят, умеющих летать» (People Can Fly) нам вновь предстоит сразиться с армией нежити, атакующей родную планету. На этот раз главный герой – Чистильщик, убийца боли. Несколько приятных фиш обещают разбавить банальность сюжета. Множественные локации (заброшенная тюрьма, старый монастырь, развалины замка и прочие) обещают сделать уникальными. На каждом уровне не будут повторяться даже текстуры. Многие противники пришли из легенд и сказаний и обещают быть максимально приближены к описываемым оригиналам. Оружие можно комбинировать так, что, например, первостепенная атака ледомета будет замораживать противника, а второстепенная шотгана – разносить в клочья эту ледышку. Одним словом, как бы банален ни был сюжет, а посмотреть уже хочется... ■

СЕРГЕЙ АВЕРИН АКА ИНДЕКС
INDEX@POCHTAMT.RU



Мрачная атмосфера. Кладбище с поваленными надгробиями. Какое все родное...



Красноречивая пятёрка, оставившая кровавый след на стене. Здесь я уже был...

VEGA\$: MAKE IT BIG

- ПЛАТФОРМА: PC
- ЖАНР: management
- ИЗДАТЕЛЬ: Empire Interactive
- РАЗРАБОТЧИК: Deep Red Games
- ДАТА ВЫХОДА: 1 сентября 2003 года

<http://www.deepred.co.uk/vegas.php>

Бы бывали в Vegase? Если да – завидую. Если нет – так и на нашей с вами улице перевернулся самосвал с пряниками! Теперь можно не только побывать в городе рулеток, но и почувствовать себя хозяином злочного заведения. Вырисовывается явный конкурент Casino Tuscoon. Открываете маленькую забегаловку на краю города. Вытрясаете деньги из заезжих туристов по полной программе и потихоньку пробираетесь поближе к центру. Там и людей побольше, и кошельки потолще. По пути осваиваете новые виды деятельности – отели, бары, клубы, тотализаторы. Ну и на закуску, когда станете признанным магнатом, чуть ли не хозяином города и фаворитом госпожи Фортуны, можете приниматься за реальный бизнес – стриптиз-клубы! Добавьте ко всему редактор с возможностью моделирования антуража по своему вкусу – и вы получите весьма неплохой менеджер, отказаться от которого трудно даже взыскательному экономисту. ■

СЕРГЕЙ АВЕРИН АКА ИНДЕКС
INDEX@POCHTAMT.RU



Вы можете отстроить одну из таких высоток. Лишь бы в кармане шуршало!



О детях богатеев тоже надо подумать. Парк аттракционов – то, что нужно!



DESTRUCTION DERBY ARENAS

Европейское отделение Sony работает над новым продолжением знаменитой гоночно-деструктивной игровой серии. Релиз запланирован на осень 2003 года.

SCHWARZENBERG

- ПЛАТФОРМА: PC, PS2, Xbox, GC
- ЖАНР: stealth TPS
- ИЗДАТЕЛЬ: не объявлен
- РАЗРАБОТЧИК: Radon Labs
- ДАТА ВЫХОДА: не объявлена

<http://www.radonlabs.de/szb.html>

Настолько засекреченного проекта я не припомню. Слегка приподнятая завеса таинственности открывает только замысловатую фабулу, интригующую недосказанность.

В 1945 году, когда война вступила в свою заключительную стадию, отряды советской армии и сил союзников взяли в осаду городок Шварценберг. Был получен приказ сверху – город штурмом не брать. Поползли невероятные слухи о золотом запасе Третьего Рейха и сверхсекретном оружии. Было решено закинуть в город с воздуха небольшой отряд для выяснения подробностей.

Сюжет обещает закрутиться в весьма необычную историю, а банальная, на первый взгляд, операция – в серьезную разборку с последним оплотом нацистского режима. Одним словом, Return to Castle Wolfenstein, да и только! Никаких тонкостей и деталей не анонсировано, кроме того, что это будет stealth, а вам уготована роль научного руководителя экспедиции. Однако и этого достаточно, чтобы полюбить. Авансом... ■

СЕРГЕЙ АВЕРИН АКА ИНДЕКС

INDEX@POCHTAMT.RU



Тихие улочки маленького городка – идеальное место для тихого убийства.



Всегда найдется способ прикинуться чайником и мило побеседовать с врагом.

СТРАНА ИГР #11(140) ИЮНЬ 2003

VGW

video games world

интерактивный интернет-магазин

т.: 748-4411
www.VGW.ru

САМЫЕ НИЗКИЕ ЦЕНЫ В МОСКВЕ



Официальная гарантия Sony 1 год.
При покупке двух игр скидка \$10, при покупке аксессуара подарок S-Video/AV кабель от Pelican

PlayStation2

\$ 230



Microsoft X-Box

\$ 240

При покупке игры скидка \$5



GameCube

\$ 199

При покупке приставки в подарок игра Super Smash Bros. Melee или Wave Race: Blue Storm

СУПЕРЦЕНА

В продаже имеются factory reconditioned приставки по СУПЕРЦЕНЕ, за подробностями обращайтесь к нашим менеджерам

СПЕЦИАЛЬНОЕ ПРЕДЛОЖЕНИЕ:



При покупке комплекта в подарок любая игра на Ваш выбор

PSone + LCD экран

\$ 160

GameBoy Advance SP

\$ 130

Приставка комплектуется переходником 220/110 В



Tom Clancy's Splinter Cell

\$ 47



Socom: U.S. Navy Seals

\$ звоните



Silent Hill 3

\$ 50



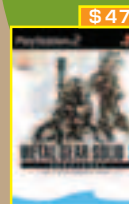
Primal (русская версия)

\$ 45



Enter the Matrix

\$ 50



Metal Gear Solid 2: Substance

\$ 47



Tenchu 3: Wrath of Heaven

\$ 47



Spiderman: The Movie Platinum

\$ 32



PS2: Пульт Logitech Driving Force

\$ 99



PS2: Комплект 2 карты памяти 8MB

\$ 45



PS2: Беспроводной джойстик Logitech Cordless

\$ 60



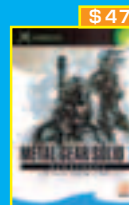
PS2: Пульт ДУ DVD

\$ 30



Tom Clancy's Splinter Cell/Xbox

\$ 47



Metal Gear Solid 2: Substance/Xbox

\$ 47



Resident Evil 0 GameCube

\$ 47



Rayman 3: Hoodlum Havoc/GameCube

\$ 47

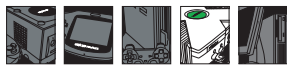
Бесплатная доставка по Москве в пределах МКАД.

Доставка в регионы России.

Более полную информацию о нашем ассортименте Вы сможете получить от наших менеджеров по телефону 748-4411 или посетив наш сайт.

Наши менеджеры являются квалифицированными специалистами по видеоиграм и смогут помочь Вам при выборе товара в нашем магазине.

Интернет-магазин www.VGW.ru является официальным дилером компании Vellod Impex Ltd.



■ ПЛАТФОРМА: Xbox ■ ЖАНР: fighting
 ■ ИЗДАТЕЛЬ: Microsoft ■ РАЗРАБОТЧИК: Studio Gigante
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 8

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

TAO FENG: FIST OF THE LOTUS

СНИТСЯ ЛИ ТОБИАСУ ВДУМЧИВЫЙ MORTAL KOMBAT



ОЛЕГ КОРОВИН
 korovin@gameland.ru

Достойных файтингов до сего дня на Xbox было, по большому счету, всего два: *Dead or Alive 3* и неоднозначный, хотя и неплохой *Mortal Kombat: Deadly Alliance*. Теперь их стало три. И хотя *Tao Feng* не сможет тягаться в популярности с сексапильным файтингом от Team Ninja, на фоне творения Midway он выглядит более чем достойно.

ОТКУДА ЧТО БЕРЕТСЯ

Пока Эд Бун и Джон Тобиас работали вместе, их совместное детище – линейка игр *Mortal Kombat* – медленно, но верно приходило в упадок. Оказалось, для успешного продолжения творчества на ниве игростроения этой парочке просто надо было рас-

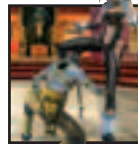
статься. Результатом стал совершенно неожиданный *Deadly Alliance* от Буна, с трудом вписывающийся в рамки родного сериала, и совсем уж экстравагантный *Tao Feng* от Тобиаса. Глядя на *Tao Feng*, начинаешь понимать, почему Тобиас ушел из Midway. Это игра, которая не просто не похожа ни на один *Mortal Kombat* – она практически во всем противоположна ему. С одной стороны, это грамотный маркетинговый ход. Ведь Тобиас решил создать новый файтинговый сериал, и ему позарез нужно было представить консервативной публике нечто из ряда вон выходящее, чтобы привлечь внимание к своему творению. С другой, *Tao Feng* – это проект, о котором Тобиас всегда мечтал. По крайней мере, так он всем говорит. М-да, если он действительно всегда мечтал о таком, в глубине души он должен просто ненавидеть *Mortal Kombat*.

МЕХАНИЗМ БЕЗЖАЛОСТНОСТИ

Первые минуты, проведенные с *Tao Feng*'ом, покажутся вам малоприятными. Причем независимо от квалификации и искушенности в файтингах. За какого персонажа ни возьми, решительно ничего не получается. Удары упорно не хотят превращаться в связки, анимация какая-то дерганая, и компьютер без конца нас кокаутит. Это на втором-то уровне сложности из шести! Надо разбираться. Выбрал я себе персонажа, отправился с ним в тренировочный зал... и покинул его лишь два дня спустя. Именно столько времени мне понадобилось, чтобы хотя бы просто научиться выполнять все комбо выбранного бойца! Да, в *Tao Feng*, если ты не знаешь комбо, ты заранее обречен. Правда, если ты их знаешь, это тоже еще ничего не значит, но в этом случае хотя бы есть шанс. Но стоит только выучить комбо (самых ходовых – всего 10-15 штук на персонажа), как *Tao Feng* преобразается на глазах. Боец начинает двигаться плавно, я бы даже сказал, грациозно, на противника сыплется град ударов – и вот в нашем активе уже первые победы. Пора повышать уровень сложности.

ВЕРДИКТ

ОЧЕНЬ МНОГООБЕЩАЮЩЕ



8.0

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

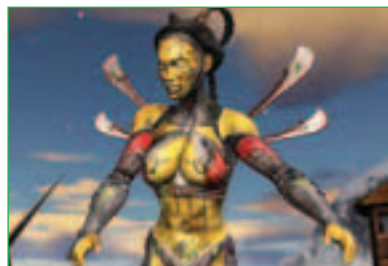
ПЛЮСЫ

Глубоко продуманный геймплей, идеально выверенный баланс, множество уникальных для жанра находок.

МИНУСЫ

Проблемы с камерой, притормаживание, почти полное отсутствие бонусов, долгое время для освоения игры.

Игра получилась не для всех, но истинные поклонники жанра оценят и скажут Тобиасу «спасибо».



У каждого бойца по два костюма.

БОЛЬШЕ СЕКСА

БЕРЕГИСЬ, DEAD OR ALIVE; ЗАВИДУЙ, TEAM NINJA

Тобиас покусился на святое – девушки в *Tao Feng* едва ли не сексапильнее, чем красотки из самого знаменитого хентайного файтинга/волейбола. Во-первых, у них тоже большая грудь, а анимированы они даже реалистичнее, чем в *DoA 3*. Во-вторых, на них

рвется одежда. Если к началу боя на девушке был весьма приличный топ, под конец он может превратиться в едва прикрывающий наготу бюстгалтер. Наконец, в *Tao Feng* мы увидим не школьниц-паинок, а по-настоящему плохих девочек.

ХУЖЕ, ЧЕМ

Dead or Alive 3

ЛУЧШЕ, ЧЕМ

Mortal Kombat: Deadly Alliance

TAO FENG КУДА БЛИЖЕ К «ШАХМАТАМ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ», ЧЕМ К АРКАДНОМУ МК.



Для такой комбинации требуется не просто 15 раз нажать на одну и ту же кнопку.



Крови в *Tao Feng* несравнимо меньше, чем в МК. Игре это идет лишь на пользу.



Из-за наличия в *Tao Feng* attack off wall вы десять раз подумаете, прежде чем запирать противника в угол, ведь даже блок не спасает полностью от наносимых этой атакой повреждений.

ФОТОГРАФИЯ НА ПАМЯТЬ



БЕЗ ТОРМОЗОВ ПОВТОРЫ БЫЛИ БЫ КУДА ЗРЕЛИЩНЕЕ

За каждую победу, помимо глубокого морального удовлетворения, мы получаем определенное количество очков – в зависимости от проявленного мастерства. Лучшие результаты заносятся в таблицу рекордов, а бой автоматически записывается на жесткий диск. И

всем были бы повторы хороши, если бы не бесконечные тормоза. Притом причина их не в недостатке вычислительных ресурсов, а в глючном алгоритме считывания данных с жесткого диска. Периодически всплывающие баги тоже картины не улучшают.

Tao Feng – вовсе не легкая игра. По крайней мере, для тех, кто никогда не играл во что-нибудь сложнее Soul Calibur или того же Deadly Alliance. Файтеры-хардкорщики с ухмылкой говорят, что button masher'ам за Tao Feng садиться противопоказано. И здесь они правы. Хаотическое нажатие на кнопки попросту не работает. Однако приучить себя к дисциплине файтинга, ориентированного исключительно на грамотное использование комб, не так уж сложно. Мне это удалось за два дня. Дальше на изучение приемов каждого следующего персонажа уходит не больше часа. Впрочем, если такой прогноз вас все-таки пугает, Tao Feng вам действительно противопоказан.

➤ 15 РАЗ – И ВСЕ ПО МОРДЕ

Один из самых спорных моментов в Tao Feng – невозможность прерывать комбо. То есть если уж мы пропустили первый удар 12-хитовой комбинации, то можно откинуться на спинку кресла и расслабиться, пока нами будут подметать пол. Хотя, на мой взгляд, ничего спорного в таком решении разработчиком нет. Ну скажите, на кой ляд разучивать длиннющие связки, если противник все равно сможет отмахнуться от них небрежным блоком! К тому же ничего такого уж сложного в их разучивании и исполнении нет. Более того, уже через два-три дня интенсивного мордобоя вы вообще перестанете думать о том, какие кнопки нажимать, а займетесь исключительно тактическим планированием поединка. Здесь нам для этого и sidestep'ы (наряду с полной свободой перемещения по арене, конечно), и возможность не только совершать броски, но и уходить от захватов с сопутствующим нанесением повреждений противнику. Столь любимое многими зажимание

врага в углу не работает, потому что в этом случае боец просто выполняет attack off wall: отталкивается ногами от стены, бьет по морде и оказывается у нас за спиной. Если вдруг на пути нам попало дерево, шест или колонна, можно схватиться за препятствие, раскрутиться и в изящном прыжке опять-таки пощупать физиономию противника ножкой. Правда, иногда прыжок на стену или на шест упорно не хочет получаться, несмотря на все старания. Выглядит это как откровенный глюк. Раздражает.

Еще одно новшество, о котором всегда мечтал Тобиас, – отсутствие раундов. То есть включить их можно, но по умолчанию нам предлагается другая система. Каждому из бойцов дается три линейки hit point'ов (а по сути – одна, но очень длинная). Когда одна из них доходит до нуля, показывается короткий ролик: окровавленный боец с трудом встает с земли и снова бросается в бой. При этом лимит времени отсутствует напрочь. А это значит, что только решительным нападением можно решить исход боя в свою пользу – time out тут не спасет. В результате обычно бой длится минут по 5 (а бывает, что и по 10). При этом затянутым действие не покажется вам никогда. Наоборот: если обычно вы испытывали состояние величайшего адреналинового напряжения в течение 1-2 минут, теперь вас ждут те же ощущения, только в течение гораздо большего времени.

Блок в Tao Feng выполняется простым нажатием стрелки «назад». Система была бы весьма удобна, если бы не проблемы с камерой. Арены в игре имеют очень сложную архитектуру и периодически камера совершается изящный разворот на 180 градусов. Если не успеем среагировать, получится, что вместо удержания блока

мы прем прямо на врага и ловим удары лицом. Иногда камера ненадолго зависает под таким углом, что вообще трудно понять, где «вперед», а где «назад». При этом у компьютерного оппонента таких проблем, конечно, нет. Вообще, если что и способно серьезно подпортить впечатление от игры, то именно камера.

Блокировать все атаки, выжидая удобного момента для нападения, не позволит система повреждения конечностей. Если мы регулярно получаем удары по рукам (когда блокируем) или ногам, это приводит к травме. Соответствующие конечности начинают наносить вдвое меньший урон, пока мы их не вылечим. Кому-то может показаться, что разработчики просто хотели расширить список фиш на коробке, но на высоких уровнях сложности начинаешь понимать, что сделано это все



БИТВА ТИТАНОВ

Действие Tao Feng разворачивается в будущем, в стране под названием New China, расположенной на западном побережье Северной Америки. Сюжет закручен вокруг противостояния двух древних китайских кланов – Pale Lotus и Black Mantis. Они сражаются за право обладать магическими табличками, которые укажут путь к храму, наполненному сокровищами. Обладатель ими получит дар бессмертия. Несмотря на банальность истории, в Tao Feng прекрасно проработан сюжет и предыстория каждого персонажа. Для полного счастья не хватает только видеовставок. Вернее, они тут есть, но в количестве всего двух штук. Хочется больше.



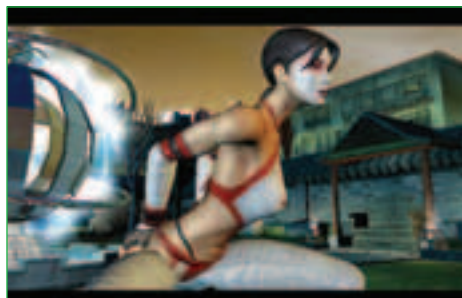
НЕ ТАК СТРАШНЫ КОМБО, КАК ИХ МАЛЮЮТ



КРЕПЧЕ ЖМИТЕ НА КЛАВИШИ!

У каждого персонажа в Tao Feng есть комбо как минимум из восьми ударов. Кое у кого – и из 12-14. Однако для успешного их выполнения нужно прежде всего ритмично нажимать на кнопки, а вот скорость нажатия особого значения не имеет. Tao Feng допускает значительные вольности в скорости введения команд для одной и той же комбинации ударов.

Кроме того, здесь нет фирменных Mortal Kombat'овских «5 раз вперед, 4 раза назад, один вверх + А». Типичная длинная комбинация выглядит так: А, А, «вперед + А», «вперед + А», «вперед + А, Y, Y, А», «вперед + А». Пугает? Расслабьтесь. На введение этой зверской на вид последовательности у вас будет около 2-3 секунд – это уйма времени.



➤ Девушку зовут Jade Dragon. Костюм по качеству прорисовки не уступает Vane из DoA 3.



➤ Geist. Самая плохая «девочка» в Tao Feng. Порочность из нее прямо-таки прет.



➤ Приветствие перед боем может быть очень даже сексуальным.

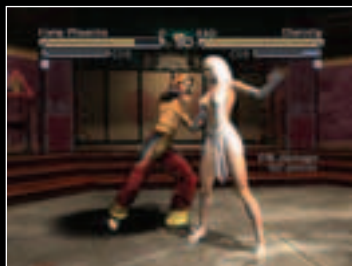


<http://www.xbox.com/taofeng>

HOLD ME TIGHT

БРОСКИ В TAO FENG ПРОСТО НЕРЕАЛЬНО КРАСИВЫ

У каждого персонажа есть три вида бросков. Различаются они по дальности действия, силе и скорости. Для того, кого бросают, последний показатель важнее всего, ведь у него есть лишь доля секунды на то, чтобы среагировать и нажать кнопку освобождения от захвата. Вольностей *Dead or Alive*, когда от броска можно спастись прямо по ходу его выполнения, здесь нет. Признаюсь, у меня пока НИ РАЗУ не получилось освободиться. А вот компьютеру это удается практически всегда.



исключительно ради баланса. По мере того как мы метелим врага, заполняется индикатор ци. Когда он заполнен, можно либо исцелить «сломанные» руки/ноги, либо выполнить одну из трех ци-атак. Сблокировать такую атаку нельзя, но можно успеть ударить противника, пока он ее выполняет. В этом случае мы останемся невредимы, а у него обнулится индикатор ци.

В общем и целом файтинговая система продумана до мелочей и по глубине уступает разве что *Virtua Fighter 4*. Думать в *Tao Feng* надо куда больше, чем судорожно жать на кнопки. Видимо, именно поэтому поклонниками нового творения Тобиаса стали, прежде всего, те, кто возненавидел *Deadly Alliance*. Возможно, именно этого тот и добивался. В конце концов, «серьезные» драки пользуются большим уважением, чем попса.

МИНИМАЛИЗМ – ВРАГ ЧЕЛОВЕКА

Игровых режимов в *Tao Feng*, прямо скажем, немного: Versus, Quest, Survival, Team Battle, Tournament и

Training. При этом Tournament предназначен исключительно для мультиплеера. Лишенному же живого оппонента игроку остается довольствоваться лишь четырьмя режимами (тренировку, с вашего позволения, за полноценный режим считать не будем).

Интересно дело обстоит с Quest – сюжетным режимом. На его прохождение у вас уйдет никак не меньше 10-12 часов (разумеется, не за один присест). Мы выбираем один из двух враждующих кланов и должны каждым его членом победить всех бойцов из клана-конкурента. А это 36 боев (всего в *Tao Feng* 12 персонажей плюс один секретный)! Однако именно по этой причине весьма сомнительно, чтобы кто-то стал проходить Quest по второму разу.

Не густо в *Tao Feng* и с бонусами. Один секретный персонаж и одна секретная арена. Все. Да уж, тут игре не суждено тягаться не только с *Deadly Alliance*, но и с любым современным файтингом. Это ж надо, даже костюмов дополнительных для бойцов не сделали! Возможно, просто не успели.

ПОЧТИ КАК DOA 3

По качеству графики с *Tao Feng* может сравниться лишь *Dead or Alive 3*. Да и то арены в *Tao Feng* (в количестве 13 штук) покрасивее будут. Их размеры и интерактивность просто поражают воображение. Стеклянные витрины, деревянные перегородки, каменные статуи, китайские вазы, игровые автоматы, ящики, стены и пол – все это разбивается, ломается, рассыпается в труху и трескается (в случае с полом и стенами).

Персонажи чуть поскромнее, чем в *DoA 3* (хотя и красивее, чем в любом другом файтинге), зато во время боя на их телах появляются кровоподтеки, синяки, ссадины, порезы, а одежда превращается в изодранные лохмотья. В результате к концу сражения мы видим двух изможденных, окровавленных, грязных, потных бойцов, готовых стереть друг друга в порошок. К слову, пот в *Tao Feng* выглядит лучше, чем где бы то ни было. Тело персонажа не кажется ни матовым, ни глянцевым – оно именно потное! Платой за красоты становится периодическое притормаживание. Редкое, но от того не менее раздражающее.

Тобиасу удалось заложить первый камень в фундамент нового сериала. Не все получилось гладко: проблемы с камерой разработчики просто не успели решить, а кое-какие глюки прозевали. Все это способно попортить нам нервы, но не в силах изменить главного. *Tao Feng* – отличная игра, и раз уж сравнения с *Deadly Alliance* не избежать, то приходится признать, что Тобиас превзошел Буна. Хотя и не без некоторых оговорок (перечень оных см. выше). *Tao Feng* не столь доступен для масс, зато куда лучше сбалансирован и проработан. ■



У Divinity (справа) самые откровенные наряды.



Если во время ци-атаки противника сделать свою собственную, они нейтрализуются.



Exile (слева) самый красивый боец в игре. Трехмерная модель просто потрясающая!



Раны, которые получают бойцы по ходу сражения, конечно, не просчитываются в real-time, а представляют собой лишь заранее нарисованные текстуры. Впрочем, эффект все равно.

«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



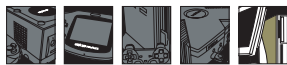
Особенности игры:

- 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 Пабблишинг". Локализовано компанией "Revolt Games"
Издатель "Руссобит Пабблишинг". 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 ■ ЖАНР: RPG ■ ИЗДАТЕЛЬ: Strategy First
 ■ РАЗРАБОТЧИК: Arxel Tribe ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
 ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PIII 800 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт)

<http://mistmare.arxeltribe.com/>

MISTMARE

НАУЧНЫЙ АТЕИЗМ

СВЯТОСЛАВ ТОРИК
torick@gameland.ru

Альтернативные игровые вселенные бывают разные. Бывают такие, где развитие технологий пошло по одному конкретному пути (Crimson Skies с их упором на «воздушные» технологии). Встречаются постапокалиптические миры (всем известный Fallout). А бывают вселенные, в которых средневековье, извините за каламбур, доползло и до нашего века. Точнее, не средневековье, а его основные стереотипные приметы: мрачные готические замки, святая инквизиция, упадок естест-

венных наук, мистицизм. Теперь смешайте эти осколки цивилизации шестисотлетней давности с современными реалиями – и ловите на выходе Mistmare.

ЭТОТ ТУМАН ПОХОЖ НА ОБМАН

Все началось с того, что в пятнадцатом веке после рождества тов. И. Христа от куда-то с Востока повалил странный туман. В игре туман так и зовется – The Fog. От пребывания в этой субстанции у нормального человека стремительно сокращается срок жизни, а в особо запущенных случаях происходит направленная мутация, вследствие чего человеческая особь превращается, скажем

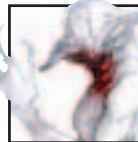
так, в нечеловеческую. Монстра, попросту говоря. Главный герой по имени Изидор в далеком детстве чуть было не попал под влияние Тумана, но его вовремя вытащили войска специального инквизиторского назначения, которые и отправили его в ближайший монастырь учиться на монаха. После учебы Изидор попал на подготовку в другой монастырь (судя по игре, к 1996 году вся прогрессивная Европа настроила святых зданий на тысячу лет вперед), откуда его отфутболили прямиком в Ватикан, выполнять спецзадания местных ЦРУ-шников (кстати, что стало в альтернативной вселенной с Америкой, так и не проясняется). Пожалуй, сюжет – это единственная по-настоящему интересная составляющая игры. Все остальное ужасно в своем нынешнем виде. Если у игры были бета-тестеры, то мне их откровенно жаль – как они могли в это играть? Ладно, не буду забегать вперед. Поехали по пунктам.

СРЕДНЕВЕКОВЫЕ КРАСОТЫ

Игре с антуражем Средневековья – соответствующие технологии. Движок LithTech (судя по реализации, первой или полурторной версии) ус-

ВЕРДИКТ

МРАКОБЕСИЕ!



5.0

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Эпический сюжет, необычная система распределения опыта, даже подобие параланковского юмора. Но на этом все.

МИНУСЫ

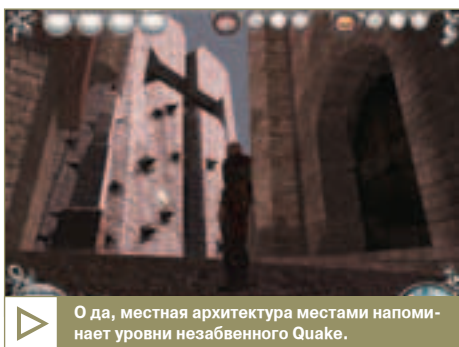
Их слишком много. Начиная от недоработанной графики и откровенно убогой озвучки и заканчивая кривым интерфейсом.

Не гурманам на временном ролевом безрыбье пойдет. Остальным рекомендую воздержаться – игра не для слабонервных.

ИНТЕРФЕЙСНУТЫЙ МОНАХ

НАШУ ПЕСНЮ НЕ ПРОПАТЧИШЬ, НЕ УБЬЕШЬ

Когда Щербakov выдавал мне Mistmare на обзор, я спросил его: «Это вроде какая-то РПГ про монаха?», на что он мне ответил: «Это РПГ с убогой камерой». Я рассмеялся, но вскоре после инсталляции мне стало уже не смешно... Об интерфейсе Mistmare можно слагать песни и легенды. Такого убожества наш безумный, безумный мир не видел со времен... да я даже и не помню, где была более идиотская реализация управления... Windows 3.1? Ну разве что...



О да, местная архитектура местами напоминает уровни незабвенного Quake.



Эх, справиться бы с бандитом, потом можно и местные красоты разглядывать...



Место, с которого все начиналось. Отсюда мы выйдем на улицы Рима, добредем до Ватикана, получим первое задание и будем полтора часа возиться с бандитом.

СКУЧНЕЕ, ЧЕМ

Arcanum



НЕ НОВЕЕ, ЧЕМ

Summoner



ПОЛНОСТЬЮ ТРЕХМЕРНАЯ ГРАФИКА НИКОГДА НЕ СПАСАЛА РОЛЕВЫЕ ИГРЫ.

пешно подтверждает, что пусть и мизерный, но все же успех Might & Magic IX произошел исключительно за счет сюжета и привычного геймплея. В Mistmare нет привычного геймплея, зато есть движок LithTech. Все помнят, КАК он тормозит на любых машинах? Ну кто не помнит – поиграйте в Blood 2 с максимальными настройками. В Mistmare разработчики достигли небывалых высот – игра тормозит даже на компьютерах самой современной конфигурации. Красоты игры довольно сомнительны и совершенно не оправдывают наличествующие тормоза движка.

УМЕРЕТЬ – НЕ ВСТАТЬ

А теперь самое сладкое – про геймплей. Нет, стоп. Начну с обычного. Ролевая система. Итак, у нас есть персонаж с совершенно невообразимыми статистиками. Есть привычное health, есть stamina, выполняющая одновременно роль магической энергии и энергии, растрчиваемой на удары (похоже на «Проклятые земли»). Этот набор дополняется обилием самых разнообразных параметров: speed, ranger, intellect, acrobatics ну и тому подобная куча мала. Что от чего зависит – увь, наука на этот вопрос пока что ответа не дала. Кроме, естественно, очевидных подсказок: чем выше speed, тем быстрее Изидор бегаёт; agility в свою очередь влияет на скорость ударов в бою. Но это все лирика. Теперь начнем наш первый бой. Противник – бандит третьего уровня. Я – первого. Запишемся (в игре есть архаическая опция – Save and Quit, по-другому записаться просто нельзя). Приготовимся. Старт! Изидор подходит к противнику и чего-то ждёт. Изидор, я же на тебя мышкой кликнул, бей давай! Не бьет. В это время бандит наносит удар, забирающий треть жизни. Эээ... Привычкой, сохранившейся со времен прохождения Diablo 2 в режиме

ПОЖАЛУЙ, СЮЖЕТ – ЭТО ЕДИНСТВЕННАЯ ПО-НАСТОЯЩЕМУ ИНТЕРЕСНАЯ СОСТАВЛЯЮЩАЯ ИГРЫ. ВСЕ ОСТАЛЬНОЕ УЖАСНО В СВОЕМ НЫНЕШНЕМ ВИДЕ.



▶ А это, собственно, Изидор посещает Туман. На экране справа внизу бо- нусы к магии, а внизу посередине – защитные заклинания.

ОБЕЩАННОГО ТРИ ГОДА ЖДУТ

ТО, ЧТО ДОЛЖНО БЫЛО БЫТЬ В ИГРЕ, И О ЧЕМ Я УМОЛЧАЛ

Перевод пресс-релиза: «Игра за- ставляет окунуться в нее с головой; от сюжета невозможно оторвать- ся. Уникальная смесь экшна, при- ключений и ролевых элементов. Реалистичные погодные эффекты (да, дождик там ничего – прим. авт.). Более 80 интерактивных персонажей. Огромный арсенал оружия: мечи, топоры, щиты и т.д. Исследуйте игру с неиграбельным персонажем. Более 35 уникальных монстров с различным искус- ственным интеллектом».



Nightmare, кликаю в противника со скоростью пять щелчков в секунду. Изидор бьет кулаками и снимает где-то 1/50 жизни противника. Черт, как я мог забыть про посох?! Пока я занимаюсь самокритикой, бандит проводит серию ударов, окончательно укладываящих монаха на обе лопатки. «Загрузить игру». Тщательно проверяем инвентарь, не забывая экипироваться всеми жизненно важными вещами. Попутно заглядываем в руководство и выясняем, что кнопка Z спасет отца русской демографии от ошибок с посохом в будущем. Поехали. Через полминуты выясняется, что посох не спасает – монах погибает, успев два раза промазать. Ладно, обратимся к магии. Что там руководство рекомендует? Ага, F8 – атакующая магия солнца, а мой посох как раз дает к ней 2%. Отлично, опробуем. Встал подальше от банди- та, нажал F8. Потом еще раз нажал. Потом бешено застучал по бедной клавише, стершейся еще во времена использования Norton Commander. Изидор послушно кастовал заклинание за заклинанием, пока подбежав- ший бандит не замочил его одним

ударом. При этом у супостата оста- вался ма-а-ахонький кусочек жизни – можно было бы и палкой добить. Стиснем зубы, перезагрузимся – и еще одну попытку, пожалуйста! На этот раз тоже мало что получи- лось – хотя магия оставила у про- тивника совсем мало энергии, но палочка-выручалочка вовсе не со- биралась действовать по назначе- нию, промахиваясь с упорством де- вяностолетней старушки, пытаю- щейся убить неподвижную муху. В общем, так я на этом первом вра- ге и застрял, потратив на него в об- щей сложности часа полтора, ис- пользуя различные комбинации фи- зических и магических атак. Приз- наю свою вину перед прогрессив- ным геймерским сообществом за малодушие и неустойчивость перед изоэренностью разработчиков.

КОСТЕР СВЯТОЙ ИНКВИЗИЦИИ

Раньше на вопрос «Что бы ты делал, если бы стал президентом?» я отве- чал: «Купил бы тысячу хороших куби- нских сигар». Сейчас я отвечаю так: «Сжег бы весь тираж Mistmare и изъ- ял из «Пирогов» на Дмитровке все книги Паоло Козльо». Ну а если бы меня избрали Папой Римским, заодно предал бы анафеме люблянских раз- работчиков. ■

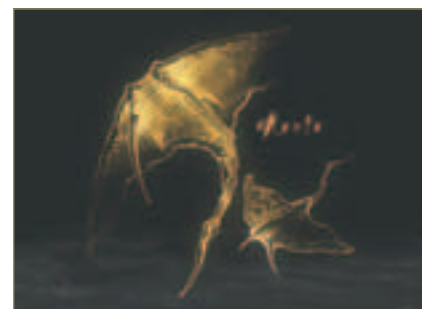


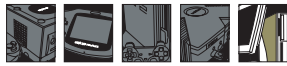
▶ С монахами не пью! Ну разве что за спасение наших душ в ином мире.

ПЕРЕКРЕСТНЫЕ ССЫЛКИ

«Но делать все равно было нечего, и Вероника решила дочитать статью до конца. Дальше речь шла о том, что упомянутая компь- ютерная игра была разра- ботана и производилась в Словении – той самой дико- винной стране, о которой якобы никто ничего не зна- ет, кроме ее жителей.»

Паоло Козльо, «Вероника решает умереть». Вы не поверите, но разра- ботчики, упоминаемые в тексте книги этого популяр- ного писателя, – именно Arxel Tribe. Они действи- тельно родом из Люблян (Словения), а с Паоло Ко- зльо их связывает первая разработанная игра Pilgrim, сюжет для которой разра- батывал Мастер.





■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: TBS/RPG ■ ИЗДАТЕЛЬ: Summitsoft
 ■ РАЗРАБОТЧИК: Mayhem Studios ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 4
 ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PIII 600 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт)

<http://www.summitsoft.net/eom/>

EMPIRE OF MAGIC

БРАТЬЯ НАВЕК

ОЛЕГ КОРОВИН
 korovin@gameland.ru

БОЖЕСТВЕННО

Честное слово, я хотел начать обзор с хорошего, но, видно, не судьба. Просто когда уже во второй главе (сразу же после tutorial'a) игра стала выдавать фатальные ошибки одну за другой и отправлять меня на внеочередное свидание с рабочим столом, терпение резко стало истощаться. Когда же один из багов оказался непроходимым, оно лопнуло вовсе. Визит на форумы показал, что проблемы с багами возникают у всех. Один человек предложил исправить их с помощью hex editor'a и даже написал, в каких строках что надо поменять. М-да...

Короче, если уж купите игру, первым делом ставьте патч (<http://patch.mayhem.sk/> - 2.7 Мбайт). Правда,

старые сейвы после его установки уже не работают. Ошибки патч исправляет, но не все. Все на тех же форумах были люди, которые по-прежнему сталкивались с непроходимыми (для них) глюками, которые другим каким-то образом удалось обойти.

ГДЕ КОНЧАЕТСЯ TBS И НАЧИНАЕТСЯ RPG?

Когда баги были более-менее укрощены, оказалось, что Empire of Magic - совсем неплохая игра. Более того, она действительно самобытна и не лишена изрядной доли новаторства. На первый взгляд, перед нами обычный HoMM. Пошаговость, герои, города, монстры на карте. Но это только на первый. На самом деле, Empire of Magic, может быть, даже в большей степени RPG, чем стратегия. Судите сами. Нам решительно не надо никого завоевывать. У нас есть квесты, которые мы выполняем, путешествуя по стратегической карте. Мы встречаем множество NPC, которые могут дать нам побочные задания, предложить свою помощь или еще что-нибудь. Зачастую, выбирая те или иные реплики в диалогах, мы вершим судьбу

Empire of Magic, как это часто бывает, появилась буквально ниоткуда. В общем-то, простые словацкие парни из Mayhem Studios особо и не собирались хватать звезд с неба. Просто они представили нашему удивленному взору пошаговую стратегию, которую можно было бы назвать очередной, не будь жанр столь редким. Я бы даже сказал, элитарным. Однако, к еще большему нашему удивлению, Empire of Magic не похожа ни на HoMM, ни на Disciples. И если бы не технические проблемы, вообще цены б ей не было!

КАЧАЙ ЕГО

ПРОЦЕСС ПРОКАЧКИ ЮНИТОВ СООТВЕТСТВУЕТ ВСЕМ КАНОНАМ

Принципиальной разницы между прокачкой героя и обычного юнита нет. В боях они зарабатывают очки опыта и со временем повышают свой уровень. Однако характеристики растут не только от этого. За деньги вполне можно получить как постоянное увеличение какого-нибудь параметра, так и, скажем, дополнительные AP на следующие 10 ходов. Единственное принципиальное отличие героя от всех остальных - в отряде он может быть только один. А жаль.



В этом шатре - наш отряд, устроивший привал, чтобы восстановить силы.



Героев и часть простых юнитов можно переносить из миссии в миссию.



Первыми ходят маги (причем сначала кастуются защитные и лечебные заклятья, а затем атакующие), потом ходят все остальные, но атакующие имеют право первыми нанести удар.

ВЕРДИКТ

НЕДОРАБОТАНО



7.0

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Почти полное отсутствие грани между TBS и RPG, много удачных находок по части игровой механики.

МИНУСЫ

Море багов, очень высокий уровень сложности, некоторые проблемы с интерфейсом, устаревшая графика.

Содержание явно лучше формы. Идеи, положенные в основу игрового процесса, заслуживают более достойного воплощения.



Чем больше в округе поселений, тем лучше.

ХУЖЕ, ЧЕМ

Heroes of Might & Magic III

ЛУЧШЕ, ЧЕМ

Lords of Magic

В ИГРЕ БОЛЬШЕ RPG'ШНОСТИ, ЧЕМ В НОММ, НО КУДА МЕНЬШЕ ЛОСКА.

ЗАЧЕМ НУЖНЫ ГОРОДА



ЧЕМ TBS'НЫЙ ГОРОД ОТЛИЧАЕТСЯ ОТ RPG'ШНОГО?

Города в Empire of Magic – это не «замки», которые мы привыкли видеть в пошаговых стратегиях. Это обычные поселения, в каждом из которых есть свой правитель и местные жители. Более того, у ворот обычно «пасется» охрана, истребляющая нечисть. Но иногда город все же может быть захвачен. Тогда наш святой долг – его освободить. По крайней мере, без этого нам нигде будет лечиться, попол-



нять запасы маны, нанимать новых воинов и так далее.

сюжета Empire of Magic. А захват городов, набор армии и прочее – это все второстепенно. Героев мы не покупаем. Они сами к нам присоединяются по сюжету или в результате выполнения побочных квестов. Каждый герой – это не армия, а обычный юнит, которого могут сопровождать два других «негероя». Да, максимальный размер отряда – всего три человека. Впрочем, среди них может и вовсе не быть героев. Каждый отряд (и даже каждый юнит) способен путешествовать совершенно самостоятельно. Однако лучше все-таки держаться группой, потому что на картах полно монстров, которые также наделены полной свободой перемещения.

➤ БОЙ НЕ НА ЖИЗНЬ

Для передвижения по глобальной карте и для действий непосредственно во время сражения у каждого юнита расходуется одна и та же линейка action point'ов. То есть чем дольше мы шли к вражескому отряду, тем меньшее количество ходов можно совершить в бою.

При этом атакующий всегда ходит первым, что дает ему немалое преимущество. В бою мы сначала отдаем приказы всем юнитам (то же самое делает и противник), а потом нажимаем end turn. После этого наши и компьютерные войки начинают одновременно выполнять полученные указания, и тут уж успех зависит от дальновидности играющего. Заканчивается сражение либо поражением одной из сторон, либо в случае, когда у обоих противников закончились action point'ы.

Проблемы обычно возникают из-за того, что вражеских отрядов гораздо больше, чем наших. Представьте: мы в окружении. Разгромили несколько армий и полностью израсходовали AP. Ждем end turn. Оставшиеся в живых монстры во время своего хода нападают и стирают нас в порошок, потому что мы не можем и пальцем пошевелить – нету AP. В результате игра становится чудовищно сложной.

Города мы не захватываем, а освобождаем от нечисти. То есть владеть мы ими не сможем. Зато будем в них лечиться, нанимать новых войк в таверне, прокачивать юнитов за деньги и так далее.

➤ ЕСЛИ БЫ НЕ ТЕХНОЛОГИИ

Графика в Empire of Magic производит двойное впечатление. С одной стороны, игра довольно симпатична и мила. Но с точки зрения технологий это даже не позавчерашний день. Это жуткое старье, которое спасает только хорошая работа художников. Управление просто безобразное, но кое-какие шероховатости все же есть. Что обидно, привыкнуть к ним очень трудно.

Empire of Magic – весьма оригинальный и интересный проект. Если вы соскучились по чему-то такому необычному, фэнтезийному, пошаговому и ролевому, то останетесь довольны. Если только хватит сил закрыть глаза на техническое несовершенство игры. ■



2008 год. Пришельцы собираются захватить Землю. Все начинается с атаки на спутник Луны, принадлежащий землянам. Дальше – больше: пришельцы строят свою базу в Арктике. Правительство Земли принимает решение о создании в Африке детектора аномалий и суперрадаров. Но когда работа над радаром уже практически завершена, пришельцы узнают об опасности и бросают все силы на уничтожение последней надежды и защиты человечества...



- Наземные, воздушные и морские аркадные бои
- Шестьдесят пять миссий в шести мирах
- Многопользовательский режим для восьми игроков по локальной сети
- Разбивка экрана пополам при режиме игры для двух игроков
- Многочисленные виды оружия и военной техники: AT-AT guls, Track Tanks, Sand Skimmers, Hover tanks, Stealth Sea Craft, Attack Helicopters, F22 & S-UTOL Aircraft

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.

Эксклюзивный представитель на территории Украины ООО "Одиссей", www.odyssey.com.ua, e-mail: od@odyssey.com.ua, тел: 8-10-35045-735-16-65.

Эксклюзивный представитель на территории Эстонии компания MSE, www.mse.ee, e-mail: mse@mse.ee, тел: 8-10-372-605-57-38.

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 "Интерс". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000". © 1998 Кери Software plc. Все права защищены. Все остальные товарные знаки являются собственностью соответствующих владельцев.



■ ПЛАТФОРМА: PC, PlayStation 2, Xbox, GameCube ■ ЖАНР: action ■ ИЗДАТЕЛЬ: Vivendi-Universal Games ■ РАЗРАБОТЧИК: Terminal Reality ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
 ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: P4 2.5 ГГц, 512 Мбайт, 3D-ускоритель (128 Мбайт)

//www.bloodrayne.com



▶ Жаль, что укушенные так и остаются лежать в сладострастных позах. А какой получился бы нетривиальный ход, если бы все инфицированные Райн вставали после смерти и присоединялись к героине.

BLOODRAYNE

НЕАРИЙСКОГО ПРОИСХОЖДЕНИЯ

ВИКТОР ПЕРЕСТУКИН
 perestukin@gameland.ru

Я ждал эту игру. С момента появления ее плаката в редакции. Рыжая чертовка Райн вызывающе пялилась на меня, и я то и дело слышал над ухом нашептывание: «Возьми меня». Я не понял, что она имела в виду, поэтому просто приобрел ее – игру, в смысле. Плакат плакатом, но не обратить внимание на Bloodrayne было трудно. Тем более, считая себя игроком с претензиями. Бес-баба на главных ролях, нестареющие злодеи-нацисты (как раз День победы), примесь нуара и мистики. Получается то, что обычно берут, не глядя.

ПЕРЕД СМЕРТЬЮ ВРАГИ ЛИШАЮТСЯ НОГ, РУК И ЛИТРОВ КРОВИ. С ОТРУБЛЕННЫМИ КОНЕЧНОСТЯМИ НЕСЧАСТНЫЕ ПРОПОЛЗАЮТ НЕСКОЛЬКО ПОСЛЕДНИХ МЕТРОВ СВОЕЙ ЖИЗНИ, ЧТОБЫ В КОНВУЛЬСИЯХ СДОХНУТЬ В УГОЛКЕ.

➤ ЛЕДИ БОЛЬ

Прежде чем бить, позволю себе небольшую интермедию. Плохими играми не становятся, ими рождаются. Их обычно не бьют, их жалеют. Раскусывают еще на стадии разработки и в плане номера выделяют им одну журнальную полосу как максимум. А на большее они не претендуют. Обзор Bloodrayne идет на три! Это не обсуждалось. Почему-то всем одновременно показалось, что это необходимый объем для ревью. Чертов плакат! Я не склонен громить игры за корявый

геймплей. Атмосферу я считаю первостепенной. Например, про Black Moon Chronicles слова плохого не скажу и другим не позволю, а игра-то ведь каким угодно местом к игроку повернута, только не лицом. Зато какие персонажи! Обязательно куплю, на полку поставлю, даже коробку не вскрою! В случае с Bloodrayne схожая ситуация. Обои, плакаты, арт к игре – все выглядит сверхпривлекательно. Но в случае безнадёжной ВМС, где выжали из атмосферы все, что можно, – в Bloodrayne схалтурили. Такого не прощаю! Как можно?! Все мы прекрасно видим лейбл Terminal Reality. А это значит – Nocturne и Blair Witch Project. Заигрывались, пересказывали, трепетали! Зачем во внешне благородной Bloodrayne эти пошлые кальки из Return to Castle Wolfenstein, неудавшиеся эксперименты нацистов, заигрывания фрицев с демонами, уберзольдаты и все остальное? Сотрудники Id Software уже с битами дежурят у офиса разработчиков.

ЧТОБЫ ПОМНИЛИ

РАЗРАБОТЧИКИ ИЗ СУМЕРЕЧНОЙ ЗОНЫ

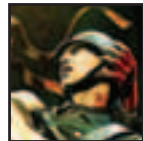
Произведения Terminal Reality легко узнать. Если в игре обитают: вампиры, оборотни, ходячие мертвецы – все вместе или по отдельности, – против них действует герой (героиня), который легко попадает под определение «экстравагантный»; работает главгерой в агентстве по изучению сверхъестественного; игра определяется как action-adventure – не сомневайтесь, перед вами проект великих мистификаторов TR!



ВЕРДИКТ



УТОМЛЯЕТ



6.5

НАША
ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

➤ плюсы

Безостановочный action. Кинематографичен. Стилен. Нетребователен к игроку. Красив, зараза!

➤ минусы

Сюжетные дыры, огрехи в гейм-дизайне, крайняя легкость игрового процесса – все это не задерживает игрока у монитора.

Хорошая игра на День Победы. Декапитация фашистов в промышленном масштабе. Играть для удовольствия не рекомендую.



▶ Согласен, фашистских изуверов так и надо изображать.

➤ ХУЖЕ, ЧЕМ

Nocturne

➤ ЛУЧШЕ, ЧЕМ

Shadow Man:
2cond Coming

КОГДА ИГРУ СРАВНИВАЮТ С SHADOW MAN – ЗНАЧИТ, ВСЕ ОЧЕНЬ ПЛОХО.

СЛОВО «СМЕРТНЫЙ» ПРИОБРЕТАЕТ ЗДЕСЬ ИСТИННОЕ ЗНАЧЕНИЕ. ОБОРВАТЬ ЧЕЛОВЕЧЕСКУЮ ЖИЗНЬ МОЖНО ПОХОДЯ, НЕЧАЯННО, НЕЛОВКИМ ДВИЖЕНИЕМ МЫШИ. РУКИ-НОЖНИЦЫ ГЕРОИНИ НЕ ЗНАЮТ ПОЩАДЫ.

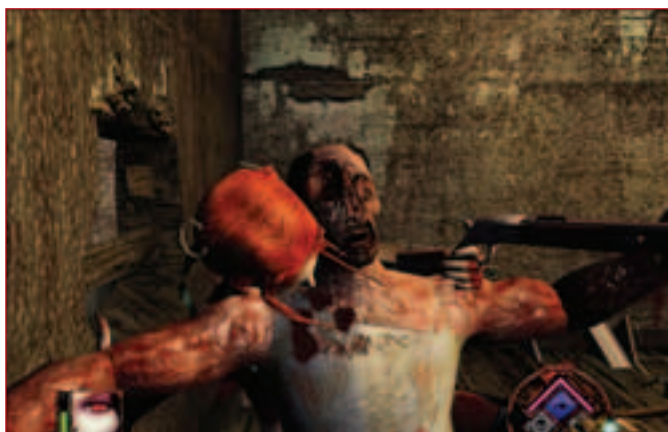
DEVELOPERAM НА ЗАМЕТКУ

Вышел громкий проект, и сразу разработчики подтягиваются на пиршество – отхватить как можно больше новаций и идей. Не осуждаю. И не понимаю тех, кто делает иначе. Наоборот, уважая время разработчиков, даже обращу внимание на если не гениальные, то волнительные для игрока моменты. Будущие создатели игр про супергероев, не пропустите Blood-gaune! Ощущение собственной неуязвимости поставлено в игре как нужно. Это не означает, что Райн не могут убить. Могут. Но... ощущение, вы меня понимаете? Супермена и Бэтмена тоже могут грохнуть, но сделать это куском трубы из-за угла не получится, верно? Слово «смертный» приобретает здесь истинное значение. Оборвать человеческую жизнь можно походя, нечаянно, неловким движением мыши. Руки-ножницы героини не знают пощады.

Есть привкус мессианства, когда обрушиваешь сталь на пустые головы фашистов. Войдя в комнату, видишь перепуганных фашиков и становишься уверен – из них никто живым помещение не покинет. Последний раз чувство сверхсущества было в Undying, когда в одной из глав нужно было пробраться в логово пиратов... Я выбрался из воды, сжимая косу в руках, и... Смерть. Здесь она повелительница. Персонаж игры. Специально приглашенная звезда. Понятно, почему фашисты так зверствовали в годы войны. Они мстили. Действие игры происходит в 30-е, задолго до начала Второй мировой. Но количество убитых немцев сравнимо с их потерями под Сталинградом. И главное – КАК убитых! Геноцид придумали не свихнувшиеся лидеры НСДАП. Не совершившие пока никаких массовых злодеяний нацисты уже платят за все, причем по-крупному. Героиня, как бы зная наперед картину



▶ Когда Райн входит в Blood Rage (состояние, схожее с яростью берсерка), враги могут сразу сдаваться. Сопротивление бессмысленно. Подставляйте шею!



▶ Жажда крови у Райн настолько сильна, что она не брезгает явно просроченными носителями оной.

ДРАКОША И ЗАНИМАТЕЛЬНАЯ АСТРОНОМИЯ



Дракоша и Занимательная Астрономия входит в серию обучающих игровых приложений, которые будут интересны и детям и взрослым любого возраста. На протяжении всей игры вас будет сопровождать овалетальный зиг Дракоша, который объяснит все о солнечной системе, звездах и многом другом...

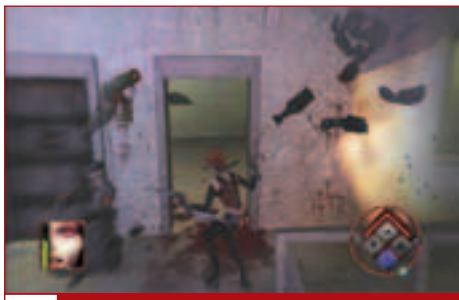


...В конце игры, как и во всех приложениях данной серии, вы сможете себя проверить с помощью тестов. В каждом разделе есть игры, имеющие также и познавательный характер.

По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (093) 742-01-14, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве – бесплатна!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52, e-mail: support@media2000.ru. Эксклюзивный представитель на территории Украины ООО "Одиссей", www.odyssey.od.ua, e-mail: cd-rom@odyssey.od.ua, тел.: 8-10-38046-735-16-65. Эксклюзивный представитель на территории Эстонии компания MSE, www.lisov.ee, e-mail: lisov@mse.ee, тел.: 8-10-372-605-37-38. Все права защищены © Media 2000 Copyright, Лицензия Эл № 77-6227.



▷ Фрица незачем держать на прицеле. С отрезанной рукой он далеко не уйдет.

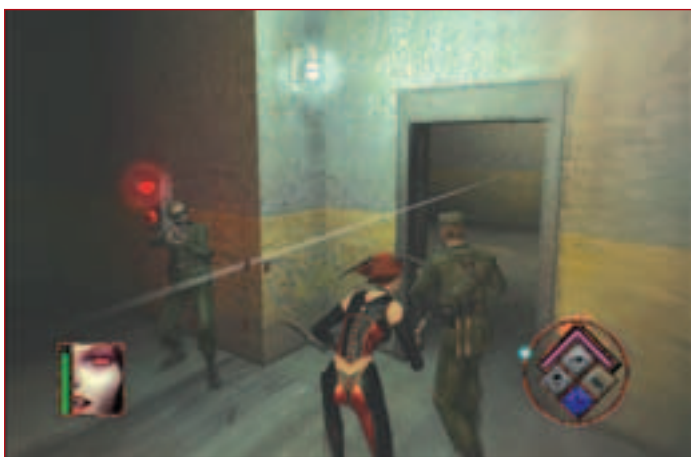


▷ Самые сложные препятствия легко пройти, не выключая замедление. Благо оно бесконечно.

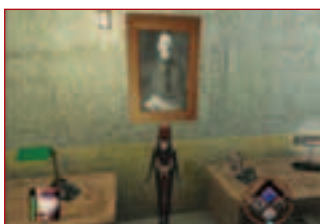
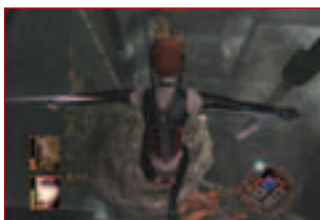


▷ Первый босс может вогнать в уныние самых жизнерадостных игроков. Не потому что он сложный, а потому, что он мерзкий и отвратительный. Сделайте мне красиво!

ЗАЧЕМ ВО ВНЕШНЕ БЛАГОРОДНОЙ ИГРЕ BLOODRAYNE ЭТИ ПОШЛЫЕ КАЛЬКИ ИЗ RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN, НЕУДАВШИЕСЯ ЭКСПЕРИМЕНТЫ НАЦИСТОВ, ЗАИГРЫВАНИЯ ФРИЦЕВ С ДЕМОНИМИ, УБЕРЗОЛЬДАТЫ И ВСЕ ОСТАЛЬНОЕ?



▷ В замедлении гитлеровцы беспомощны как котят. Хотя они и так не представляют опасности – берут исключительно числом.



будущего, видя зверства фашистов на территории СССР, не стесняется в средствах. Мисс Райн – она ведь полувампир, даже, скорее, получеловек. И сверхлюди Третьего Рейха ей смешны. Доказывает Райн свое превосходство очень доходчиво и наглядно. Ни один из врагов быстро не погибает, не-е-е-ет... Перед смертью враги лишаются ног, рук и литров крови. С отрубленными конечностями несчастные проползают несколько последних метров своей жизни, чтобы в конвульсиях сохнуть в уголке. Бывают моменты, когда игрок вместе с Райн входит в раж и, направляясь к очередной цели, расправляется с нацистами за долю секунды. Рывок мышкой, удачное по-

падание, и немец с рассеченной головой отлетает в сторону. Выбегает следующий, и тут же отшвыривается в сторону, хватаясь за плечо там, где раньше была его рука. И так, хорошо визуализированная смерть – в копилку мировой игровой индустрии! Я был бы еще в большем восторге, если бы не видел это в Mafia. Там нет отлетающих голов, но вполне убедительных моментов тоже хватает.

И третий нюанс, который хочется отнести в позитив, – сюжет. Нет, не весь, конечно. Но фабула хороша. Разработчики, дорогие, обратите внимание. Я обещаю, что наш журнал не зарежет игру, случайным образом похожую на Bloodrayne. Только не повторяйте ошибку Terminal Reality. Какой можно было сделать action-adventure, используя беспримысленную формулу: фашистский мистицизм, вампиры и готические замки! На деле мы получили хороший движок, а не целостную игру. Зачем нужны эти членистоногие создания в качестве врагов? Мы разве не воюем против Третьего Рейха с его загадочными обрядами и зовами предков? Недостаточно?! По какому праву нацисты превращаются в постылых зомби, унося с собой всю концепцию мистического триллера? С первым превращением фашистов в монстров желание продолжать пропадает напрочь. Проверено.

➤ **ЗОЛЬДАТЫ ТРЕТЬЕГО СОРТА**
Играть в Bloodrayne так же утомительно, как рубить дрова. Размять-



▷ Несмотря на прозвище «потрошительница», она нравится мужчинам.

ся немного – да. Но вкалывать... За какие такие грехи? Идея, что можно набрасываться на людей, высасывать кровь и бросаться на следующего понятна в первые минуты игры. Занятно, а дальше что? А дальше разработчики ничего не предлагают, кроме сотен врагов на повторяющихся ландшафтах. Изредка подсовывают «головоломки» (именно в кавычках) – например, найти зарядное устройство к испорченному лифту (когда просят сделать это в третий раз, закипает) или отыскать вход в комнату, стоя по колено в воде (по версии Terminal Reality, кровососы не переносят H₂O, и у Райн тратятся жизни). Замедление времени, инфракрасное зрение, Blood Rage – видели в других играх и не раз. Местами возникают красивые сценки, особенно в slo-mo (пресловутое киношное замедление), но ведь у нас есть Enter the Matrix, правда? Не стоило TR гнаться за игровой модой, процесс надо было строить на эстетике германских орлов, крови и стройных вампирах-антифашистах! Уродцев вон из кадра!!! ■



1C 1-2

COVERT STRIKE™



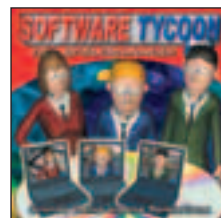
ТАКСИ: МАРС



ФАВОРИТ: МАГНАТ КОННОГО СПОРТА



СОФТ ТАЙКУН



ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:

Mars Taxi Inc

ЖАНР:

racing/action

ПЛАТФОРМА:

PC

ИЗДАТЕЛЬ:

Медиа-Сервис 2000

РАЗРАБОТЧИК:

Idigicon

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

1

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:

PII 500 МГц, 32 Мбайт RAM, 3D-ускоритель

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:

Horse Racing Manager

ЖАНР:

management

ПЛАТФОРМА:

PC

ИЗДАТЕЛЬ:

Акелла

РАЗРАБОТЧИК:

Сяуниде Studio

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

до 8

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:

PII 300 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-ускоритель

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:

Software Tycoon

ЖАНР:

management

ПЛАТФОРМА:

PC

ИЗДАТЕЛЬ:

Медиа-Сервис 2000

РАЗРАБОТЧИК:

Blackstar

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

1

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:

PII 300 МГц, 32 Мбайт RAM, 3D-ускоритель

<http://www.media2000.ru/>

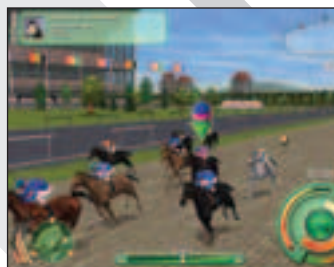
<http://www.akella.com/>

<http://www.media2000.ru/>

Резюме: Будем откровенны, работа таксиста на Марсе – не сахар.

Резюме: Неоднозначный спортивный менеджер – определенно, на любителя.

Резюме: Создавать шедевры, оканчивается, так же весело, как и играть в них.



Есть ли такси на Марсе? Именно таким вопросом вы озадачите турагентство, когда затеете экспедицию на красную планету. А что если вам придется переселиться на ПМЖ? К сведению, перевозить марсиан – неплохой заработок. Только сперва необходимо привыкнуть к маневрированию в пространстве. С улучшением профессиональных навыков все усложняется: появляются притягивающие, словно магнит, булжники, радиоактивные глыбы, бесцеремонная полиция, наконец. Кроме того, всегда нужно помнить о топливе. Обидно, если запас горючего закончится в десяти метрах от поверхности. Впрочем, главное в игре – смириться с неубедительным графическим исполнением. ■

Что важнее всего в профессии коннозаводчика? Конечно же, любовь к своему делу. Остальное приложится. Развивайте свой бизнес, хольте жеребцов и беспощадно тренируйте их изо дня в день. Владельцу конюшен в различных точках земного шара будут завидовать все. Впрочем, самое сложное – отобрать породистых скакунов для карьеры в конном спорте. Зато никто не мешает вам выступить позже в роли букмекера. Кто лучше вас знает, кому отдать предпочтение? Более того, всегда имеет смысл примерить на себя костюм жокея. Возможностей предостаточно. Несколько смазывает общее впечатление протенный движок, утешающий лишь наличием погодных эффектов. ■

Начало 80-х. Зарождение игровой индустрии. Если видите перспективы, добро пожаловать в бизнес-квартал. Проще не бывает: текстовый режим и звук, сочащийся из PC-скрипера. Приняв участие в гонке за технологиями, вы получите в распоряжение четыре цвета. А в модном кинотеатре, к слову, можно получить лицензию и разработать затем концепцию будущего хита. Выберите платформу, наймите программистов, и процесс пойдет. В итоге останется подобрать упаковку, и, наконец, ваше детище, засветится на полках магазинов. Будьте морально готовы к тому, что напишут в ревью. Злобные журналисты, ага. Понравилось? Тогда вперед – в следующий период! ■

СОЛДАТ УДАЧИ II



СИМС: НАСТОЯЩАЯ ЖИЗНЬ



ПРОЕКТ «БРОДЯГИ»



ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:

Soldier of Fortune II: Double Helix

ЖАНР:

FPS

ПЛАТФОРМА:

PC

ИЗДАТЕЛЬ:

1C

РАЗРАБОТЧИК:

Raven Software

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

до 32

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:

PII 500 МГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:

That's Life

ЖАНР:

simulation

ПЛАТФОРМА:

PC

ИЗДАТЕЛЬ:

Медиа-Сервис 2000

РАЗРАБОТЧИК:

X-Media

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

1

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:

PII 233 МГц, 32 Мбайт RAM, 3D-ускоритель

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:

Project Nomads

ЖАНР:

action/strategy

ПЛАТФОРМА:

PC

ИЗДАТЕЛЬ:

1C

РАЗРАБОТЧИК:

Radon Labs

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

1

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:

PII 500 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-ускоритель



<http://games.1c.ru/>

<http://www.media2000.ru/>

<http://games.1c.ru/>

Резюме: Наконец! Джон Маллинс добрался до России и заговорил по-русски.

Резюме: Небольшая подборка вкусностей для настоящих фанатов The Sims.

Резюме: Не бессмертный шедевр, но определенно хит. Поверьте, подобного вы еще не видели.



По традиции судьба всего человечества – в ваших руках. Готовы ли вы оставить свои следы в самых горячих точках планеты и отыскать ученых, изобретших смертельный вирус? Благодаря системе GHOUL II игра моментально получила статус самого кровавого шутера за всю историю видеоигр. Реалистичного шутера, под черкну. Настоящее пособие по анатомии. Собственно, если отнять элементы насилия, льющуюся реками кровь, останется заурядный боевик. Пустышка, которая лишь в силу своей внешней привлекательности удостоилась высокой оценки на страницах нашего журнала. Подробный обзор был опубликован в 10(115) номере «СИ» за май 2002 года. ■

На диске вы отыщете различные модели и объекты для игры, которые были выкачаны из Интернета, отсортированы и снабжены краткими описаниями. Всего вы найдете несколько категорий: персонажи, мебель, крыши, стены, полы, дома. Если с последними пунктами все понятно, то предметы интерьера и новые герои вызывают любопытство. Как вам понравится заполучить диковинные растения и электрический стул в придачу? А знали ли вы, что милашка Бритни Спирс живет по соседству с Ларой Крофт и Дарт Молот? Вы можете даже найти цветочницу Айрис из FF VII. И не надо мучиться с воскрешением. Главное – иметь оригинальную версию The Sims. ■



Отменная игра, не похожая ни на что. В удивительном мире Aegeus найдется место для долгих странствий и приключений, для безумных перестрелок и красочных взрывов и, вы не поверите, для возни с земельной собственностью. В воздушном океане дрейфуют мириады островков, причем любой кусок земли можно превратить в неприступный бастион. Воин Голиаф, инженер Джон, маг Съюзи остались в живых после войны, они – бродяги, которые не мыслят жизни без собственной воздушной крепости. Все зависит от удачного расположения строений. Маяк – основа, стержень. Его уничтожение повлечет за собой неминуемую гибель. Часовая

башня служит двигателем, с помощью которого остров перемещается во времени и пространстве. Турель можно установить на возвышенность, и пользоваться пушкой собственноручно в целях обороны. По крайней мере, до тех пор, пока не получите апгрейд с автоприцеливанием. Сногсшибательный коктейль. Более того, игра попросту незабываемо красива, да и локализация не подкачала. Наш выбор, однозначно. Читайте полный обзор проекта в 22(127) номере «СИ» (с очаровательной Джен из Primal на обложке). В следующем же, первом декабрьском выпуске журнала вы можете отыскать полезные тактические советы по прохождению игры. ■

НОВОСТИ ИНТЕРНЕТА

СУД ЛИНЧА ДЛЯ СПАМЕРА

КАЛИ ВОЗРОДИЛАСЬ ИЗ ПЕПЛА!

Хорошая новость для любителей онлайн-поединков. Джей Коттон, разработчик игровой системы Kali (<http://www.kali.net>), выкупил права на свое детище и снова занялся разработкой и менеджментом этого проекта.

Напомним, что Kali – это легендарная система поиска партнеров для игр в Интернете, расцвет которой пришелся на конец 90-х годов прошлого века. Пользователи Kali могли не только играть и чатиться в реальном времени на многочисленных официальных серверах системы, но и организовывать собственные серверы. Кстати, такой сервер долгое время работал и у нас на <http://www.gameland.ru>.

Сегодня Kali поддерживает мультиплеер более чем 360 игр – от старинных до новейших. Для пользователя, подключенному к Kali, это выглядит как пребывание в хорошем компьютерном клубе: много игр, масса партнеров любой степени опытности, отличный чат, внутренняя почта и т.п.

За прошлый год, когда Kali пребывала в «анабиозе», в ней, как ни странно, зарегистрировалось 150 тысяч пользователей. Возможно, теперь, когда ситуация прояснилась, приток геймеров в старейшую игровую систему увеличится. Скачать клиент Kali



Оригинальное обращение Джея Коттона на сайте <http://www.kali.net/>.

можно отсюда: <http://www.kali.net/download.html>.

НОВЫЙ УДАР ПО ПИРИНГОВЫМ СЕТЯМ

Очередное наступление на свободное распространение медиафайлов случилось в США – крупный провайдер Verizon проиграл иск к звукозаписывающим компаниям.

Verizon утверждал, что ответственность провайдеров распространяется лишь на сайты, которые он хостит. А трафик, проходящий по его каналам, отслеживать не обязан. Звукозаписывающие компании настаивали на обратном, требуя, чтобы провайдер помогал идентифицировать пользователей, нелегально скачивающих mp3-файлы. Увы, и Министерство юстиции США, и суд встали на сторону музиндустрии. Требование

звукозаписывающих компаний признано законным, что создало прецедент, который немало поможет им в дальнейшей борьбе с файлообменными сетями.

СПАМЕРАМ – БОЙ!

Неудачливый спамер Джордж Мур, рассылавший по электронной почте рекламу пищевых добавок, подал в суд на... получателя своего спама («Компьюлента», <http://www.complenta.ru/2003/4/21/39067/>). Жертвой Мура оказался Френсис Юи, специалист из Университета Джона Хопкинса. Предложения купить добавки регулярно засоряли его почтовый ящик. Поскольку в рекламных письмах была контактная информация о продавце, Френсису удалось выяснить координаты Мура. Он выложил эти данные на интернет-сайте и призвал других пострадавших подать на Мура в суд.

ПОЛЬЗОВАТЕЛЬ СЕТИ, ПОМОГИ СЕБЕ САМ

В Интернете – миллионы сайтов и миллиарды страниц. С таким объемом справиться нелегко. Даже великий Google обрабатывает лишь по 150 миллионов страниц в день, имея в своей базе сегодня только 30% Интернета. Поисковик LookSmart (<http://www.looksmart.com>) решил привлечь к делу индексации Интернета... его же пользователей! Специальный скринсейвер Grub (скачать его можно с <http://grub.org>), используя известную методику распределенных вычислений в Интернете, позволит организовать поисковик небывалой мощности. По словам разработчиков, вышедший на заданную мощность проект будет обновлять данные по каждой странице в Интернете ежедневно! Пока же успехи не столь впечатляющи: на grub.org зарегистрировано около 1500 активных клиентов, которые отслеживают по 25-40 миллионов URL'ов ежедневно.



ИНТЕРНЕТ ЗНАЕТ, ЧТО...

За свою жизнь люди тратят в среднем две недели на поцелуи.

На Земле происходит около 100 млн. половых актов в день.

У рыжих на голове примерно 90 тыс. волос, а у брюнетов – 110 тыс.

Хирурги США «забывают» свои инструменты в животах примерно 1500 пациентов ежегодно.

Глаз человека различает до 500 оттенков серого.

К началу XXI века на Земле было добыто всего 143600 тонн золота.

Знаменитая Нью-Йоркская биржа начиналась как простая кофейня.

В 1896 году между Занзибаром и Великобританией состоялась самая короткая война в мире. Она длилась 38 минут.

Всем известный Марио появился в 1981 году в аркаде Donkey Kong. Первоначально его звали Jumpman, но затем, чтобы почтить Марио Сегалли, владельца Nintendo of America, его переименовали.

«Интересные факты» (<http://www.amusingfacts.com>)

DOWNLOAD

CHEATBOOK-DATABASE 2003

DATALOG 3.0

NETTIME 3.0.1

<ftp.agt.net/pub/winsite/winxp/games/lxbase2003.zip>

http://clx-host.narod.ru/datalog/data-log_setup.exe

<http://ddbns.nm.ru/soft/nettime301.zip>

Уникальный интерактивный сборник хитов и прохождений для почти 8000 игр и всех игровых платформ: PC, PS one, PS2, GBA, Xbox, GC... Предусмотрено копирование кодов, распечатка, обновления базы через Интернет. Язык – английский. ■

Каталогизатор видео/музыкальных файлов, расположенных на разных дисках и в локальной сети. Отображает набор ресурсов как единую структуру. Быстрый доступ, поиск, создание отчета о содержимом и новых файлах и многое другое. ■

Утилита синхронизации системных часов через Интернет с добавлением непрофильных функций: очистка корзины и cookies, удаление временных файлов Windows и IE. Маленький минус: при загрузке утилита желает открыть сайт автора... ■

ОЦЕНКА: ★★★★★
СТАТУС: Freeware
РАЗМЕР: 9.5 Мбайт

9

ОЦЕНКА: ★★★★★
СТАТУС: Freeware
РАЗМЕР: 375 Кбайт

8

ОЦЕНКА: ★★★★★
СТАТУС: Freeware
РАЗМЕР: 1.3 Мбайт

7

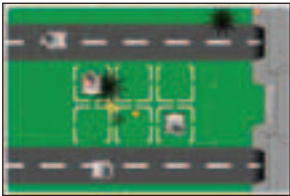


ФЛЭШ-ИГРЫ НА ВЫБОР

В прошедшие две недели мы перепробовали немало флэш-игр: на раздевание (сезон, знаете ли...), логические, боевые. Но самой популярной на наших компьютерах была эта пятерка.

XENAKS

<http://m16.dax.ru/games/xenaks/xenaks.phtml>



➤ Аркада в стиле top-view. Маленький юркий самолетик, вооруженный пулеметом и плазмаганом, летает на задания и уничтожает вражескую технику. Всего надо пройти три базы, а на четвертой нас ждет BIG BOSS на самом мощном танке. Отличный звук! ■

1945 VS. 2000

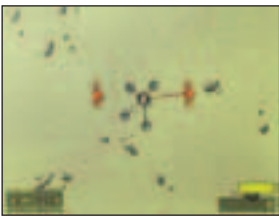
<http://www.h20.ru/games/1flaSh/arcade/1945vs2000.swf>



➤ По-настоящему сложная задача – самолетик времен Второй мировой войны противостоит армаде современных реактивных истребителей. Конечно, мы тоже плюем ракетными, да и в запасе есть несколько жизней и бонусы, но выиграть сражение непросто. Хинт – бейте красные самолеты! ■

ALIEN CLONES

http://www.miniclip.com/Flash/alien_clones.swf



➤ Наш боевой робот отбивает атаки андроидов. Из вооружения – пулемет и лазер. Боезапас мал, а врагов тучи. Обязательно собирайте бонусы-патроны, а главное – свежие батарейки. Ибо если последние сядут, нам смерть! ■

CABLE VS. DSL

<http://www.robxa.org/juegos/cablevsdsl.swf>



➤ Войны провайдеров – что может быть увлекательнее! Мы оказываемся «по ту сторону провода»: провайдеры, предлагающие разные технологии доступа, ведут смертельную битву за клиента. Оказывается, для этого нужна отменная смекалка и сильная логика. ■

DOWNLOAD

BOOK2MAIL

<http://vp.saratov.ru:8080/book/download/Book2Mail.exe>

➤ Book2Mail предназначена для заказа и получения по электронной почте текстов книг с серверов типа <http://www.lib.ru>. Программка особенно полезна тем, у кого плохая связь или доступ в Интернет ограничен лишь электронной почтой. ■

ОЦЕНКА: ★★★★★
СТАТУС: Freeware
РАЗМЕР: 3.5 Мбайт

10

GENERATOR 2.01

http://user.rol.ru/~hels/gen_st.zip

➤ Generator превратит компьютер в генератор звуковых частот. Утилита адресовалась радиолюбителям, но круг пользователей оказался куда шире – от желающих проверить характеристики новеньких звуковых колонок до медработников. ■

ОЦЕНКА: ★★★★★
СТАТУС: Freeware
РАЗМЕР: 125 Кбайт

8

Однако посетители сайта не стали судиться, а обошлись «народными средствами». Они звонили Муру с угрозами на автоответчик, а в довершение всего подписали спамера на всевозможные (бумажные!) каталоги и рассылки.

Мур подал в суд, обвинив Ю в оскорбительных действиях, и потребовал, чтобы из Сети удалили страничку с его адресом. Судья наотрез отказался удовлетворить иск, и Мур дело проиграл.

Интересно отметить, что и в Рунете нынче идет точно такая же акция против спамеров из «Центра Американского Английского» (http://www.russ.ru/etcult/20030423_zheglv.html).

ОБРЕЗАНИЕ «ПОД САМЫЙ КОРЕШОК»

Существует множество ухищрений, призванных уберечь пользователя Интернета от нежелательных ресурсов (порнография, насилие). Основной метод – фильтрация «плохих» URL'ов – дело непростое. При проверке Google SafeSearch специалистами из Гарварда (<http://cyber.law.harvard.edu/people/edelman/google-safesearch/>) выяснилось, что как «порнографические» отсеивались самые безобидные сайты: Ассоциации средних школ, израильского премьер-министра...

Наш запрос «gamer», отфильтрованный Google, лишился 16 самых популярных ссылок. ■



PS SERVICE.RU

➤ ПСИХОЛОГИЯ ДЛ Я БИЗНЕСА

➤ ПСИХОЛОГИЯ НА КАЖДЫЙ ДЕНЬ

➤ ПСИХОЛОГИЯ ДЛ Я РОДИТЕЛЕЙ

ВСЯ ПРАКТИЧЕСКАЯ ПСИХОЛОГИЯ МОЩНЫ

www.psyservice.ru - ежедневное обновление

ВАША СЕТЕВАЯ БЕЗОПАСНОСТЬ

Отправляясь в путешествие по просторам Интернета, многие даже и не подозревают, что подвергаются серьезной опасности: почти к любому компьютеру, на котором не установлена специальная защита, можно легко подключиться извне. Ну а дальше все зависит от взломщика: украсть ли ценную информацию, получить пароль, а может, просто поразвлечься? Как же бороться с такой напастью? Помогут в этом firewall'ы (дословно – «огненная стена») – специальные программы, блокирующие попытки несанкционированного подключения и обеспечивающие безопасность вашей информации. Цель ясна – теперь подберем подходящую защиту.

ZONE ALARM PRO <http://www.zonelabs.com>

Установив и запустив Zone Alarm, вы можете считать себя в полной безопасности (понятно, что ПОЛНОЙ безопасности нет и быть не может, но мы не берем экстремальные случаи и ограничиваемся рамками обычных геймерских компьютеров – прим. ред.). Настройки по умолчанию подойдут для большинства пользователей.

Zone Alarm делит все сети на три вида зон. Первая – зона Интернета. Затем так называемая зона доверия (например, домаш-

няя или локальная сеть), в которой ресурсы вашего компьютера доступны другим пользователям. И, наконец, заблокированная зона – сети и компьютеры, которым вы не доверяете. Настройки firewall индивидуальны для каждой из зон, причем для первых двух существует три варианта безопасности.

- 1) Firewall выключен.
- 2) Компьютер виден в сети, но никто не может воспользоваться его ресурсами.
- 3) Компьютер скрыт и недоступен для других.

Для последней (заблокированной) зоны таких настроек, естественно, нет. Защита от троянских коней осуществляется выдачей программам разрешения на выход в Сеть. Если, например, почтовому клиенту или браузеру понадобится доступ в Интернет, Zone Alarm выдаст запрос на разрешение доступа. И уж вам решать, какие программы получают доступ, а какие нет. Иными словами, вы получите возможность контролировать весь исходящий трафик, и ни один пароль или иная ценная информация не уйдет во внешний мир без вашего ведома.

В случае экстренной ситуации достаточно нажать на кнопку Internet Lock (Ctrl+S), после чего произойдет моментальная блокировка всего сетевого трафика.



ТЕСТИРУЕМ СИСТЕМУ НА УЯЗВИМОСТЬ

Проверить защищенность системы можно с помощью Firewall Leakage Tester (<http://grc.com/lt/leaktest.htm>). Leakage Tester попытается прорваться через firewall. Оставив для каждой рассматриваемой в обзоре программы настройки по умолчанию, посмотрим, какой уровень защиты был обеспечен.

Название программы	Попытка подключения блокирована? (да/нет)
Zone Alarm Pro	да
McAfee Firewall	да
Sygate Personal Firewall pro	да
Symantec Norton Internet Security Pro	нет

Как видно из теста, только Norton Internet Security не удалось справиться с поставленной задачей. Возможно, ему надо лишь подкорректировать параметры безопасности. Но вердикт однозначный – настроек по умолчанию, к сожалению, не хватает, а следовательно, система остается уязвимой для атак.

Это, безусловно, гораздо удобнее, чем разрывать соединение или выключать питание у модема. Zone Alarm уведомит пользователя и о блокировке попыток подключения извне с указанием источника атаки. Функция Cookie Control позволит сохранить анонимность веб-серфинга. Но будьте внимательны: заблокированные cookie могут вызвать проблемы с некоторыми сайтами, особенно с интернет-магазинами – они используют cookie для идентификации покупателей.

Ad Blocking – еще одна важная функция, блокирующая баннеры и рекламу. Необходимо лишь указать, какие из рекламных объявлений нужно ликвидировать: вертикальные, горизонтальные, анимированные, открывающиеся в новых окнах. Также можно задать время, после которого вся реклама, не успевшая загрузиться, блокируется. По умолчанию – это три секунды. Но не все так хорошо, ибо идентификация рекламы и баннеров выполнена небезупречно – на одних сайтах реклама может остаться вообще нетронутой, а на других – не загрузятся необходимые данные. Хотя в целом с «рекламной лихорадкой» программа справляется успешно.

Активировав функцию Mobile Code, можно блокировать скрипты страниц, например, javascript или vbscript, что увеличит скорость загрузки сайта, но опять же некоторые сайты после этого могут загружаться некорректно.

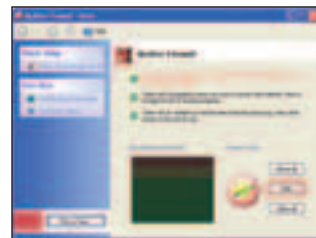
Вердикт: firewall с огромным количеством функций; подойдет как новичку, так и профессионалу.

McAfee FIREWALL

<http://www.mcafee.com/myapps/fw4/default.asp>

После завершения инсталляции McAfee Firewall предложит выбрать один из трех режимов работы: заблокировать весь трафик, активировать фильтрацию последнего или не проводить никаких действий. Очевидно, интерес представляет только второй режим.

После этого McAfee Firewall просканирует систему, выискивая прог-





Вердикт: покопавшись в настройках, можно добиться довольно мощной защиты компьютера.

SYMANTEC NORTON INTERNET SECURITY PRO

http://www.symantec.com/region/ru/product/nis_features.html
 Это уже не просто firewall, а целая система безопасности, в которую встроены даже антивирусный пакет, что должно обеспечить комплексную защиту. На сайте разработчика вы можете найти несколько интересных интерактивных тестов. Например, проверить систему на вирусы, устойчивость к хакерским атакам и общую сетевую безопасность. Так же, как и в Zone Alarm Pro, здесь реализована система блокировки рекламных сообщений. Хотя опять же иногда бывают случаи, когда вместо рекламы блокируется нужная информация. Благодаря Live Update можно закачивать последние обновления через Интернет. Privasy Control блокирует попытки отправки без вашего согласия конфиденциальных данных в Интернет. Под бдительное око попадает и почта. Parental Control закрывает детям доступ к сайтам категории «для взрослых».

Вердикт: хорошая защита как от вирусов, так и от атак хакеров. ■

раммы, которым нужно обеспечить доступ в Интернет: рядом с теми, которым вы доверяете, необходимо поставить галочки. Далее все просто: отмеченные галочками программы имеют «допуск в Интернет», а остальные – нет. В любой момент список можно подкорректировать.

Вердикт: удобная и простая в использовании программа.

SYGATE PERSONAL FIREWALL PRO

http://soho.sygate.com/products/pspf_ov.htm

Программа отличается очень удобным меню навигации. После запуска вы увидите графики входящего и исходящего трафика, а также шкалу, показывающую количество несанкционированных попыток подключения. Далее остается дать нужным программам разрешение на доступ в Интернет. Активные и загруженные приложения отображаются в нижней части окна, что очень удобно. На чрезвычайный случай есть кнопка блокировки трафика.

Очень интересна функция проверки устойчивости к атакам хакеров. Зайдя на сайт разработчиков в раздел тестирования ОС (<http://scan.sygate.com>), можно проверить наличие уязвимостей в вашей системе.



e-shop

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

ИНТЕРНЕТ МАГАЗИН
С ДОСТАВКОЙ НА ДОМ

БЫСТРО ■ УДОБНО ■ ДОСТУПНО

PC Games



\$79.99



Grand Theft Auto: Vice City

\$79.99



Star Wars Galaxies: An Empire Divided

\$79.99



EVE Online: The Second Genesis

\$79.99



The Matrix: Enter The Matrix

\$65.99



WarCraft III: The Frozen Throne

\$15.99



The Sims: Superstar

\$73.99



Metal Gear Solid 2: Substance

\$79.99



PlanetSide

\$55.99



Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide

\$39.99



Silent Hill 2

\$79.99



Deus Ex 2: Invisible War (DX2)

\$75.99



Republic: The Revolution

Заказы по интернету – круглосуточно!

e-mail: sales@e-shop.ru

Заказы по телефону можно сделать

с 10.00 до 21.00 с понедельника по пятницу
с 10.00 до 19.00 с субботы по воскресенье

(095) 928-6089 (095) 928-0360 (095) 928-3574

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

ТОРЖЕСТВО КСЕНОФИЛИИ

Появление нового хита всегда рождает спрос на качественные сайты с подробной информацией о нем – той, что не найти ни в обзорах, ни в прохождениях. Предложение также не заставляет себя долго ждать. Чаще всего такие сайты относятся к одному из двух классов: наивные фанатские странички, каждым своим пикселем кричащие о любви к описываемой игре, либо серьезные коммерческие проекты, изобилующие ссылками на интернет-магазины, где – и только где! – можно купить фигурки, плакаты, диски с саундтреком и прочие вкусные вещи. К счастью, <http://www.zenosaga.com> берет от обоих вариантов самое лучшее.

Создатели сайта ранее занимались проектами, посвященными сериалу Final Fantasy и играм от Squaresoft вообще, теперь же переклонились исключительно на сериал Xenosaga. Да-да, именно сериал. Формально пятым эпизодом считается Xenogears, так что пока игр насчитывается две штуки. Плюс есть еще покрытый мраком тайны второй эпизод – о нем никакой толковой информации нет, но и отменять его никто пока не отменял. Структура сайта предусматривает постепенное расширение, так что редизайн не потребует, даже когда выйдут все шесть частей. Внешний вид [zenosaga.com](http://www.zenosaga.com) наглядно демонстрирует и профессионализм создателей, и их любовь к играм. Ведь мир Xenosaga высокотехнологичен, понятия «сеть» и «e-mail» там присутствуют – дизайнеры крайне удачно использовали это в своем проекте. Прошедшие игру высоко оценят фишки вроде раздела под названием Unus Mundus Network или подписи Powered by Vector внизу страницы. Я уже не говорю о том, что все графические элементы, позаимствованные из игры, используются к месту. А вот навязчивая реклама и ссылки с ценами глаза не мозолят. Полезных материалов на сайте масса – к примеру, можно выяснить, чем именно амери-

канская версия отличается от японской. Если помните, Namco еще до релиза игры в США заявила о том, что подвергнет переработке сцену, которая кому-то может показаться пропагандой сексуального насилия над ребенком. На деле таких сцен нашлось целых три и, следует признать, неизвестный цензор правильно выявил сексуальную составляющую в действиях главного злодея. Не могу сказать, что изменения действительно серьезно повлияли на сюжет, однако оригинальный вариант нагляднее демонстрировал характер героя и сглаживал впечатление от его тупого хихиканья а-ля «типичный темный властелин».

К сожалению, для получения доступа к некоторым интересным разделам с эксклюзивной информацией необходимо быть не только зарегистрированным юзером, но еще и... иметь некоторое отношение к работникам сайта... Возможно, дело в том, что работники Namco периодически заглядывают сюда и проверяют контент на легальность. Впрочем, разнообразные скриншоты, обои для рабочего стола, фанарт и фанфики можете качать, сколько влезет.

В свое время Xenogears в не меньшей степени, чем Chrono Trigger/Cross, рассматривался как альтернатива Final Fantasy для особо продвинутых геймеров, так что сейчас стоит ожидать возрождения старой тусовки, восстановления ушедших в даун фанатских страничек и появления разнообразных петиций на тему вроде «хотим римейк Xenogears для PS2!» Пока поклонники требуют лишь выпустить первый эпизод в Европе – англоязычный NTSC-релиз устраивает далеко не всех. Хотите присоединиться к гласу общественности? Заходите на <http://www.zenosaga.com>, там есть все нужные ссылки.

Чтобы окончательно добить тему Xenosaga, необходимо рассказать и о сайте <http://www.onegaistudios.com>. Местные поклонники игры верно уловили ее кинематографичность и идеальную приспособленность сюжета к созданию аниме-сериала по мотивам. Разумеется, сделать такое самим с нуля крайне сложно, а вот нарезать ролики из игры и элементы геймплея дашить из них десяток-другой серий – почему бы и нет? В свое время что-то подобное, но на более высоком уровне сделала Sega со своим Shenmue, а отдельные творческие личности пытались продавать нарезку видеороликов Final Fantasy X под видом фильма по мотивам игры или сиквела Final Fantasy Movie – в зависимости от области интересов покупателя. Здесь все бесплатно – разве что нужно уточнить, где именно хостятся на данный момент видеоролики, уж больно часто они переезжают с места на место.



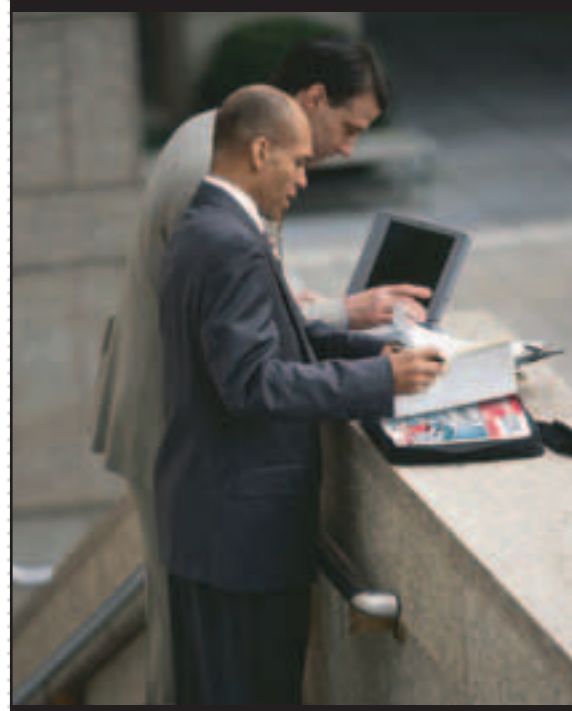
Сайт на <http://www.zenosaga.com> удачно сочетает в себе черты как любительских страничек, так и крупных коммерческих проектов.

СКРЕЩИВАЕМ САГУ С КВЕСТОМ

Под названием сайта Dragon Saga Densetsu (<http://www.dragonsagadensetsu.com/>) могло крыться что угодно, так что лишь посещение раздела FAQ проясняет задумку автора. Впрочем, любое другое имя для странички, посвященной в равной степени сериалам Dragon Quest (Dragon Warriors) и SaGa, казалось бы менее странным. Чтобы не делать название совсем уж многоэтажным, разделы о других JRPG свалены в общую кучу под названием Other Games. Особую ценность на сайте представляет подборка оригинального арта для каждой игры, а также midi-композиции, сформированные вручную. Современные звуковые карты позволяют значительно улучшить музыку, особенно по сравнению с пищанием времен NES, так что не стоит кривить нос и продолжать искать в сети готовые MP3. Любители Dragon Quest могут посетить проект более привычного вида, <http://www.dragonsagadensetsu.com/>, где есть и фанарт, и модельные игры, и обязательные ссылки, по большей части, а альтернативные товары с Amazon.com. Тем, кому нравится прежде всего концептуальный дизайн, лучше зайти на <http://www.dqshrine.com>. Помимо информации об играх, тут можно найти и подробное описа-



ние аниме и манги по мотивам. Если вы не в курсе, Dragon Quest, не слишком известный англоязычным геймерам, в Японии по продажам всегда опережал Final Fantasy, так что подобного добра в Стране восходящего солнца вышло немало. Смотрите, качайте, думайте, как достать оригинальные версии. Что касается игр серии SaGa, то своих собственных фанатов (т.е. признающих «Сагу» и ничего, кроме «Саги») они заработали не так много, поэтому и информация о них обычно пристегнута к более крупным проектам, посвященным сразу всем играм от Squaresoft – вроде <http://squarehaven.com>. Скучно там, правда, – коммерческая сущность проекта слишком заметна, так что можете через любой поисковик попробовать найти что-нибудь альтернативное – это не так уж и сложно. ■



НОВОСТИ ЭМУЛЯЦИИ

К сожалению, в последнее время сайт <http://www.romov.net> обновляется нерегулярно, а альтернативного русскоязычного портала до сих пор нет. Так что приходится ходить как на уже зарекомендовавшие себя сайты вроде <http://www.retrogaming.com>, так и более-менее новые – вроде <http://www.emuhelp.com>. К сожалению, в help-часть не входят наиболее актуальные FAQ, однако новости и файлы отсортированы исключительно удачно, навигация никаких затруднений не вызывает. Учтите только, что наиболее сенсационные новости лучше все-таки перепроверять на более серьезных сайтах, мало ли что... Чтобы развенчать очередную порцию слухов, придется рассказать о новой версии PCSX2 – эмулятора PS2 для PC. Сенсация – он умеет запускать (разумеется, дойти можно только до меню или чуть дальше) настоящую коммерческую игру! Правда, всего лишь одну, да и то Sven Goran's World Manager 2002 – она использует исключительно простейшие графические функции. Одновременно совершенствуется интерфейс эмулятора – теперь он доступен в версиях на немецком, французском, греческом и, если не ошибаюсь, арабском языках. Впрочем, к одним лишь издевательствам над общественностью дело не сводится, работа кипит, просто по большей части она незаметна. Реализуются все новые и новые функции, но реальные результаты программа сможет продемонстрировать еще очень скоро. Обновляются и уже зарекомендовавшие себя эмуляторы. Вышла свежая версия Kega

Lazarus, эмулятора Sega Game Gear, Master System, Mega Drive и Sega CD, забрать ее можно по адресу <http://www.eidolonsinn.de/kega/>. На <http://sourceforge.net/projects/mameox/> можно найти обновленный вариант порта MAME (эмулятор различных аркадных машин) для Xbox, вот только воспользоваться им смогут лишь владельцы чипованных консолей. Вышла и свежая версия StepMania (<http://sourceforge.net/projects/stepmania/>), эмулятора танцевальных аркадных автоматов вроде Dance Dance Revolution и Para Para Paradise. Активно пишутся эмуляторы для портативной системы GP32, самой мощной из представленных на рынке. Пообщаться с программистами, работающими над софтом для нее, а также качать уже готовые вещи можно на сайтах <http://www.gp32x.com/> и <http://www.gp32emu.com/>. Как и на GBA, на GP32 можно сыграть в вещи для NES и Game Gear, однако корейская система может эмулировать и 16-битные консоли – TG-16, Neo-Geo Pocket, SNES, Wonderswan. Из линейки от Atari затронуты Atari 2600 и Atari ST. Разумеется, многое еще находится в процессе разработки, но возможности GP32 радуют уже сейчас. Интересно то, что на релиз GBA SP корейцы ответили появлением в продаже (<http://www.gp32.com/>) особой модификации GamePark32, снабженной встроенной подсветкой. А если не желаете заказывать оригинальную консоль, можно попробовать воспользоваться ее эмулятором – он доступен по адресу <http://users.skynet.be/firefly/gp32>. ■

В НОМЕРЕ:

- Отборные новости
- Оригинальные тесты
- Полезные советы по выбору
- Рекомендации по использованию
- Каталоги устройств
- А также: полезные программы, обзоры, ноутбуков, цифровых фотокамер и многое другое.

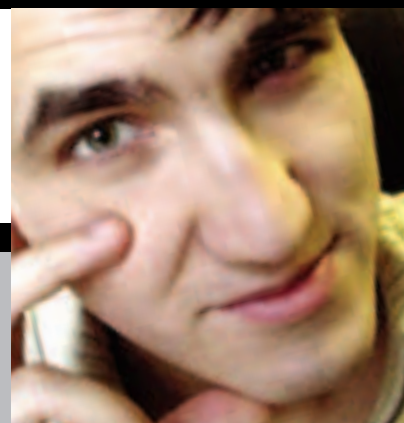
ВНИМАНИЕ! ТЕПЕРЬ С CD!

НА ДИСКЕ:

- Самый нужный софт для Palm, Psion, Pocket PC, ноутбуков, цифровых камер и сотовых телефонов на одном диске

Журнал "МС" - самый технический из популярных и самый популярный из технических.

КИБЕРСПОРТ



ВЕДУЩИЙ РУБРИКИ РОМАН «ПОЛОСАТИЙ» ТАРАСЕНКО

Здравствуй, это «Киберспорт», у руля ваш любимый ведущий Polosatiy. Конец весны выдался богатым на киберспортивные мероприятия, и у нас просто недостаточно места, чтобы охватить все сразу, но о самом главном вы узнаете. В этом выпуске: рассказ о турнире по UT2003 на кубок «Точка Ру», презентация Anarchy Online: The Notum Wars на выставке «Связь-Экспокомм'2003», а также выступление сборной России в Clanbase Nations cup.

13

мая в рамках 15-ой международной выставки «Связь-Экспокомм» в игровой зоне стенда компании «МТУ-Интел» была разыграна заключительная стадия кубка «Точки Ру» по игре UT2003. В течение месяца по Интернету проходили отборочные соревнования, в результате которых из сорока человек лишь четверка лучших получила право бороться за главный приз турнира – \$200 от Webmoney Transfer.

В финальную часть чемпионата пробилась команда из Санкт-Петербурга, представляющая команду Free Forces. Попал в этот список и ваш покорный слуга, не на шутку увлекшийся UT2003 в последние месяцы.

Первый тур показал полное преимущество питерцев. 34s-Askold без труда победил с58-Polosat'ого, а 34s-Awar не менее легко одержал верх над с58-Hobbit'ом. В следующем раунде проигравшие встретились между собой. В двух дуэлях сильнее оказался Хоббит, причем оба раза исход поединка решил всего один фраз, набранный в дополнительное время.

Главный бой турнира – Awar против Askold'a. Последний является действующим чемпионом России по UT, но его менее именитый соклановец оказался крепким орешком, продемонстрировав уверенную игру и удивив многих зрителей и болельщиков в Интернете. Дважды эти киберспортсмены выясняли отношения на картах DM-

Ironic и DM-Antalus, и в обоих случаях чуть-чуть лучше показал себя Awar, ставший обладателем заветных \$200. Askold довольствовался лишь вторым местом, победив Hobbit'a в очной встрече в дополнительное время. Итог соревнований на кубок «Точки Ру» по игре UT2003 (лучшие демо-записи ищите на CD):

- 1 место – 34s-Awar – \$200;
- 2 место – 34s-Askold – \$150;
- 3 место – с58-Hobbit – \$100;
- 4 место – с58-Polosatiy – \$50.

14 мая компания «МедиаХауз» совместно с «МТУ-Интел» в рамках выставки «Связь-Экспокомм'2003» провела

российскую презентацию трехмерной онлайн-ролевой RPG Anarchy Online: The Notum Wars. Мне довелось не только побывать там, но и принять участие в конкурсе по популярной игре.

Немного об «Анархии». Этот норвежский проект завоевал сердца множества геймеров по всей планете, предоставляя игроку возможность по собственному вкусу создать персонажа, а затем подключиться к фантастическому техногенному виртуальному миру со своими правилами, героями и врагами. Киберспортсмену, предпочитающему побегать-пострелять, жанр RPG должен быть в новинку, и мне Anarchy Online показался эдакой

смесью Diablo и Tomb Raider. Но всегда приятно открывать для себя новые возможности мультиплеера, и в случае с «Анархией» это удалось.

Компания «МедиаХауз» при поддержке команды компьютерного клуба «Фобос» организовала несколько конкурсов в рамках презентации игры. Номинация первая – «Кто всех богаче». Каждому участнику давалось 15 минут на создание персонажа, после чего в течение одного часа необходимо было любыми способами раздобыть наибольшее количество кредитов. Лучше всех это удалось Черденченко Роману, набравшему 550000 местных денег. Для сравнения: его

12 МАЯ НА ВЫСТАВКЕ «СВЯЗЬ-ЭКСПОКОММ'2003» В ИГРОВОЙ ЗОНЕ СТЕНДА «МТУ-ИНТЕЛ» БЫЛ РАЗЫГРАН КУБОК «ТОЧКИ РУ» ПО COUNTER-STRIKE 4X4. ПО РЕЗУЛЬТАТАМ ОНЛАЙНОВЫХ ОТБОРОЧНЫХ В ФИНАЛ ВЫШЛИ ЧЕТЫРЕ КОМАНДЫ, РАЗЫГРАВШИЕ МЕЖДУ СОБОЙ \$950 ОТ WEBMONEY.

- 1 МЕСТО – TOUCHSTARS – \$500**
- 2 МЕСТО – MS – \$300**
- 3 МЕСТО – KSV – \$100**
- 4 МЕСТО – AC-TEAM – \$50**



Чемпионы конкурса по Anarchy Online в командной игре 4x4. Крайний слева – ведущий «Киберспорта» журнала «СИ».



Финалисты кубка «Точки ру» по UT2003 в окружении девушек из модельного агентства Red Stars.



Питерцы Awar и Askold из клана Free Forces оказались сильнейшими на кубке «Точки ру» по UT2003.



Prokladka*Allways – победитель акции «Килобакс» в клубе «Поединок» – за один вечер заработал \$1000 в игре Counter-Strike.



Черденченко Роман – победитель конкурса «Кто всех богаче» по Anarchy Online.

ближайший конкурент к концу ответственного времени имел в активе лишь 101000 единиц.

Во втором конкурсе желающие поучаствовать были разбиты на две команды по четыре человека. При помощи Мастеров из клуба «Фобос» все новички, в числе которых оказался и ваш бессменный ведущий, получили первоначальные навыки Anarchy Online. Ну а дальше началось само действие. Мы бегали, прыгали, устраивали организованные атаки на монстров и роботов, собирали различные предметы, «прокачивали» своих персонажей и в итоге выиграли!!! Никто из моей команды, похоже, так и не понял, как нам это удалось, но разве это было важно? После празднования состоялась

– нет никаких правил. Обладатель заветной тысячи определялся по наилучшей статистике, подсчитанной после двух часов игры.

Imp, Mephitso, Allways, Sadist, Frenzy, Recrypt, Redman, T2, Mike, Metan – киберспортсмены никому не известны, но именно они оказались хитрее всех. Парни с самого начала отборочных соревнований пошли по правильному пути, проводя время в клубе день ото дня и улучшая собственные показатели в CS на местных серверах.

Заключительный розыгрыш пришелся на 13 мая. Все участники случайным образом разбиты на две команды, и в результате длительного марафона был выявлен победитель. Им стал игрок со смешным ником Prokladka-



Угадайте с трех раз, кто этот молодой человек, судорожно сжимающий мышку?



*Allways. В тот день он стал богаче на \$1000. Роль удачи взяла на себя компания «Руссобит-М». Остальные финалисты получили памятные призы в виде Jewel-box'ов, журналов и маек с символикой Counter-Strike.

В Санкт-Петербурге прошел кубок города по Fifa Soccer 2003. В соревнованиях приняло участие 32 игрока, разбитых на группы по четыре человека в каждой. В плей-офф вышла восьмерка лучших, которая и разыграла главный трофей по системе Double Elimination. Неожиданный сюрприз болельщикам преподнес bsh*Wer, разгромивший в финале виннеров со счетом 6:0 победителя WCG Россия 2002, M19*Алекса. Поверженный чемпион собрался с силами и одолел Psa в сетке лузеров, но в суперфинале снова уступил Wer'y, пропустив гол в дополнительное время (2:3). Похоже, в северной столице появился еще один виртуальный футболист мирового класса. Осмелюсь предположить, что на предстоящей квалификации WCG разыгрывается настоящая битва за путевку в Южную Корею. ■

церемония награждения, на которой победителям вручили призы от «МедиаХауз» и подарки от других компаний.

Середина мая. Московский компьютерный центр «Поединок». Десять молодых парней собрались в просторном зале клуба не просто так. Они пришли на акцию «Килобакс» по своему любимому Counter-Strike. Сама удача щедрой рукой выставила на кон 1000 долларов США. Правила просты

НА НАШЕМ CD

Вы сможете найти конфигурационные файлы (cfg) таких игроков, как uпр-Blokey (Q3), mTw-Hazz (CS), Booms (Q3), mTw-Virus (UT2003), IDL.Demon (Q3), matrix-Scream (CS).

e-shop

http://www.e-shop.ru

ИНТЕРНЕТ МАГАЗИН
С ДОСТАВКОЙ НА ДОМ

БЫСТРО ■ УДОБНО ■ ДОСТУПНО

XBOX™



Технические параметры:

Процессор: Intel Pentium-3 733 Mhz
Графический процессор: nVidia XGPU 233 Mhz
Производительность: 125 Млн пол./сек
Память: 64 Мб 200 Mhz DDR
Звук: nVidia MCPX 200 Mhz, 256 каналов, Dolby Digital 5.1
Прочее: 2-5x DVD-drive, жесткий диск 8 Gb, 4xUSB-порта, сетевая плата 100 MBps
Воспроизведение DVD-фильмов

PAL \$299.99

NTSC \$309.99



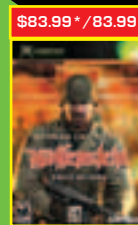
Enter the Matrix



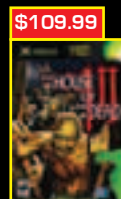
Brute Force



Tao Feng: Fist of the Lotus



Return to Castle Wolfenstein: Tides of War



The House of the Dead 3 с Mad Catz Blaster



Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball



APEX



Star Wars: Knights of the Old Republic

* – цена на американскую версию игры (NTSC)

Заказы по интернету – круглосуточно!

e-mail: sales@e-shop.ru

Заказы по телефону можно сделать

с 10.00 до 21.00 с понедельника по пятницу
с 10.00 до 19.00 с субботы по воскресенье

(095) 928-6089 (095) 928-0360 (095) 928-3574

ТУРНИРЫ

ВЫСТУПЛЕНИЕ СБОРНОЙ РОССИИ В CLANBASE NATIONS CUP

Весенний сезон Clanbase Nations cup 2003 подошел к стадии плей-офф. Россия на прошедшем турнире была представлена в двух номинациях: Quake III 4x4 и Counter-Strike 5x5. Обе наши команды состояли из достаточно сильных киберспортсменов Москвы и Санкт-Петербурга, но фактор игры по Интернету всегда плохо сказывался на результатах национальной сборной.

В соревнованиях по CS россиянам так и не удалось выйти из группы. Первым нашим соперником была Словакия, и вроде бы все складывалось удачно. Победа со счетом 29:19, первые заработанные очки. Однако надежды рухнули в принципиальном поединке против эстонцев. Наш капитан безответственно подошел к столь важной встрече и назначил битву на неудобное для питерских членов команды время. В результате состав был полностью представлен москвичами, некоторые из которых впервые выступали на международном уровне. И как следствие – поражение со счетом 30:18 в пользу Эстонии. Последним шансом был матч против Финляндии, но противопоставить что-либо одному из лидеров европейского Counter-Strike россиянам не удалось. Итоговый счет – 30:18, и в плей-офф попали «горячие» эстонские и финские парни.

В номинации Quake III, помимо нашей команды, в группе были бельгийцы, голландцы и испанцы. В первой встрече против Испании отлично проявил себя Mikes, положив в копилку сборной 95 фрагов на двух картах. Вторым соперником выступила Бельгия. Игроки этой страны отчаянно боро-

лись, но победить им не удалось (101:129 на pro-q3dm6 и 87:110 на ospdm5).

Заключительный бой с Нидерландами никак не влиял на расстановку мест в группе, однако это не помешало россиянам разгромить киберспортсменов из «страны тюльпанов». Из группы помимо нашей сборной в плей-офф вышли бельгийцы. Первым же соперником России в 1/4 финала будет Швеция.

В конце апреля в московском ДК «АМО-ЗИЛ» состоялся первый шоу-турнир по Warcraft III с участием лучших российских игроков. Соревнования были закрытыми, так что желающим понаблюдать за матчами профи приходилось платить за вход. Приглашенных знаменитостей было 8 человек: Ranger, Flash, Karma, BigMan, Asmodey, Armor, Ground, а также серебряный призер Clikarena, eSu-Soul. На протяжении всего дня соперники пытались определить сильнейшего дуэлянта. В итоге победителем стал один из известнейших стратегов России – Сергей «Asmodey» Ожигин, получивший приз в размере 10000 рублей. Soul занял лишь четвертое место. Демо-записи лучших игр с этого чемпионата также можно найти на нашем CD. ■



Суперкубки, доставшиеся победителям дружественной встречи между Казахстаном и Россией.

РЕЗУЛЬТАТЫ ДРУЖЕСТВЕННОЙ ВСТРЕЧИ МЕЖДУ КАЗАХСТАНОМ И РОССИЕЙ В РАМКАХ ПОДГОТОВКИ К WCG 2003, СОСТОЯВШЕЙСЯ В ГОРОДЕ АЛМАТЫ В НАЧАЛЕ МАЯ. ПРИНЦИП ТУРНИРА – «ПОБЕДИТЕЛЬ ПОЛУЧИТ ВСЕ, А ПРОИГРАВШИЙ – НИЧЕГО».

QUAKE III 1X1:

- 1 место – ASUS|c58*noVar (Москва) – \$1500;
- 2 место – M19*LeXeR (Санкт-Петербург);
- 3 место – L_Clan_Chosen (Алматы);
- 4 место – L_Clan_Ripley (Алматы).

COUNTER-STRIKE 5X5:

- 1 место – Legion.S (Алматы) – \$3000;
- 2 место – M19 (Санкт-Петербург).

В ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНОМ МАТЧЕ ТУРНИРА ПО QUAKE III ДЛЯ ОПРЕДЕЛЕНИЯ СИЛЬНЕЙШЕГО ПОНАДОБИЛОСЬ СЫГРАТЬ ЧЕТЫРЕ МАТЧА, ТАК КАК LEXER ВЫШЕЛ В СУПЕРФИНАЛ ИЗ СЕТКИ ЛУЗЕРОВ, А «ПОВАР» ЯВЛЯЛСЯ ВИННЕРОМ. ВОТ РЕЗУЛЬТАТЫ ИХ ВСТРЕЧ:

- ASUS|c58*noVar vs M19*LeXeR – 2:2 по картам;
- 4–13 на ztn3tourney1;
- 16–17 на pro-q3tourney4;
- 7–4 на ztn3tourney1;
- 24–12 на pro-q3tourney4.

В итоге чемпионом стал noVar, ему для победы необходимо было выиграть только две дуэли. Демо-записи всех боев ищите на нашем CD.



ASUS|c58*noVar из Москвы: «1500 долларов – мои!»

В МАТЧЕ ПРОТИВ НИДЕРЛАНДОВ В РАМКАХ QUAKE III NATIONS CUP СЕНСАЦИОННУЮ ИГРУ ПОКАЗАЛ РОССИЯНИН INSIDE ИЗ САНКТ-ПЕТЕРБУРГА. НА КАРТЕ PRO-Q3DM6 ОН НАБРАЛ 52 ФРАГА, НЕ ОТДАВ, В СВОЮ ОЧЕРЕДЬ, НИ ОДНОГО! ДЕМО-ЗАПИСЬ ЭТОГО СВОЕОБРАЗНОГО РЕКОРДА ВЫ НАЙДЕТЕ НА НАШЕМ CD.

На этом рубрика «Киберспорт» подошла к концу. Пишите мне на электронный адрес polosatiy@gameland.ru, я с удовольствием отвечу на ваши вопросы, пожелания и критику. В следующем номере вас ждет рассказ о турнире «Пермский период», а также интервью с 34s.Awar'ом и новости Clanbase Euro Cup 7.

РУССКИЙ ФРОНТ



СЕРГЕЙ
АКИ

По вопросам отправки продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 746-09-16, e-mail: info@warrior2000.ru, заказ диска по телефону: (095) 749-31-96, e-mail: zakaz@warrior2000.ru, Доставка по Москве - бесплатная! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-48-82, e-mail: support@warrior2000.ru

Издательский представитель на территории Украины ООО "Адресайт", www.address.com.ua, e-mail: info@address.com.ua, тел.: 8-10-6606-755-16-66.
Издательский представитель на территории Республики Беларусь ООО "Адресайт", www.address.by, e-mail: info@address.by, тел.: 8-10-272-002-57-28.

Все права защищены © Media Group "Адресайт", Минск 2006 № 10 (7.1627)



Разработчик:
Электроникс

PRIMAL

В ОБЛИЧИИ ДЕМОНА

Порядок и Хаос. Только Джен и Скри, славная парочка, могут восстановить баланс, для чего героям предстоит посетить четыре мира Забвения. Вход во вселенные расположен на уровне Нексус, где и начинается действие игры.

НЕКСУС

Следуйте за Скри, пока не доберетесь до помещения с Хроносом. После продолжительного видеоролика вы перенесетесь в первое измерение. Загляните в арку слева от лестницы, и попадете в комнату с сундуком, в котором хранится карта Таро (CHRONOS).



нуть в другую постройку. Следуйте на нижний этаж, разбейте пару бочек и выходите на улицу. Чуть позже Джен и Скри увидят двух фераи, которые запрыгивают на высокий выступ и убегают. Следуйте по мосту к Храму.



БОЛЬШОЙ ХРАМ. Чтобы войти в Храм, свет должен попасть на зеленый алмаз на воротах. Скри может потратить пять магнетитов, чтобы вселиться в статую и вернуть ее. Заметьте, что несколько камней разбросаны вокруг. Джен и Скри застанут короля Херн за вечерней молитвой. Джен получит в подарок силу фераи. Спуститесь вниз по лестнице в подземное помещение, где вы найдете Рифтовые Врата. Вернитесь на улицу и расправьтесь с малкай. Следуйте на запад, в заднюю часть храма. Джен в форме фераи влезет на валун и перескочит через ворота. Потяните рычаг и впустите Скри.



ГЛАВА ПЕРВАЯ. СОЛУМ

ПЕЩЕРЫ. Следуйте в пещеру. Малкай не причинят вреда Скри, так что низкорослый герой спокойно разведает территорию. В пещере с огнем подберите горящую палку, вернитесь назад и зажгите факел. Вы отпугнете всех малкай, и Джен сможет пройти.

Чуть далее вы заметите сломанный мост. Отыщите кирпичную стену, и Скри продемонстрирует свои способности в лазании. Откройте деревянную дверь изнутри и впустите Джен. Поднимитесь по лестнице, и герои смогут открыть ржавые ворота совместными усилиями.

ОСОБНЯК ФЕРАИ. У руин герои встретят короля Херн, и Джен получит огромный блестящий нож. Скри вновь должен разведать обстановку. Найдите магнетит и спуститесь в дыру. Минуйте пещеру и перейдите деревянный мост. Следуйте к мельнице. Заберитесь по сломанной лестнице наверх, и вы найдете карту Таро (THE FOOL). Рядом с водопадом отыщите дерево, которое, кажется, еле держится. Столкните его, и Джен переберется на другую сторону. Поднимитесь к башне. Джен легко проскользнет в расщелину и откроет дверь изнутри. Скри должен поднять факел, прежде чем герои спустятся вниз по лестнице. Кроме того, не забудьте забраться по внутренней стене наверх и подобрать очередную карту Таро (KING OF PENTACLES).

ПЕЩЕРЫ ФЕРАИ. Выйдите из туннеля и обойдите водопад. Если

Скри найдет колесо и затащит его наверх по склону, а затем спустит вниз, разобьет стену. Следуйте вперед по пещерам. По пути подберите магнетит, который находится в одной из бочек. Выйдите наружу и расправьтесь с малкай.

ОХОТНИЧИЙ ДОМИК ДЖАРЕДА. В домике Джен и Скри найдут рог принца Джаред. Отыщите ворота в задней части и откройте их совместными усилиями. В следующей пещере сломан мост, и героям необходимо отыскать путь на другую сторону. Скри может пробежать по кирпичной поверхности, а Джен пройдет по узкому выступу у стены. Покиньте пещеру и следуйте на восток к воротам замка. Разделайтесь с двумя стражниками и поднимитесь наверх, дабы отыскать переключатель. Также за углом вы можете найти сундук с картой Таро (STRENGTH). Вернитесь на запад к огромному мосту, который ведет в город фераи.

ГОРОД. Перейдите через мост. Главные ворота закрыты, так что следуйте налево. Джен пройдет по выступу, а Скри заберется по кирпичной стене.

КВАРТАЛ БЕДНЯКОВ. Следуйте на запад, расправляясь по пути с малкай. Не забудьте подобрать факел и осмотреть здание с зеленой дверью. Наверху спрятана карта Таро (THE EMPRESS). Загляните в строение, откуда, забравшись наверх, можно перепрыг-

ОХОТНИЧИЙ ЛАГЕРЬ. После встречи с недружелюбными малкай герои наткнутся на лагерь фераи. Предстоит путь в Некрополь, где, возможно, находится Джаред. На юге вы найдете энергетический фонтан посреди руин, магнетит у стены и несколько малкай. Забравшись по лестнице, Скри достанет карту Таро (QUEEN OF PENTACLES). Разделайтесь с противниками и следуйте на юг.

ЗАХОРОНЕНИЯ. Уничтожьте фераи и отыщите камень у сломанных ворот на востоке. Вселитесь в статую и направьте свет, но вы не обнаружите зеленого алмаза. Вернитесь к шаману в лагере охотников, который и презентует вам недостающий предмет.

НЕКРОПОЛЬ. Спуститесь вниз по лестнице и сразитесь с фераи. Ворота Джен и Скри поднимут совместными усилиями. Загляните в склеп и подберите несколько магнетитов. Джен и Скри могут поднять ворота. Они отыщут принца





Джаред, который находится в заточении. План разрабатывается в считанные секунды, и герои получают талисман. Следуйте к крепости. Выйдите из Некрополя и держите путь к воротам в западной части. Перенеситесь в Большой Храм и вернитесь к высокому выступу, где герои раньше видели фераи.

ПЛОЩАДЬ. С высокого выступа Джен и Скри могут проделать путь к зданиям и выйти на главную площадь. Уничтожьте фераи, которые патрулируют местность. За тронном в одном из зданий вы найдете проход. Покажите талисман стражникам и пройдите в убежище.

ПЕЩЕРЫ ГОРОДСКИХ ФЕРАИ. По пути подберите камень. Джен и Скри должны открыть дверь и попасть в канализацию.

КАНАЛИЗАЦИЯ. Уничтожьте малкаи. Северная лестница сломана, но Скри может забраться по каменной стене и попасть в темницу.

ТЮРЬМА. Некоторые бочки за углом таят в себе приятные сюрпризы. Одна из камер на нижнем этаже имеет проем между решетками – заберитесь в клетку на втором этаже. Вернитесь к Джен и через любые другие Рифтовые Врата (например, в Большом Храме) перенеситесь в Колизей.

КОЛИЗЕЙ. Пусть Джен и Скри пройдут по коридору на второй этаж.

БОСС. Джен все время прячется в расщелине, а Скри должен собрать камни и вселиться в статую. Расправьтесь с боссом. После вновь используйте статую и поднимите массивную дверь на востоке. Выйдите во двор и разберитесь с фераи. Следуйте в северо-восточ-



ную дверь. За зданиями парочка поднимется по скалам к северу от входа в город. Вы отыщите энергетический фонтан, а также скалу, которая ведет к карте Таро (ACE OF PENTACLES). Вернитесь во двор и пройдите на северо-запад, к баракам.

КАЗАРМЫ. Вам предстоит схватка с толпой фераи. Отыщите запертую дверь и расщелину в стене. Джен проберется внутрь и снимет деревянную балку. С помощью Скри поднимите рычаг и откройте ворота. Готовьтесь к встрече с фераи.

КРЕПОСТЬ. Спуститесь вниз и завалите стражника. Мост впереди сломан. Пусть Скри заберется по кирпичной стене, а Джен пройдет по узкому выступу. Следуйте на север и пробегите мимо лучника. Откройте ворота совместными усилиями.

КАРАУЛЬНАЯ. Спуститесь вниз по лестнице. В одной комнате находится телепорт, в другой – энергетический фонтан. Вернитесь в комнату стражи и спуститесь по северной лестнице.

КУХНЯ. На кухне Скри легко залезет по каменной стене и достанет магнетит на перекладине. Следуйте в коридор, где предстоит столкнуться с тремя стражниками фераи. Джен и Скри совме-



стными усилиями откроют очередную дверь.

СТАТУЯ ХЕРНА. Разделайтесь с тремя малкаи, которые бродят вокруг гигантской статуи Херна. На северо-западе находится стена, по которой может лазать Скри. Наверху подберите факел и спуститесь вниз по лестнице.

КЛАДОВАЯ. С помощью Скри зажгите другие факелы, чтобы осветить коридоры. Найдите место, где слышно, как скрипит пол. Притащите три тяжелых кувшина, и пол обвалится.

КУХНЯ. Скри упадет вниз и найдет веревку. Вернитесь назад к Джен и сбросьте ей канат.

ЛОГОВО МАЛКАИ. Теперь герои снова вместе, и вы пройдете по разрушенным коридорам. В восточной части помещения отыщите карту Таро (THE HERMIT). Пройдите и расправьтесь с фераи. В помещении Джен и Скри могут поднять северные и южные двери. Путь на север ведет к дворику с телепортом. Следуйте на юг.

БАНКЕТНЫЙ ЗАЛ. Джен и Скри найдут только запертые двери. Вернитесь назад, произойдет землетрясение, и колонна ломает дверь. Следуйте на запад, и у стены обнаружите карту Таро (KNIGHT OF PENTACLES).

В центральном зале вы можете пойти на юг, чтобы вернуться к караульной. Путь на север приведет вас в тронный зал.

ТРОННЫЙ ЗАЛ. Один из тронов – ключ к двери. Также отыщите сундук и найдите камень. Выходите, вас ждут неприятности.

БОСС. Вам предстоит разделаться сразу с шестью стражниками фераи. Откройте двери и выходите. Вам следует вернуться в комнату принца Джаред, которая находится рядом с логовом малкаи.

ПОКОИ ДЖАРЕДА. Поднимитесь на верхние этажи и выйдите во двор. Остерегайтесь фераи. После встречи с лучниками заберитесь на башню и отыщите энергетический камень.

ПОКОИ ДЕВЕНЫ. Вы попадете в покои Девены. Восточный коридор приведет вас в спальню, и вы сможете попасть к алтарю. Уничтожьте фераи и подберите связку ключей, которую искал принц Джаред.

НЕКРОПОЛЬ. Используйте ближайший телепорт, чтобы вернуться к захоронениям. Войдите в Некрополь и приготовьтесь к встрече с фераи. Принц Джаред всю разбирается с противниками, но без помощи Джен не обойтись. Запертую дверь не открыть ни одним из ключей. Пусть Скри проникнет в южную часть склепа, где находилась камера Джаред. Откройте дверь, чтобы впустить Джен и Принца Джаред. Спуститесь вниз по коридору и восполните силы у энергетического фонтана.

БОСС. Вам предстоит сражение с толпой фераи, только ни в коем случае не трогайте изменяющего свой облик монстра. Король Херн представит развязку всей истории.

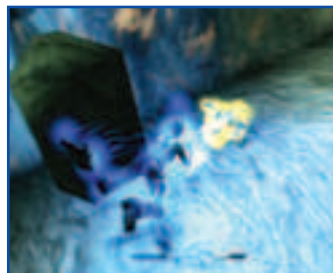
ГЛАВА ВТОРАЯ. АКВИС

Джен и Скри возвращаются в Нексус, где им необходимо добраться до северного двора и перенестись в Аквис.

ЛАГУНА У ХРАМА. Скри должен спуститься на дно и пройти к Храму Водоворота. Заберитесь наверх и осмотритесь. Чуть выше находится рычаг, который изменяет направ-

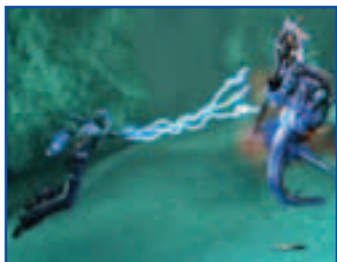
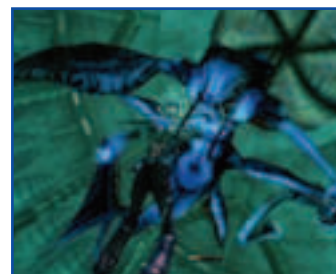
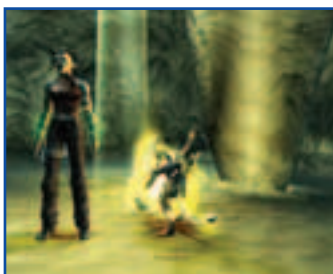
ление течения. Прыгните в водоворот, и вас доставит еще выше. Поднимитесь по лестницам наверх, и Вы встретите королеву Аино. Вернитесь назад на пляж и пере-

дайте Джен силу ундины. Теперь вам необходимо спасти королеву. Плывайте в здание с зелеными мигающими огнями. Вы окажетесь в лагуне у дамбы. Найдите камень вы-



зова и вытащите из него Скри. Герой может вселиться в дамбу и открыть ворота. Поверните колесо и вы спасете королеву.

БУХТА. Следуйте за королевой в лагуну у дамбы. Аино откроет решетку, и вы попадете в бухту. Разыщите щупальца на стене, проплывите мимо и загляните в операторскую. Используйте панель управления, чтобы открыть дверь в бухте.



Доберитесь до электростанции. Вам предстоит сдвинуть с места две гигантские шестеренки. Выплывите на поверхность и заберитесь на платформу с перилами справа. Вы попадете в помещение с огромным бумом. Прыгайте в воду и крутите колесо у стены до тех пор, пока Джен не скажет, что все в порядке.

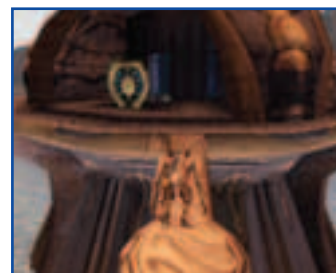
Вернитесь назад и загляните в похожее помещение на левой стороне. Также крутите колесо, пока Джен не укажет вам, что необходимо активировать систему. Вернитесь в помещение с огромными шестеренками. Прыгайте в воду и отыщите главный переключатель. Шестеренки начнут вращаться, и электростанция заработает.

падете к сильным течениям, которые может миновать только Скри. На полпути вы заметите расщелину – ее следует загородить камнем. Таким образом вы освободите путь для Джен. Выплывайте на поверхность – в пещеру. На пляже вы найдете Рифтовые Врата, а также карту Таро (ACE OF CUPS) в одном из яиц. Вернитесь в бухту, и вы найдете два строения, которые выглядят, как гигантские грибы. В одном из них вы отыщите дверь, которая ведет к подводным туннелям. Сдвиньте металлическую решетку и следуйте налево.

Вы попадете к трем туннелям с подводными течениями. Переключитесь на Скри и загородите расщелину камнем. Джен может немного проплыть, после чего герой должен сдвинуть валун еще дальше. Откройте дверь и следуйте вперед. На гигантском столбе найдите переключатель, который открывает дверь в помещении, где вы встретили Эдаро. Вернитесь назад, и вы попадете к гнезду. Откройте крышку люка с помощью рычага, и вы обнаружите карту Таро (KNIGHT OF CUPS).

Поверните колесо, и из комнаты управления спустятся два мостика. Внутри вы обнаружите колесо и ключ, который вам так необходим. Вернитесь к подстанции с заточенным инженером и освободите бедолагу. Поверните колесо у основания и активируйте машину. Вернитесь назад в помещение, где вы видели Эдаро. Попробуйте открыть огромную дверь, но для этого не хватит электричества. Скри должен вернуться в комнату управления у подстанции у гнезда и повернуть колесо.

ГОРЫ АПОСТОЛОВ. Выплывите на поверхность. На пляже бродит о-



ромный краб, с которым необходимо расправиться. За скалой вы сможете найти очередную карту Таро (KING OF CUPS).

Прыгайте в воду и плывите в тоннель. Из камня вызова вытащите Скри и позаимствуйте у него энергию. Заберитесь наверх и поверните рычаг совместными усилиями.

ПЕЩЕРА СО СТАТУЕЙ. Пусть Скри спустится вниз и вселится в дамбу. Откройте ворота, и пещера наполнится водой. Теперь Джен тоже может спрыгнуть.

Чуть далее вы встретите противников и краба, плюющего в вас ядом. Поверните колесо у основания очередной подстанции. Отыщите проход с зелеными огнями и плывите дальше. В результате вы попадете к очистной башне.

БОСС. Вам предстоит схватка с Эдаро. Джен должна сражаться с противником, не забывая при этом помогать Скри с колесами-рычагами.

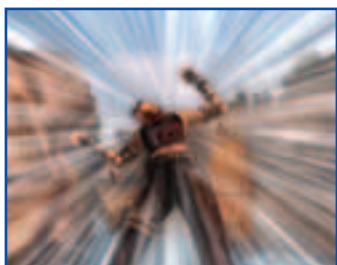
КЛЮЧ УНДИН. Подберите ключ и выплывите на поверхность. Переключитесь на Скри, который запросто заберется на самый верх башни. Не спешите использовать ключ, а обойдите помещение по периметру и подберите карту Таро

ПЛЯЖ. Плывайте в бухту к противным щупальцам. Теперь вы сможете открыть дверь, нажав на синюю кнопку. Поднимитесь наверх, и вы увидите два пути. Первый приведет вас к Рифтовым Вратам, второй – в лагуну у дамбы. Выбирайтесь на пляж, к пещере, излучающей синий цвет. Заметьте, что на островке со скалой валяется карта Таро (QUEEN OF CUPS).

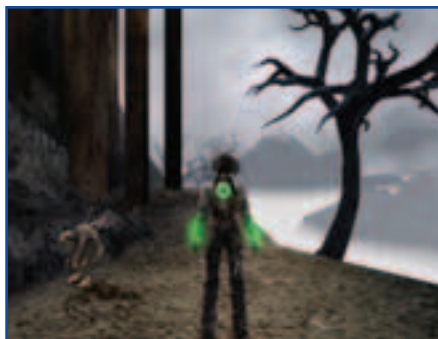
Загляните в пещеру – вам вновь предстоит подводное путешествие. Вы попадете к подстанции у дамбы, которую необходимо активировать, повернув колесо у основания.

ЛАГУНА У ХРАМА. Вернитесь в лагуну у дамбы и проплывите по тоннелю в юго-западном направлении к храму. Откройте дверь на западной стене, и вы попадете к подстанции, которую также необходимо активировать.

Вернитесь к операторской в лагуну у дамбы, после чего следуйте к центру бухты и сверните направо. Вы по-



ГЛАВА ТРЕТЬЯ. АЭТА.



Вернитесь в Нексус и следуйте в мир Аэта.

СТОРОЖЕВАЯ БАШНЯ. Сразу же спуститесь вниз и в помещении под Рифтовыми Вратами подберите карту Таро (THE DEVIL).

Скри должен обследовать местность, отыскать рычаг и открыть ворота для Джен. Помните, что у вашего героя имеется в распоряжении веревка? Сбросьте ее вниз, и Джен спустится на мостик. Вскоре вам предстоит сразиться с новой разновидностью монстров.

ДЕРЕВНЯ. Вам предстоит пробраться в здание, из которого можно попасть в нижнюю деревню. В центре находится городской колодец, но мы к нему еще вернемся. Следуйте по мосту в верхнюю деревню, откуда держите путь на главную площадь.

Выходите из северных ворот, и вы доберетесь до фермы. В одном из сараев вы обнаружите карту Таро (THE TOWER). Вернитесь на главную площадь. Теперь вас интересует южный выход, который приведет к деревянному мосту. Во дворе графского особняка расправьтесь с противниками и пройдите внутрь.

Заберитесь по лестнице в спальню и откройте сундук, в котором запрятана карта Таро (QUEEN OF SWORDS).

Пройдите вперед и следуйте за крестьянином. Спуститесь в подвал и вытащите пробку из бочки с вином.

КЛАДБИЩЕ. Вам предстоит путь в подвал городской площади. Чуть далее расположен сломанный мост. Вам необходимо пропрыгать по балкам, после чего вы окажетесь на кладбище.

Обратите внимание, что на одной из надгробных плит написано «RIP LARA CROFT 2003». Без комментариев. В форме фераи заберите



тесь на строение и снимите с планки клетку с костями Дюка. Пусть Скри сбросит их в вырытую яму. Осталось найти меч и святую воду.

Вернитесь в подвал особняка и следуйте за своим новым другом к колодцу. Ведро сломано, и Скри должен спуститься вниз и набрать воды.

Вернитесь на площадь, где вам предстоит схватка с боссом.

БОСС. Сразитесь с ордой солдат и отберите у них меч Дюка. Все готово. Вернитесь на кладбище, и получите силу призрака.

Следуйте вперед к скалам. Необходимо добраться до входа в темницы. Дверь заперта, а рычаг открывает ее лишь на некоторое время. Используйте силу призрака и замедлите время.

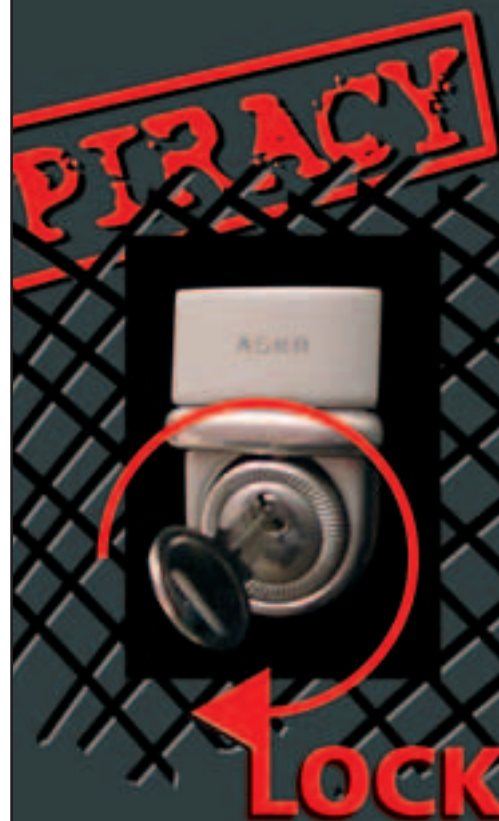
ПОДЗЕМНЫЙ ПРИЧАЛ. Проплывите по тоннелю и вынырните на поверхность.

ЗАТОПЛЕННЫЕ ПОДЗЕМЕЛЬЯ. Вам необходимо попасть в помещения с четырьмя камерами. У второй клетки слева не достает прутьев в решетке. Заберитесь внутрь и поднимитесь выше. Путь найти несложно.

Скри может забраться по южной стене на деревянный мостик, на котором расположены семь функционирующих рычагов. Как понимаете, вам предстоит решить небольшую головоломку, чтобы Джен перебралась на противоположную сторону по клеткам.

Чуть далее вам вновь предстоит применить силу призрака и проскочить через закрывающуюся дверь.

КАМЕРА ПЫТОК. Не бойтесь солдат-призраков и продемонстрируйте им все свои боевые умения. Побродите по помещению и в юго-вос-



Ассоциация по Борьбе с Компьютерным Пиратством — полномочный представитель по защите интеллектуальной собственности компании SONY (SCEE) и Европейской Ассоциации Издателей Компьютерного Обеспечения (ELSPA) на территории РФ.

Полномочия включают:
 -право на совершение РФ любых процессуальных действий по охране авторских прав
 -право на проведение расследований и экспертизу в любых судебных учреждениях
 -полномочия на ответственное хранение и уничтожение конфискованной контрафактной продукции в РФ.



до огромной статуи с мечом. Скри должен вселиться в нее и раскачать так, чтобы, упав, она разбила дверь напротив.

ГРАФСКИЙ ОСОБНЯК. Сразитесь с противниками и выходите в западное крыло особняка. Необходимо спасти Джен. Скри должен пробраться в библиотеку. Между двумя полками стоит бюст Раума. Сдвиньте его, и вы откроете секретный проход на нижнем уровне.

Так вы придете в оружейную, откуда можно добраться до бального зала. Просмотрите видеовставку. Из помещения с шикарными коврами и стражником сверните налево и вернитесь в бальный зал. В сундуке запрятана карта Таро (KING OF SWORDS).

Выходите в главный дворик. Заберитесь на стену у зеленой крыши, и на выступе вы обнаружите карту Таро (THE HANGED MAN).

Путь лежит в башню Раума. В лаборатории вы встретите Джен, у которой пропали магические наручи.

Спуститесь вниз и следуйте в бальный зал, откуда можно пройти в главный дворик. Минуйте банкетный зал, и вы попадете в спальню Раума и Эмпузы. Пора на бал?

Спуститесь вниз по лестнице – стража теперь вас не трогает. Пройдите банкетный зал и выйдите в главный двор. Путь вы уже знаете. Просмотрите самый красивый видеоролик во всей игре, в котором Джен добывает ключ. Вернитесь в спальню и поговорите со Скри. Поздравляю, вы приобрели наручи обратно.

Следуйте в бальный зал и выйдите в приемную. Сразитесь со стражей и заберите ключ от комнаты Элизабет. Путь найти не сложно. Вы получите ключ от темного лабиринта. Выйдите в западное крыло дворика и найдите Рифтовые Врата. Перенеситесь в восточное крыло особняка. Знакомое место?

Откройте ключом стальные двери. И даже не думайте вселяться в статую и тратить магнетиты. Пробежитесь по лабиринту и отыщите хорошо запрятанную карту Таро



(KNIGHT OF SWORDS). После найдите рычаг, который изменит положение стен. Второй откроет путь к выходу.

Вам предстоит добраться до кровевыжималки, где вас встретит старый друг. После заставки необходимо вернуться в бальный зал (сколько можно?). Предстоит схватка с парочкой. Сначала расправьтесь с Эмпузой, игнорируя Раума, а затем возьмитесь за неприятеля.



точном углу вы найдете проход. Неподалеку расположен сундук с картой Таро (ACE OF SWORDS). С трупа одного из солдат подберите ключ. Откройте дверь и выходите. Теперь предстоит долгий путь

ГЛАВА ЧЕТВЕРТАЯ. ВУЛКА

Вернитесь в Нексус и следуйте в последний мир Забвения.

КРАТЕР. Скри как истинный джентльмен должен сбросить веревку для Джен, чтобы девушка смогла спуститься вниз.

ЦЕНТРАЛЬНАЯ ШАХТА. И снова Джен не обойтись без помощи Скри. Вы знаете, что делать. Огромную дверь открыть очень просто – необходимо, чтобы загорелись факелы.

Джен получает силу джинна. Откройте очередную дверь с помощью

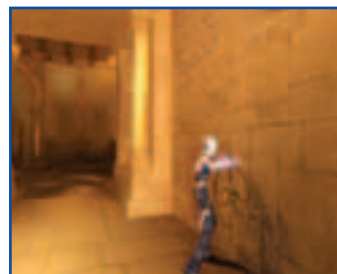
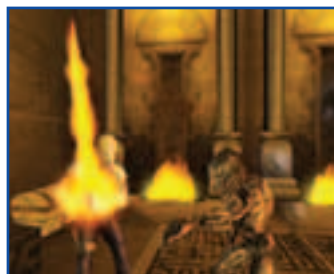
факела, и следуйте к монстрам. В чаше Сата предстоит сразиться с кучкой монстров. Откройте дверь в юго-западном углу и пройдите к огненному бассейну.

ФЕНИКС. В этом помещении нужно повернуть крылья Феникса так, чтобы герои смогли перебраться на противоположную сторону. Начнем с левого крыла? Следуйте в тоннель с бассейном. Предстоит разрешить очередную несложную головоломку с рычагами и подводными дверьми. В результате герои доберутся до ста-

туи Анубиса. Пусть Скри вселится в нее и повернет левое крыло птички. Вернитесь назад к огненному бассейну – Скри найдет факел. Заберитесь по стене и сбросьте веревку для Джен. Откройте дверь с помощью факела, и вы попадете в помещение с монстрами. За одной из скал обнаружите карту Таро (ACE OF WANDS).

Вы придете к стене из кипящего масла. Джен должна использовать силу призрака, замедлить время и проскочить в проем. Тут же поверните колесо справа, и

поток прекратится, а значит, Скри сможет пройти. Вы доберетесь до очередной статуи, управляющей правым крылом Феникса.



Компания "БУКА" представляет

Меч и Магия

КОЛЛЕКЦИОННОЕ ИЗДАНИЕ

"Меч и Магия. Коллекционное издание" содержит две легендарных игры из эпоса "Меч и Магия"!



Меч и Магия VI. Выгнание нечистой силы

Династия Абра-Фист из гринг краев. Пока королевство Энрот страдает от раздоров, посланные тамплиеры крушат вышвырнув людей возведения на трон. Имели предсказаний. Страны переходят в души подчинных, они начинают рожаться и замедляются. Не утратили, да их правители свирепости и преданности. Волшебный мир на земле? Враги порока и светлых сил уже в порок, а тамплиеры должны способами остановить их похитителей. Кто придет браженней земле?



Меч и Магия VI. Душа и грехи

Вопли есть, пороки свои стравившие, обличая максимум вещей и необходимых навыков. По мере развития сюжета они приобретут дополнительные способности, легендарные предметы, смертельное оружие и эпические заклинания, которые пригодятся им в предстоящих приключениях. Все это будет связано с огромным количеством миссий. Большинство которых вместе по играм серии "Меч и Магия". Вы сможете достичь предела силы, даже если попали на сторону темных сил.

Особенности игр:

- Возможность выбора между пошаговой игрой и режимом реального времени;
- Сопут миссии-квесты, дополняющие основную сюжетную линию этой знаменитой саги;
- Нелинейное прохождение;
- Огромный игровой мир и фантастическая атмосфера игры;
- Классика жанра, которую необходимо иметь всем поклонникам серии и любителям ролевых игр в жанре фэнтези.



По вопросам отмены заказов обращаться по тел. (095)111 51 56, 111 54 40, e-mail buka@buka.ru
Техническая поддержка для зарегистрированных пользователей с понедельника по пятницу с 10.00 до 16.30 по тел. (095)111 51 56, 111 54 40, e-mail buka@buka.ru

3DO

NEW WORLD COMPUTING

бука
1998-1999



Вернитесь назад и пройдите к королевским помещениям.

ОГНЕННЫЙ БАССЕЙН. Вы уже знаете, как открывать двери с загадочной символикой. Отыщите Рифтовые Врата, неподалеку от которых валяется карта Таро (THE HIEROPHANT). Найдите очередной водопад из кипящего масла. Замедлите время и проскочите. Другого не дано. Вы придете к храму.

И вновь необходимо спасти Джен. Проще простого – нужно только вернуться в храм. Предстоит долгий путь назад. Особых проблем возникнуть не должно. Единственное – не забудьте захватить карту Таро (KING OF WANDS) в комнате с трубами.

ХРАМ МАЛИКЕЛЬ. Вы заполучили истинную силу джинна, которую и надо отдать Джен. Следуйте в центральную шахту, откуда и добе-

ритесь до храма. Ничего себе круг сделали, да?

БОСС. Только вот для начала предстоит еще и сразиться с Джен. Вселитесь в статую и поставьте разъяренную напарницу на место.

Вернитесь в храм Маликель, откуда предстоит далекий путь в нижние помещения. Поток из масла преграждает путь? Вселитесь в статую и закройте птичке клюв. Дальше предстоит далекий и полный опасностей путь.

ХРАМ ИММОЛАТА. Тут необходимо решить очередную загадку. Гигантская дверь откроется только тогда, когда вы заполните маслом четыре колодца. Для этого предстоит посетить несколько помещений. Начните с западного коридора. Главное – подобрать по пути две карты Таро.

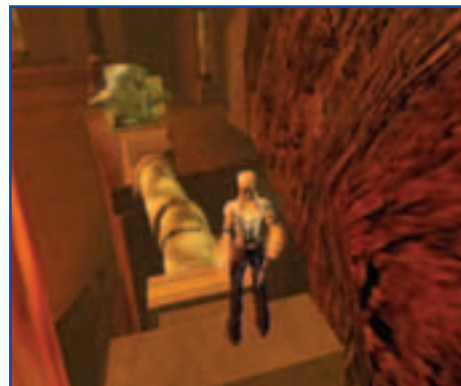
ЗАЛ БОГОВ. Здесь вас ожидает очередная головоломка с похожими условиями. В центре стоит гигантская статуя, которую держат четыре веревки. Скри должен их устранить. Догадываетесь, зачем вам пригодится факел?

На западной платформе, к слову, расположены четыре сундука. В одном из них хранится карта Таро (THE STAR).

В результате Скри сможет вселиться в громадную статую и

раскатать ее. Неплохой мост получился, не правда ли? Теперь вы сможете пробраться в святилище Голиафа.

БОСС. Битва оказывается несложной. Вам необходимо столкнуть каждый источник света в яму: небольшие фонари, которые сбрасывает Скри сверху, маленькие и большие канделябры. Легко! По пути из святилища отыщите последнюю карту Таро (KNIGHT OF WANDS) во всей игре. Что случилось с низкорослым героем? Не переживайте!



ФИНАЛ. СМЕРТЕЛЬНЫЕ СХВАТКИ

Пять стадий. В каждом дворике Льюис предстанет в форме соответствующего создания. Но не забывайте, что вам тоже под силу менять формы. В этом ваше основное преимущество. Так что при борьбе с Льюисом в форме фераи вам никто не запретит сменить облик на джинна. Четвертая битва позволит вам насладиться новыми способностями Скри. Напоследок предстоит сложная схватка с Льюисом в форме джинна. Поздравляю с победой! Мы шли к ней очень долго.



1С МУЛЬТИМЕДИА

АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

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>

STRONGHOLD CRUSADER™



© 2002 FireFly Studios Limited. FireFly Studios, эмблема FireFly Studios, Stronghold Crusader и эмблема Stronghold Crusader являются зарегистрированными товарными знаками FireFly Studios Limited, Gathering of Developers и эмблема Gathering of Developers, Take 2 Interactive Software и эмблема Take Two являются охраняемыми товарными знаками Take 2 Interactive Software. Все права защищены. Все остальные товарные знаки являются собственностью их владельцев.
© 2002 Перевод на русский язык ООО «Логрус.РУ». © 2002 Все права на издание и распространение игры на территории стран СНГ и Балтии принадлежат ЗАО «1С». Все права защищены.

ТАЙНАЯ ПЕЧАТЬ ТАМППИЕРОВ

Любой ценой избегайте встреч со стражниками и не попадайтесь на глаза неприятелям. Паратройка столкновений, и вы вряд ли доберетесь до конца эпизода. Stealth-тактика оказывается наиболее эффективной. Отвлекайте противников с помощью свиста или камней, а также расправляйтесь с ними, бесшумно атакуя сзади.

ГЛАВА ПЕРВАЯ

1 Громко свистните и встаньте у двери. Когда в камеру заглянет охранник, выскочите на свободу. Следуйте по коридору в северном направлении. Из-за угла появится стражник – незаметно прокрадитесь мимо. Попадете в зону видимости – не избежите схватки. В помещении с оружием встаньте у стенки в центре и свистните. Стражник направится к вам – тут же обойдите барьер с другой стороны и пробегите к двери.



В помещении с камином вряд ли обойдется без применения силы. Вскоре вы встретите заключенного, который попросит вас его освободить. Следуйте вперед, и вам предстоит померяться силой с очередным противником. Осторожно, не разбудите спящих товарищей!

Приоткройте дверь в камеру пыток, после чего шустро спрячьтесь от охранника. Получилось? Пройдите в помещение и поговорите с умирающим рыцарем. В ходе беседы бедолага просит вас передать медальон какому-то другу в Париже. Выходите и следуйте к винтовой лестнице.

2 Минуте двух охранников у входа, проберитесь в другой конец помещения и подберите ключ у спящего стражника. Вернитесь назад и отпирите нужную дверь. Двигайтесь вперед, и, по традиции, будьте крайне осторожны. В одной из камер, кстати, можно подобрать хлеб, а значит, подправить здоровье. В помещении за столом сидит стражник – обойдите его и загляните в темную каморку. Возьмите печать тамплиеров у стены, а в углу подберите камни.



На обратном пути вас остановит пленник. Старик обещает показать выход из тюрьмы, если вы его освободите. Вернитесь к винтовой лестнице.

3 Приберитесь к рукам лампу, откройте дверь и прокрадитесь мимо монаха. Отодвиньте ящики и заберитесь в пролом. Доберитесь до библиотеки, в которой священники что-то увлеченно читают. Если они вас заметят, тут же поднимут тревогу. Возьмите кусок мяса у двери – теперь, согласитесь, уже не так страшно. И вновь держите путь вперед, минуя монаха и стража. Заполучите записи, а затем следуйте в камеру с деревянным сортиром. Не стесняйтесь – никто не смотрит. Прягайте в канализацию.



ГЛАВА ВТОРАЯ

1 В начале этого эпизода вы получаете оружие – снимите с трупа кинжалы. Вы думаете, что сражаться станет легче? Отнюдь. Противники отличаются повышенной выносливостью. Следуйте по улице налево, расправьтесь с охранником и откройте решетку в арке. Перекиньтесь парой слов с безногим попрошайкой, а также обратите внимание на человека у стены. Держите путь дальше, по возможности избегая столкновений с охранниками. В конце улицы вас ждет таинственная дверь.

2 На площади к столбу привязан человек, и тут же поблизости находятся четыре (!) охранника. Постарайтесь незаметно пробежать мимо них, или же, если уверены в своих силах, сражайтесь. В темном переулке вы столкнетесь с двумя пронзительными воронками.



ми. Бегите на площадь, где бродит парочка стражей. Вы потеряете хвост, но, скорее всего, вам придется сразиться с охраной.

3 Поговорите с лидером воров, восседающим на троне. Стащите кошелек у горожанина, который бродит по округе. Вновь поболтайте с жокаем и отдайте ему добытое добро. Затем украдите кошелек у второго мужика. Лидер воров поспешит в переулочек – следуйте за ним.

4 Возьмите ключ со стола и взломайте замок на двери. Вы должны методом проб и ошибок вычислить правильную комбинацию из «стрелочек». Достаньте из сундука шипы, которые можно кидать под ноги преследователям. Взло-



майте замок на очередной двери. В соседней комнате вычислите маршрут странного типа и бросьте шипы на пол. Поздравляю, вы приняты в гильдию воров. Выходите на улицу.

5 Реквизируйте монеты со стола и разделайтесь с воронками, которые наверняка будут возмущены такой выходкой. Отдайте деньги здоровяку у двери, но имеющейся суммы окажется недостаточно. Откройте сундук за тронном, заберите деньги, а также обратите внимание, что на столе лежит кусок мяса. Дождитесь, пока один из жителей захочет прогуляться, и утащите его кошелек. 30 монет? Путь свободен.

6 Обойдите отряд стражников и следуйте вперед. По пути вы встретите двух жителей, с которыми можно поболтать. Расправьтесь с напавшим на вас грабителем, а затем отыщите про-



хожего и обберите его. Вернитесь к первому горожанину, который за небольшое вознаграждение скажет, что вам нужна дверь, помеченная крестом. Найдите ее и покажите медальон в качестве пропуска.

7 Выход на улицу закрыт, посему следуйте во вторую дверь. Не забудьте взять со стола мясо. Отпирите с помощью отмычки соседнюю дверь и отодвиньте кровать в сторону. Поднимите крышку люка и приберитесь к рукам статуи лошади. Вернитесь в помещение с камином и установите добытый предмет на подставку – откроется секретная дверь. Достаньте лампу и ни в коем случае не наступайте на камни. Берегите здоровье. Отодвиньте ящик



сторону и отпирите следующую дверь. Найдите записи о сокровищах.

Сдвиньте ящик, который стоит на крышке люка. Вы найдете золото. Дотащите большой ящик к маленькому окошку, а рядом поставьте крошечный. Заберитесь наверх, и вы...

8 Вы вновь попадете в руки к злодеям. Более того, потеряете все свое оружие. Отодвиньте бочки и проберитесь в дыру в стене. Вы окажетесь в винном погребе. Прокрадитесь к открытой двери, минуя спящего охранника и наливающего вино слугу. В столовой вам необходимо пробраться за деревянную загородку. Поднимите крышку люка и возьмите свое добро. Ждите появления стражи, которая незамедлительно направится в подвал. Долго не раздумывайте – выбегайте на улицу.

Продолжение следует... ■

INQUISITION



ТАЙНАЯ ПЕЧАТЬ ТАМПЛЦЕРОВ

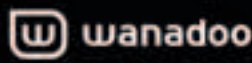
По вопросам заказов, сроков и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ гитары по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: zakaz-ed@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-34-52, e-mail: support@media2000.ru.

Эксклюзивный представитель на территории Украины ООО "Эдусерв", www.eduserg.com.ua, e-mail: ed-rom@eduserg.com.ua, тел.: 8-10-38046-735-16-65.

Эксклюзивный представитель на территории Эстонии компания MCE, www.mce.ee, e-mail: mce@mce.ee, тел.: 8-10-372-003-57-38.

Владельцем исключительных прав на издание на территории России, СНГ и стран Балтии промаркетинг ЗАО "Небный Диск". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии промаркетинг компания "Медиа-Сервис-2000".

©2002 Wanadoo Edition. All rights reserved.

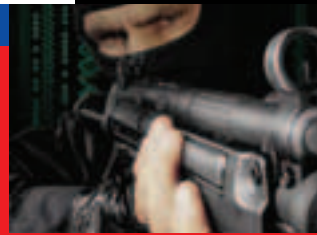


[PC]: СОЛДАТ УДАЧИ II (SOLDIER OF FORTUNE II)

Нажмите во время игры клавиши **[SHIFT]** + **[F1]** (тильда), чтобы вызвать консоль, после чего введите `sv_cheats 1`. Теперь вы можете использовать нижеприведенные коды:

- god** – режим Бога;
- noclip** – получить возможность проходить сквозь стены;
- give all** – получить все оружие и полный боекомплект;
- notarget** – отключить AI противников;

- nofatigue** – никогда не уставать;
- raven 1** – выбор уровня из главного меню;
- give ammo** – получить полный боекомплект для имеющегося оружия;
- give armor** – получить броню;
- give health** – восполнить здоровье;
- cmdlist** – посмотреть список всех команд;
- mapname** – посмотреть название текущей карты;



- dir maps** – посмотреть список всех карт;
- kill** – самоубийство;
- quit** – выйти из игры.

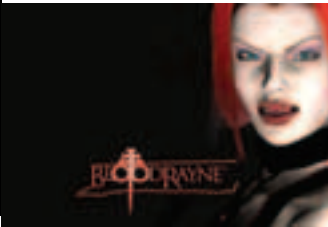
[PC]: ПРОЕКТ «БРОДЯГИ» (PROJECT NOMADS)

Отыщите в директории игры в папке `\project nomads\run\save` файл `slot.#.n` со своей сохраненной игрой и откройте его в любом текстовом редакторе, например, в Notepad. Найдите строку `«.setmaxartefacts»` и измените ее на `«.setmaxartefacts 6»`. Сохраните внесенные исправления и запустите игру.

[PC]: BLOODRAYNE

Все нижеприведенные коды необходимо вводить в специальном чит-меню:

- TRIASASSINDONTDIE** – режим Бога;
- LAMEYANKKEEDONTFEED** – восполнить здоровье;
- ANGRYXXXINSANEHOOKER** – уто-



лить жажду крови;

- ONTHELEVEL** – получить доступ ко всем уровням;
- BRIMSTONEINTHEBAYOU** – секретный уровень в Луизиане;
- DONTFARTONOSCAR** – все враги замирают;
- INSANEGIBSMODEGOOD** – кровавый режим;
- JUGGYDANCESQUAD** – увеличивает размер груди героини.

[PC]: NEVERWINTER NIGHTS

Во время игры нажмите клавишу **[F1]** (тильда), чтобы вызвать консоль, и введите `DebugMode 1`, соблюдая строчные и заглавные буквы. Вы активируете режим читов. Нажмите **[TAB]**, чтобы ознакомиться со списком всех команд. Введите один из нижеприведенных кодов, чтобы активировать нужный чит:

- SetSTR <число>** – установить значение Strength;
- SetDEX <число>** – установить значение Dexterity;
- SetINT <число>** – установить значение Intelligence;
- SetWIS <число>** – установить значение Wisdom;
- SetCON <число>** – установить значение Constitution;
- SetCHA <число>** – установить значение Charisma;
- dm_givegold <число>** – получить указанную сумму золота;
- dm_god** – неуязвимость;
- dm_heal** – восстановить все хит-поинты;



- dm_givelevel <число>** – установить уровень персонажа;
- dm_mylittlepony** – прокатиться на лошадке;
- GiveXP <число>** – получить указанное число XP (experience points);
- GetLevel <число>** – повысить уровень персонажа на указанное число;
- SetAge <число>** – установить возраст персонажа;
- SetAttackBase <число>** – установить базовую атаку героя;
- SetAppearance <раса>** – сменить расу персонажа (elf, human и т.д.). В подтверждение того, что чит задействован, на экране появится соответствующее сообщение.

[PC]: TROPICO 2: PIRATE'S COVE

Набирайте коды во время игры, удерживая клавиши **[CTRL]** и **[SHIFT]**:

- BOOTY** – добавить \$2500 в казну;
- TIMBER** – получить 100 ед. древесины;
- WINIT** – выиграть сценарий с золотой медалью;
- LOSEIT** – проиграть сценарий;
- BRITINV** – вторжение англичан;
- SPAININV** – вторжение испанцев;
- FRENCHINV** – вторжение французов;
- FREEBUILD** – никаких ограничений при строительстве;
- NORMBUILD** – вернуться в нормальный режим строительства.



[PC]: RESTAURANT EMPIRE

Используйте во время игры нижеприведенные комбинации клавиш для активации соответствующих читов:

- [SHIFT] + [ALT] + [F1]** – получить \$100 тыс.;
- [SHIFT] + [ALT] + [F2]** – поднять оценку до 10 в кулинарном соревновании;
- [ALT] + [CTRL] + [F1]** – изменить внешний вид всех ресторанов;
- [F11]**, затем **[SHIFT] + [ALT] + [V]** – выиграть текущий сценарий (игра может подвиснуть).



[PC]: МАЗАТРАКЕРЫ! (BIG MUTHA TRUCKERS)

Загляните на экран читов из раздела опций. Вводите коды:

- CHEATINGMUTHATRUCKER** или **ATJCEHJMJ** – получить доступ ко всем читам;
- VARLEY** – мощный грузовик;
- GINGERBEER** – быстрый грузовик;
- LOTSAMONEY** – получить \$10 млн.;
- LAZYPLAYER** – получить возможность выбора уровня;
- PUBLICTRANSPORT** – неограниченное время;
- BWL** – отключить модель поврежден-



ний;

- DAISHI** – крошечные пешеходы;
- JINGLEBELLS** – действие неизвестно.

[PC]: ENCLAVE

Найдите в директории игры конфигурационный файл `environment.cfg`, откройте его в любом текстовом редакторе и добавьте строку `CON_ENABLE=1`. Сохраните внесенные изменения и запустите игру. Кроме того, вы можете открыть в текстовом редакторе файл `config.mpr` и просмотреть список читов, которые активируются с помощью различных комбинаций клавиш. Во время игры вызовите консоль с помощью клавиши **[F1]** (тильда). Введите нижеприведенные коды для активации соответствующих читов:

- cmd giveall** – получить все предметы;
- cmd noclip** – режим прохождения сквозь стены;
- cg_menu cheatmenu** – получить доступ к читерскому меню.

После того как вы введете последний чит, нажмите клавишу **[F1]** (тильда), и вы попадете в секретное меню, в котором можно задействовать режим Бога и пропустить некоторые миссии.

[PC]: X2: WOLVERINE'S REVENGE

В главном меню нажмите клавиши, отвечающие за

[Punch] [Senses] [Punch] [Senses] [Punch] [Punch] [Crouch] [Senses]. Вы услышите подтверждающий звуковой сигнал. Затем нажмите клавиши, отвечающие за

[Punch] [Senses] [Punch] [Senses] [Punch] [Punch] [Senses] [Crouch].

Если все было сделано правильно, вы услышите два щелчка. На экране вместо Continue высветится опция Level Select, дающая доступ к любому эпизоду. Кроме того, поставив игру на паузу, вы сможете войти в раздел читов и выбрать режим неуязвимости (Invincibility).

[PC]: СТАЛЬНЫЕ САМУРАИ (TSUNAMI 2265)

В главном меню игры введите теп-саааа, удерживая [SHIFT]. Вы активируете режим читов. В подтверждение того, что все было сделано правильно, вы услышите подобающую случаю фразу. Теперь во время игры вы можете использовать нижеприведенные комбинации клавиш: левый [SHIFT] + левый [CTRL] + [A] – пропустить уровень;

левый [SHIFT] + левый [CTRL] + [G] – начать уровень заново; левый [SHIFT] + левый [CTRL] + [C] – продолжить проигранную миссию; [E] – режим Бога. **Альтернативный костюм Неоп** В меню выбора персонажей укажите на Неоп и введите zlocleto. Начните игру, и главный герой предстанет в виде скелета.

[PC]: INDIANA JONES AND THE EMPEROR'S TOMB

Загляните в директорию игры и откройте папку, в которой хранятся карты уровней. Запустите файлы с названиями gorpetest и whipgum. Правда, хорошо спрятанные сокровища? Дело в том, что вы их не найдете в других версиях игры.



READER'S HINTS

[PC]: RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

Тип: хинт
Автор: Смирнов Александр (smirnov@btv.lv)



Мой совет будет полезен всем, кто играет на повышенном уровне сложности. В самом последнем эпизоде необходимо завалить босса, который запугивает героя озлобленными привидениями. Как расправиться с ужасным монстром всего за пару минут? Спешу поделиться одним интересным приемом. В начале поединка не выходите на арену, а осторожно выглядните из-за угла. Подождите, пока босс появится в поле зрения, выстрелите в него ради приличия пару раз и вернитесь в предыдущую комнату.



Считайте, полдела сделано. Подождите немного, и босс окажется неподалеку от входа в пещеру. Осторожно выглядните из-за угла. Используя оптический прицел, отыщите часть туловища и подразните противника. Босс начнет двигаться ко входу в пещеру.

В этот ответственный момент, когда неприятель окажется у входа, шустро выбегите на арену и спрячьтесь в самый дальний угол, чтобы вас не поймали привидения. Нерастороп-



ного босса завалит камнями, которые по сценарию должны отрезать вам путь назад, в пещеру. Все оставшиеся в живых твари тут же погибнут. Посмотрите впечатляющую концовку – поздравляю с легкой победой!

[PC]: POSTAL 2

Тип: хинт
Автор: Севастьянов Никита (bonn2003@mail.ru)

Вам необходимо добраться в промышленную зону. Маршрут вы должны прекрасно знать. К примеру,



выйдите из банка, дважды поверните направо и следуйте по дороге вперед, пока не доберетесь до моста. Вы перейдете в соседнюю локацию. Поднимитесь на второй этаж парковки и выходите через вторые ворота. Вы придете как раз ко входу на завод, где вас, скорее всего, будет

e-shop

ИНТЕРНЕТ МАГАЗИН С ДОСТАВКОЙ НА ДОМ

http://www.e-shop.ru

БЫСТРО ■ УДОБНО ■ ДОСТУПНО

GAME BOY ADVANCE



\$149.99

Технические параметры:

Процессор: 32-Bit ARM
Память: 32-96 KB VRAM (в CPU), 256 KB
Экран: 2.9" TFT с отражающей матрицей (40.8 мм x 61.2 мм)
Разрешение и цвет: 240x160 пикселей, 32.768 возможных цветов
Размеры (ШxВxТ): 144.5 x 82 x 24.5 мм
Вес: 140 г
Питание: 2 батареи класса AA (15 часов)
Носители данных: картриджи
Другое: Стереозвук, совместим с играми для Game Boy и Game Boy Color

\$95.99

Технические спецификации только для GBA SP.
* Интегрированная подсветка LCD экрана * Входящая в комплект перезаряжаемая Lithium Ion батарея способна работать 10 часов безостановочной игры заряжаемая всего 3 часа

\$59.99



Golden Sun: The Lost Age

\$52.99



The Legend Of Zelda: A Link to the Past

\$59.99



Castlevania: Aria of Sorrow

\$65.99



The Lost Vikings

\$59.99



Donkey Kong Country

\$63.99



Tom Clancy's Splinter Cell

Заказы по интернету – круглосуточно!
e-mail: sales@e-shop.ru

Заказы по телефону можно сделать с 10.00 до 21.00 с понедельника по пятницу с 10.00 до 19.00 с субботы по воскресенье

(095) 928-6089 (095) 928-0360 (095) 928-3574



COVER STORY

Операция Silent Storm

- Мелкосерийные образцы из параллельной вселенной

МЫСЛИ ВСЛУХ

Что день грядущий нам готовит?.. О том, как живется гениальным одиночкам и как ведут себя наглые инкубаторские молодчики, «чего ожидать от жизни» нам, простым любителям компьютерных игр.

ИГРОВЫЕ ВСЕЛЕННЫЕ

Battletech Universe.

Путеводитель. Как выглядит вселенная Battletech? Что такое мех? Что можно делать с его помощью? Инкарнации вселенной Battletech.

ЭКСКЛЮЗИВ

Half-Life 2 и Deus Ex 2.

Наиболее подробно о грядущих хитах. Всемирный эксклюзив.

TECH

Тест: Джойстики и клавиатуры. Первый взгляд: AOC LM720A, Philips ToUcam PCVC720K. "Крякнутый кейс".

А также: review, preview, Loading, советы по прохождению игр, Как это делается..., топ 20, Игровой трубопровод и т.д.

READER'S HINTS

подждать толпа недружелюбных арабов. Разделайтесь с неприятелями, повернитесь лицом к разломанной стене (напротив выхода), запрыгните на площадку и подберите аптечку. Выйдите на решетчатый настил и подойдите к трупу. Отыщите зеленую вентиляционную шахту, пройдите по ней и развернитесь на 180 градусов. Вы должны обнаружить металлическую трубу. Запрыгните на нее, пройдите чуть дальше, и вместо стандар-

тных 100% брони найдете 200%. Здесь же расположен второй секрет, только с противоположной стороны.



Вам необходимо перебраться на другую сторону от выхода. Зайдите в

здание и поднимитесь на второй этаж. Выйдите на небольшой мостик – чуть дальше отсюда расположен другой, но добраться до него не так просто – вам предстоит пробежать по проводам. В указанном месте вы обнаружите ценную приманку.

Хотите увидеть собственные советы на страницах «Страны Игр»? Тогда кратко и лаконично задокументируйте сокровенные хиты и вышлите их на адрес spoiler@gameland.ru. Лучшие будут удостоены награды в конце года.

EASTER EGGS

А ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ?..

В сегодняшнем выпуске нашей рубрики центральной фигурой стала героиня BloodRayne. Рыжеволосая бестия теперь добралась до владельцев PC, только вот долгожданное знакомство вылилось в большое разочарование. Новый проект Terminal Reality выглядит чересчур невнятно и невыразительно. Особенно после ужасика Nocturne, вмиг ставшего культовым. Stranger – наш кумир, вы помните, да?

[PC]: BLOODRAYNE

И все же дадим девушке шанс оправдаться. Загляните в специальное чит-меню и введите любой из приведенных ниже кодов. Так вы сможете просмотреть скрытые послания от создателей игры.

[A-H]:

ACTIVE; ACTIVEACTIVEACTIVEACTIVE; ADAMSLAIDEV; ALBATROSS; ANGRYIN-SANEDUCK; BANANAFORTHEMONKEY; COOLIGLOOFORME; COOLMAJESCO; COOLTRI; DANCEJUGGYDANCE; DANCE-THETANGO; DANCEWITHSATAN; DASTARDLYFARTQUEEN; DELTAFOXTROT-CHOTANGO; DIEFARTDIE; DIEMAJESCO; DIETRI; DOGEATDOG; DONTCHEAT; DONTDIE; EATDUCK; EATHOOKER; EATME; EATTHISPURPLEBANANA; EATYOUR-NASTYFART; FARTGOOD; FEEDONME; FEEDROMEOTHEHOG; FOXTROTUNIFORM-CHARLEYKIL; GODHELPM; GODISGOOD; GODMODE; GOODGODHELPM; HIDETHGIBS; HIDETHHOOKER; HIDEWHISKEYAT-WORK; HOOKERSTAIN; HOTELHOOKERHUT.

[I-P]:

IAMADAM; IAMANGRY; IAMASSASSIN; IAMGOD; IAMINSANE; IAMJIMMY; IAMMA-JESCO; IAMNAKED; IAMTRI; ICANDIE; ICEHEAT; IEATDUCK; IEATSPAM; IHIDESPAM; IHUNTFORSPAM; ILAIDMYDISHWASHER; ILAIDMYMONKEY; INSANELAMAJUVU-LAENIGMA; ISJIMMYINSANE; ISOLATE-TAINTEDLAMA; IWASMAJESCO; IWASTRI; IWORKFORMAJESCO; IWORKFORTRI; JIMMYRULES; JUGGYSHOWSKILLER; LOTSO-FASSINNOVEMBER; LOTSOFFOOKERS; MANSHOW; MYDODISPSYCHIC;

MYHOOKERUNIFORM; MYKLOISLATE; MYKIMMYSUP; MYLAZYBANANA; MYNASTYNAKEDMONKEY; MYUVULAI-S-PURPLE; NAKEDHOOKER; NAKEDMON-STER; NAKEDNASTYMAN; NAKEDNASTY-MONSTER; NASTYSATANEATHOOKER; NOCHEATACTIVE; PAPADONTPREACHER; PASSJIMMYTHEJOINT; PICKMYMONKEY; PICKUPHOOKER; PSYCHICASSASSIN.

[Q-Z]:

QUEBECSCOOL; RAID; REALTYSTERMINAL; REALTYSTHECONUNDRUM; SATANCAN-DANCE; SATANRULES; SATAN-TOLDTHISJOKE; SCARLETCRANE; SHOWMEYOUWONKEY; SHOWMEYOUR-NASTY; SHOWMYNAKEDMONSTER; SPAMSPAMSPAMSPAM; STAINMYUNI-FORM; TAKEMYWEAPONS; TERMINALRE-ALITYSCOOL; TERMINALREALITYSLAME; TERMINALREALITYRULES; TERMINALSTAIN; TERMINALVELOCITY; THEHOOKERISANGRY; THEMATRIX; THERULESAREOBSOLETE; THISISREALITY; UVULA; WEAPONSON; WHISKEYALPHADELTAFOXTROT; WHISKEYISMYGOD; XXX; YANKMYALPHA-BANANA; YOURFARTSDASTARDLY; YOUR-GODISCOOL; YOURHOOKERISNASTY. PS. Коды работают и в PS2-версии игры.

[PC]: MASTER OF ORION III

Загляните на экран энциклопедии и введите в поле Topic Search любую из следующих фраз:

Bumper Stickers; Feudal Sakkra Culture; Feudal Sakkra Culture 2; Give a man a fish.; Haiku by Hans; Kiss me, I'm Irish; Light Bulbs: New, Old, and Silly; MOO3 Underwear – Order Today; Rantz and the Mrshans; Special Thanks; SUR-VIVOR MOO; The Hitchhikers Guide to Orion; The MMORPG We All Want; The Rantz Song; Untitled; Wacky Credits; Welcome to the Forums.

Вы сможете попасть в секретные закоулки энциклопедии и прочитывать забавные приколы от создателей игры.

[PC]: NEVERWINTER NIGHTS

Доступ ко всем главам

Найдите в директории игры файл

nwnplayer.ini, откройте его в любом текстовом редакторе и измените в разделе [Game Options] строку CODEWORD= на CODEWORD=hacktastic. Сохраните внесенные исправления.

Кровавый режим

Найдите в директории игры файл nwnplayer.ini, откройте его в любом текстовом редакторе и измените в разделе [Game Options] строки Memory Level=1 на Memory Level=2 и Memory Access=1 на Memory Access=2. Сохраните внесенные исправления.

Сам себе телепорт

Во время игры нажмите клавишу [F7] (тильда) и введите DebugMode 1, соблюдая строчные и заглавные буквы. Установите курсор в желаемую точку и, удерживая левую кнопку мышки, нажмите [Keypad Plus].

Одним взмахом

Во время игры нажмите клавишу [F7] (тильда) и введите DebugMode 1, соблюдая строчные и заглавные буквы. Наведите курсор на объект и, удерживая левую кнопку мышки, нажмите клавишу [F7]. Этот прием может также пригодиться, если вы пожелаете разбить дверь, сундук или любой другой контейнер.

На радость мячникам

Активируйте режим читов, после чего вызовите консоль и введите GiveXP (без значения). Уровень вашего героя станет постепенно повышаться, пока не достигнет максимума.

Миллионер за десять секунд

Активируйте режим читов, после чего вызовите консоль и введите dm_givegold (без значения). Вы получите максимальную сумму золота (более 8 млн.).

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.

Лучший российский игровой дизайн от лучшего российского разработчика 2003 года!

ПОШАГОВАЯ ТАКТИКА
ЕЩЕ НИКОГДА
НЕ БЫЛА
ТАК БЛИЗКА
К РЕАЛЬНОСТИ!

ОПЕРАЦИЯ

S² Silent Storm

1943 год. Пока весь мир
охвачен войной, новая сила
стремится к власти.

Только настоящим про-
фессионалам под силу
предотвратить катастрофу,
масштабы которой еще
не может оценить ни одна
из воюющих сторон.

Возглавьте команду элит-
ных бойцов, вступайте
в войну без правил
и ограничений!

Ваш отряд —
лучшие бойцы из 40 диверсантов
тридцати национальностей

Ваш арсенал —
более 75 видов оружия: от метательных
ножей до станковых пулеметов и экспери-
ментальных образцов

Ваш путь к победе —
тотальное разрушение зданий и
объектов, засады и стремительные
атаки коварные удары в спину,
бесшумное устранение часовых и
многое другое!



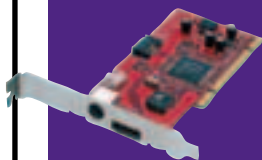
ЧАСЫ С FLASH-ДИСКОМ



На базе механизма хронометра Citizen компания LAKS выпустила наручные часы со встроенным Flash-накопителем. От браслета, удерживающего устройство на руке, при необходимости отстегивается коннектор интерфейса USB 1.1. Такой электронный носитель информации можно брать с собой и подключать к любому современному компьютеру под управлением ОС: Windows 98/ME/2000/XP, Linux 2.4, Mac OS 8.6. Различные модели необычного устройства продаются с Flash-чипами объемом: 32, 64 и 128 Мбайт. Водонепроницаемость комбинированных часов делает этот вид хранения информации не только удобным, но и надежным. Пока выгодным его назвать сложно, так как минимальная стоимость Мбайта в такого рода устройствах составляет минимум 50 центов (для сравнения: цена 1 Мбайта в современных HDD в 100 раз меньше).

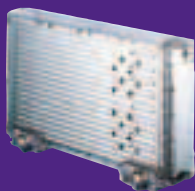


ВНЕШНИЙ МОДУЛЬ ДЛЯ ВИНЧЕСТЕРА



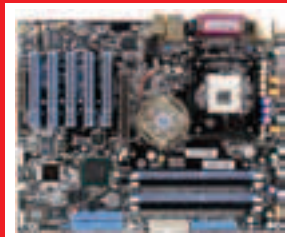
Компания TEAC начинает продажу внешнего бокса для жестких дисков. Модель CS-35SAU, поддерживающая все винчестеры с интерфейсом Ultra ATA 66 IDE и выше, создана для тех, кто хочет использовать обычные 3.5-дюймовые HDD в качестве внешних или переносных. Дизайн прозрачного корпуса отличается выдержанным стилем и оригинальностью. Модуль оборудован интерфейсами Serial ATA и USB 2.0, что делает возможным «горячее» включение и отключение, упрощая его соединение с другими компьютерами. Размеры коробки – 125x220x35 мм.

Вместе с CS-35SAU была представлена интерфейсная PCI карта IF-11LSA, имеющая два порта Serial ATA с возможностями подключения питания через интерфейс. Карта выполнена в форм-факторе Low Profile PCI и основана на чипе SiliconImage Sil3112. Стоит отметить, что при совместном использовании этих двух устройств внешнему модулю не требуется отдельный блок питания. Примерная цена TEAC CS-32SAU – около \$80, а платы IF-11LSA – около \$30.



CHAINTECH 9CJS ZENITH

Эта системная плата с неплохими скоростными характеристиками использует возможности набора микросхем Intel 875P



вой процессор. В комплект входит большое количество полезных дополнительных аксессуаров. Отдельный модуль позволяет вынести интерфейсы на лицевую часть системного блока, что упрощает подключение новых устройств. Имеется инфракрасный пульт дистанционного управления мультимедийными функциями системы. Также прилагаются фирменные IDE-шлейфы с ручками на USB 2.0, IEEE 1394 FireWire, AGP8X, Serial ATA RAID. Имеются интегрированные в плату сетевой адаптер и шестиканальный звуко-

НАБОР ДЛЯ КОНФЕРЕНЦ-СВЯЗИ

Система Sony PCS-1 состоит из специализированной компьютерной станции и камеры. Количество элементов в чувствительной матрице – чуть меньше полумегапикселя и обеспечивает разрешение 352X288 либо 176X144. Оптическое увеличение объектива – 10 крат, а цифровое – 4. Есть возможность производить запись на карту памяти MemoryStick. Продуманный крепеж обеспечивает свободный поворот и наклон камеры. Для удобства использования в комплект входит пульт дистанционного управления. Sony PCS-1 поддерживает множество протоколов передачи данных и алгоритмов сжатия видео. Вы можете подключить устройство к другой видео- и аудиотехнике, используя специализированные гнезда. Для конференц-связи вам понадобится хотя бы один такой набор, а лучше два.



GIGABYTE 8PENX

Новая материнская плата на чипсете Intel 865PE обладает множеством полезных особенностей, что для Gigabyte уже давно стало традицией. Например, система DualBIOS позволяет обезопасить эксперименты по установке новых микропрограмм. Если код в одном чипе поврежден, загрузка происходит с другого. На некоторых предшествующих платах Gigabyte отсутствовала перемычка сброса BIOS, но при разработке данной модели этот недочет был исправлен. Еще

одно нововведение – Dual Power System – дополнительный электрический модуль для стабилизации работы современных высокочастотных процессоров (при увеличении CPU Clock колебания питания становятся заметными). Двухканальная организация оперативной памяти увеличивает производительность системы. На плате установлены AGP 8X Pro, RAID-контроллер, поддерживающий как параллельный, так и последовательный ATA, скоростные интерфейсы передачи данных USB 2.0 и IEEE 1394 FireWire. Все это вместе позволяет судить об ориентации новой Gigabyte 8PENX на мощные графические задачи.





GEFORCE FX С ПАССИВНЫМ ОХЛАЖДЕНИЕМ

Видеокарта Inno3D Tornado GeForce FX 5200 позволяет испытать мощь видеочипов NV34 GPU от компании nVidia с поддержкой AGP 8X, Direct X 9.0 и High-Level Shader Language (HLSL) при весьма невысокой цене. Ядро этого устройства работает на частоте 250 МГц, а память – на 400 МГц. С одной стороны, пассивная система охлаждения не может не понравиться пользователям, мечтающим о тихом компьютере. Однако специалисты относятся к отсутствию вентилятора скептически. Tornado GeForce FX 5200 выпуска-

ется в вариантах с 64 и 128 Мбайт DDR-памяти. В комплект поставки включены переходник с D-SUB на DVI, шнур S-Video-Video для подключения к бытовой видеотехнике, а также набор дисков с полезными программами. Компания Innovision известна своими качественными и недорогими картами, поэтому можно рассчитывать на цену около ста долларов США.



СТИЛЬНЫЙ КОРПУС ОТ LIAN-LI

Новые течения в дизайне интерьеров и бытовой техники все больше и больше влияют на внешний вид персональных компьютеров, ведь нет ничего удивительного в стремлении подчинить внешний вид своего дома единой концепции. Один из ярких примеров оригинального решения этой задачи предлагает компания Lian-Li в своем новом корпусе Mid Tower PC-6070. Индикаторы питания и работы с жестким диском в нем выполнены на ультраярких светодиодах. Также в корпусе установлены три малошумящих вентилятора на шариковых подшипниках, а стенки оборудованы звукоизоляцией. Понижению шума способствует и алюминиевая дверца на лицевой панели ПК. Производитель позаботился не только о внешнем виде системного блока, но и о комфорте работы за мощным компьютером в тихом помещении.



Ищете новое оборудование, мебель или модную одежду для своих любимых героев, обитателей мира The Sims? Все это вы найдете в игре "Симс: Настоящая жизнь". Пройдемся по магазинам? Чего пожелаем? Новую мебель? Не проблема: на лифте поднимаемся на несколько этажей вверх в магазин и заказываем все, что понравится, с доставкой на дом. Одежду? В бутиках вы найдете все, что только душа пожелает...



...Ну а если, что-то вам надоело, просто выкиньте и купите новое. Закончились деньги на счету? Загляните в Казино и у Вас появится шанс удвоить, и даже удеситерить сбережения. Кстати, заменить можно и самих героев, причем не только на простых людей, но и на звезд шоу-бизнеса, политиков и актеров...

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

Эксклюзивные представители на территории Украины ООО "Одиссей", www.odyssey.od.ua, e-mail: cd-von@odyssey.od.ua, тел.: 8-10-38048-735-16-65. Эксклюзивный представитель на территории Эстония компания MCE, www.mce.ee, e-mail: mce@mce.ee, тел.: 8-10-372-605-37-38. Ассистентка выполнения заказов "Мидл-Сервис-2000", 125057 Москва, ул. Островная, д. 8, Ассистентка Эл № 77-6227. Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат ООО "Языковой Бизнес Центр "Метис", 107996 г. Москва, ул. Габриэлевского, д. 31 к. 2. Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Мидл-Сервис-2000". © 2002 Blackstar. All rights reserved.

ТЕСТИРОВАНИЕ СОВРЕМЕННЫХ HDD ОБЪЕМОМ 80 И 120 ГБАЙТ

TEST_LAB TEST_LAB@GAMELAND.RU

Для этого тестирования выбраны HDD на 80 и 120 Гбайт. Поскольку их цена колеблется в районе ста долларов, они доступны многим пользователям. Винчестеры такого объема получили широкое распространение сравнительно недавно, и поэтому в обзоре много новых моделей. Эта статья поможет пользователю ответить на вопрос: «Какой накопитель и для каких целей выгоднее покупать сегодня?».

Задачи, которые пользователь решает с помощью компьютера, можно условно разделить на три категории: настольные (Desktop), профессиональные (Workstation) и серверные (Server). Desktop – компьютер для домашнего и офисного применения, на нем редактируют текст, графику, звук, играют в игры. Workstation – компьютер для профессиональной работы с объемными массивами данных и задачами большой вычислительной емкости, видео, графикой, звуком. Главным фактором при выборе HDD является надежность, о которой можно судить по температуре (выделяемой винчестером), качеству пластин, звуку механики, длительности гарантии производителя. Также немаловажна цена за Гбайт информации и соотношение цены и качества.

Для выполнения настольных задач важно, чтобы винчестер был не очень шумным и не требовал дополнительного охлаждения (так как это создает дополнительный шумовой фон). Пользователь профессионального ПК может столкнуться с проблемой скорости работы с данными, особенно при профессиональном видео- и аудиомонтаже. При эксплуатации на серверном ПК важна скорость и температура при большой нагрузке.

КАК МЫ ТЕСТИРОВАЛИ

Конфигурация тестового стенда
 Системная плата: ECS K7S5A (SIS 735);
 Процессор: Athlon XP 1600+ (Palamino);
 Память: 256 SDRAM (HYNDAI);
 Видеокарта: 3DFX Velocity 100 8Mb;
 Системный диск: IBM IC35L040AWA07-0;
 Операционная система: WinXP Home Edition SP1.
 SATA-контроллер: HighPoint Rocket RAID 1520 для испытания единственного в нашем

test_lab выражает благодарность за предоставленное на тестирование оборудование компаниям USN Computers (тел. 775-8202), «Паритет 94» (тел. 784-67-00) и «Остров Формоза» (тел. 728-4004).

ПЕРЕЧЕНЬ ТЕСТИРУЕМОГО ОБОРУДОВАНИЯ

IBM IC35L080AWA07-0	SEAGATE ST3120023A
HITACHI IC35L120AWV207-1	SEAGATE ST3120023AS
MAXTOR 6Y120L0	SEAGATE ST380011A
SAMSUNG SV1204H	WD 800AB-00CBA1
SAMSUNG SV8004H	WD 800BB-00CAA1

тестировании Serial ATA-винчестера SEAGATE ST3120023AS. Для чистоты эксперимента к этому контроллеру через переходник подключались некоторые другие винчестеры (см. результаты тестов).

Производительность современной системы незначительно влияет на результаты тестирования жестких дисков. Например, наши коллеги <http://www.fcenter.ru/> тестируют жесткие диски на платформе PIII 800MHz (Intel i815). При этом результаты тестов сравнимы с данными, полученными нами.

АЛГОРИТМ ТЕСТИРОВАНИЯ

Каждый винчестер подвергался испытанию следующими тестами:

1 HDtach 2.61 – один из самых популярных тестов HDD. С его помощью мы измеряли средние линейные скорости чтения и записи. А также время случайного доступа при чтении (RRAT Read Random Access Time). Эти параметры позволяют составить предварительные суждения о характеристиках всего винчестера. Линейные скорости говорят о работе с большими блоками данных, а RAT – с маленькими.

HITACHI IC35L120AVV207-1

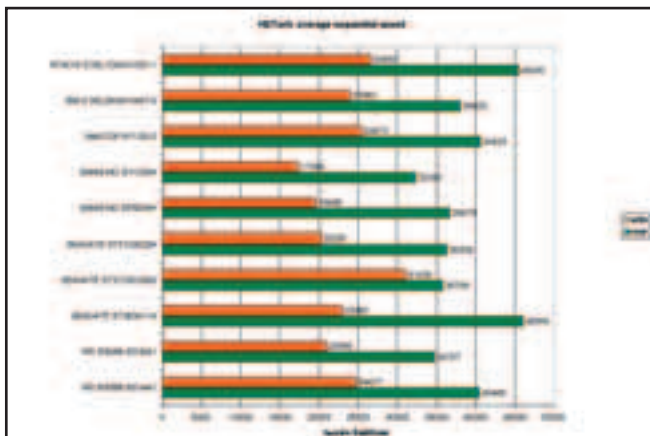


ЦЕНА (У.Е.): 130

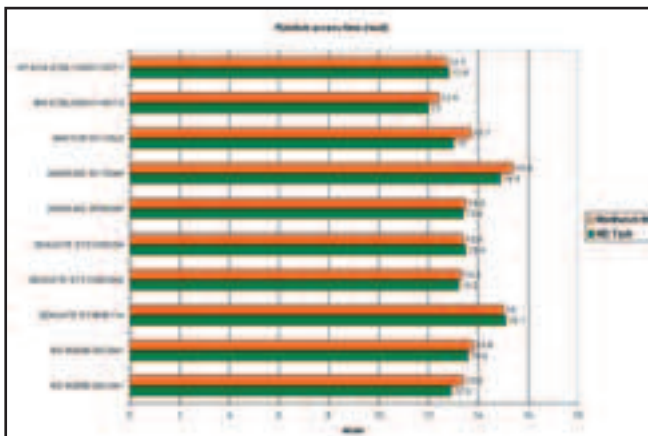
Цена за Гбайт (у.е.): 1.13
 Емкость (Гбайт): 120
 Реальная емкость (Гбайт): 115.04
 Количество дисков: 2
 Количество головок: 4
 Скорость вращения (об/мин): 7200
 Объем буферной кэш-памяти (Мбайт): 8
 Потребляемая мощность (холостой ход) (Вт): 5.9
 Шум (холостой ход) (Белл): 2.8

Упрощено RAT – задержка, влияющая на время переключения между блоками данных. Из-за нее некое количество маленьких файлов, равных по объему одному большому, будет копироваться дольше.

1 Ziff-Davis WinBench 99 ver 1.1 – часто



Средняя линейная скорость чтения и записи. SEAGATE ST380011A и HITACHI IC35L120AVV207-1 – лидеры нашего обзора по линейной скорости.



Время случайного доступа. Чем меньше эта величина, тем быстрее HDD работает с разрозненными данными. Лидирует IBM IC35L080AWA07-0.

IBM IC35L080AVVA07-0



ЦЕНА (У.Е.): 92

Цена за Гбайт (у.е.): 1.18
 Емкость (Гбайт): 80
 Реальная емкость (Гбайт): 76.69
 Количество дисков: 2
 Количество головок: 4
 Скорость вращения (об/мин): 7200
 Объем буферной кэш-памяти (Мбайт): 2
 Потребляемая мощность (холостой ход) (Вт): 6.2
 Шум (холостой ход) (Белл): 3

MAXTOR 6Y120L0



ЦЕНА (У.Е.): 126

Цена за Гбайт (у.е.): 1.11
 Емкость (Гбайт): 120
 Реальная емкость (Гбайт): 114.49
 Скорость вращения (об/мин): 7200
 Объем буферной кэш-памяти (Мбайт): 2
 Потребляемая мощность (доступ) (Вт): 12.2
 Потребляемая мощность (холостой ход) (Вт): 7.3
 Шум (холостой ход) (Белл): 2.7
 Шум (доступ) (Белл): 3.5

SAMSUNG SV1204H



ЦЕНА (У.Е.): 107

Цена за Гбайт (у.е.): 0.96
 Емкость (Гбайт): 120
 Реальная емкость (Гбайт): 111.81
 Количество дисков: 2
 Количество головок: 4
 Скорость вращения (об/мин): 5400
 Потребляемая мощность (чтение/запись) (Вт): 4.5
 Потребляемая мощность (холостой ход) (Вт): 4
 Шум (холостой ход) (Белл): 2.9

используемый набор тестовых утилит. График DTR (Data Transfere Rate) позволяет судить не только о скорости чтения, но и о качестве поверхности дисков. Ведь испорченный участок либо перечитывается несколько раз, либо переносится в другую область. И то, и другое вызывает снижение скорости, отраженное на графике DTR.

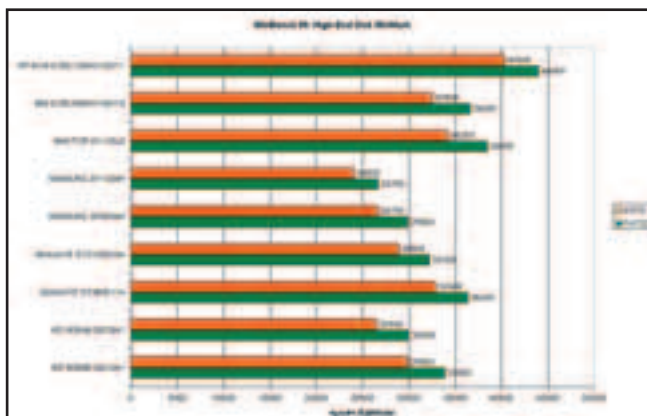
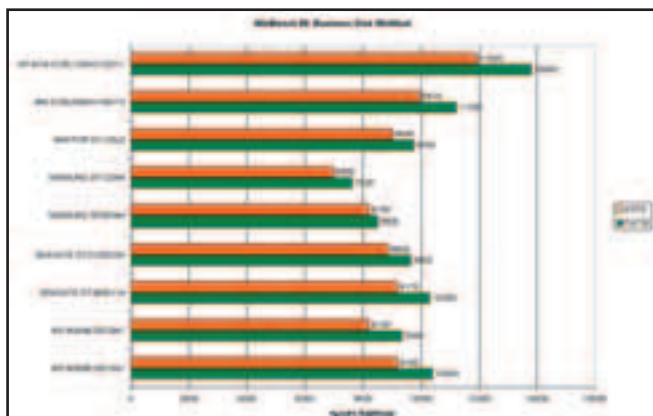
Кроме того, WinBench эмулирует работу с диском офисных (Business) и Hi-End-приложений, нагрузка, генерируемая играми, аналогична.

Intel IOMetr – известный синтетический тест, который хорошо эмулирует работу сервера. Мы пользовались двумя паттернами (моделями): File server и Web server. Два винчестера могут обладать идентичными скоростными характеристиками, но при одинаковой нагрузке они покажут

разные результаты, так как во время работы с большим количеством одновременных запросов к разрозненным областям диска следует учитывать не только скорость, но и проработанность алгоритма. Мы измеряли температуру с помощью утилиты DTemp после работы теста IOMetr, который обеспечивал достаточную нагрузку на диск. Диски WD 800BB-00CAA1 и WD 800AB-00CBA1 не имеют термодатчиков (по крайней мере, в SMART эти показатели не отображаются), поэтому температура замерялась мультиметром на боковых и верхней крышках. Из полученных значений использовались максимальные. Для дисков, имеющих термодатчик, температура по SMART отличалась от измеренной мультиметром на пару градусов в большую сторону.



Шум. В режиме холостого хода все протестированные HDD для обычного ПК можно считать тихими – практически любой вентилятор перекрывает их шум, не говоря уже о посторонних шумовых источниках. Для того чтобы сравнить уровень шума у различных моделей, диски подключались к блоку питания без вентилятора и «слушались» в ночное время.

Цена за Гбайт. Среди коммерческих предложений в каталоге <http://www.stolica.ru> были выявлены наиболее распространенные, а также максимальные и минимальные цены. Средствами Windows XP мы посчитали реальный объем диска в Гбайтах и получили цену за гигабайт. Для дисков объемом 80-120 Гбайт среднее ее значение равняется примерно 1.17 у.е./Гбайт.



Синтетический тест WinBench по эмуляции работы офисных и Hi-End-приложений с жестким диском. Лидирует HITACHI IC35L120AVV207-1, отстает SAMSUNG SV1204H.

SAMSUNG SP8004H

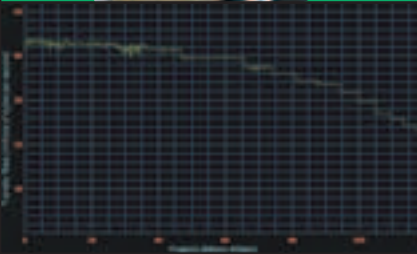



★ ★ ★ ★ ☆

ЦЕНА (У.Е.): 88

Цена за Гбайт (у.е.): 1.19
 Емкость (Гбайт): 80
 Реальная емкость (Гбайт): 74.53
 Количество дисков: 2
 Количество головок: 4
 Скорость вращения (об/мин): 7200
 Потребляемая мощность (чтение/запись) (Вт): 6
 Потребляемая мощность (холостой ход) (Вт): 5.8
 Шум (холостой ход) (Белл): 3.15

SEAGATE ST3120023A

★ ★ ★ ★ ☆

ЦЕНА (У.Е.): 135

Цена за Гбайт (у.е.): 1.21
 Емкость (Гбайт): 120
 Реальная емкость (Гбайт): 111.79
 Количество дисков: 2
 Количество головок: 4
 Скорость вращения (об/мин): 7200
 Потребляемая мощность (чтение/запись) (Вт): 12
 Потребляемая мощность (холостой ход) (Вт): 9.5
 Шум (холостой ход) (Белл): 2.5

SEAGATE ST3120023AS




★ ★ ★ ★ ☆

ЦЕНА (У.Е.): 190

Цена за Гбайт (у.е.): 1.17
 Емкость (Гбайт): 120
 Реальная емкость (Гбайт): 111.79
 Количество дисков: 2
 Количество головок: 4
 Скорость вращения (об/мин): 7200
 Потребляемая мощность (чтение/запись) (Вт): 12
 Потребляемая мощность (холостой ход) (Вт): 9.5
 Шум (холостой ход) (Белл): 2.5

РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТОВ

НИТАСНІ IC35L120AVV207-1

НИТАСНІ IC35L120AVV207-1 показал лучшие результаты по линейным скоростям чтения и записи и по времени случайного доступа (RAT), однако на графике DTR имеются небольшие зубцы. Эта модель – бесспорный лидер обзора по синтетическим тестам WinBench Business и Hi-End. Все говорит о целесообразности использования НИТАСНІ IC35L120AVV207-1 в профессиональных системах.

В тестах для серверных систем данный жесткий диск выигрывает по скорости (по данным Iometer), однако значительный нагрев требует серьезного подхода к охлаждению. Этот НКЖМД обладает самыми тихими голов-

ками в обзоре, но шум дополнительного вентилятора сводит это преимущество на нет. При всех достоинствах НИТАСНІ IC35L120AVV207-1 у него еще и весьма невысокая стоимость Гбайта информации, поэтому мы с удовольствием взяли бы такой HDD для себя!

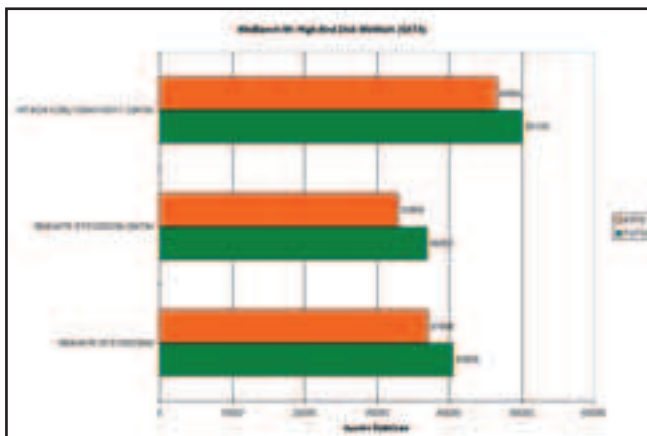
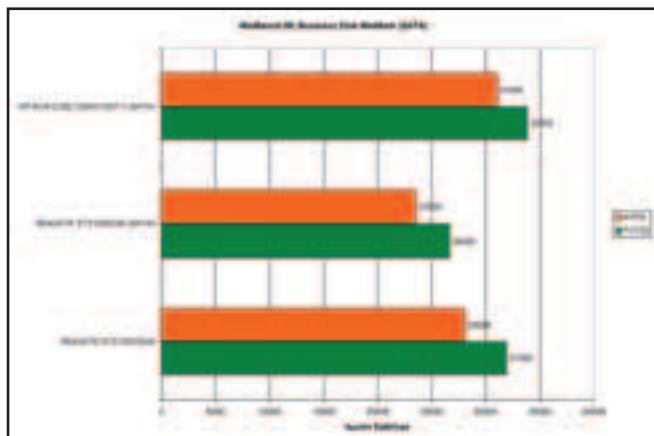
ІВМ IC35L080AVVA07-0

ІВМ IC35L080AVVA07-0 оперирует с данными на высокой линейной скорости с минимальными задержками, а его график чтения близок к идеальному. Жесткий диск демонстрирует высокие показатели во всех тестах WinBench и лучший результат в синтетических тестах Intel Iometer. То есть это самый скоростной серверный HDD, однако он и один из самых горячих.

По шуму ІВМ IC35L080AVVA07-0 выделяется не очень приятным металлическим звоном вращения дисков.

МАХТОР 6Y120L0

WinBench строит для МАХТОР 6Y120L0 отличный график DTR. Но в серверных тестах это самый медленный жесткий диск, выделяющий наибольшее количество тепла по сравнению с другими тестируемыми моделями. Однако есть возможность включить тихий режим работы головок и использовать его в домашней системе без дополнительного охлаждения. В этом случае любители комфортной работы получают практически бесшумный носитель информации. Цена за единицу хранения у МАХТОР



Выявление преимуществ SATA. SEAGATE ST3120023AS с последовательным ATA быстрее модели SEAGATE ST3120023A с параллельным ATA. Однако оба проигрывают лидеру обзора НИТАСНІ IC35L120AVV207-1.

SEAGATE ST380011A



ЦЕНА (У.Е.): 98

Цена за Гбайт (у.е.): 1.32
 Емкость (Гбайт): 80
 Реальная емкость (Гбайт): 74.53
 Количество дисков: 1
 Количество головок: 2
 Скорость вращения (об/мин): 7200
 Потребляемая мощность (чтение/запись) (Вт): 12
 Потребляемая мощность (холостой ход) (Вт): 7.5
 Шум (холостой ход) (Белл): 2.5

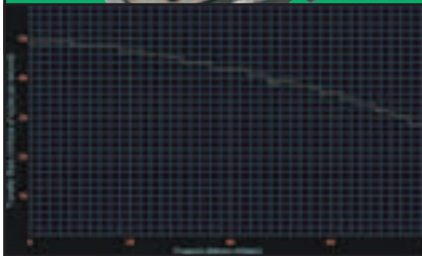
WD 800AB-00CBA1



ЦЕНА (У.Е.): 86

Цена за Гбайт (у.е.): 1.16
 Емкость (Гбайт): 80
 Реальная емкость (Гбайт): 74.53
 Количество дисков: 3
 Количество головок: 6
 Скорость вращения (об/мин): 5400
 Потребляемая мощность (чтение/запись) (Вт): 8
 Потребляемая мощность (холостой ход) (Вт): 8
 Шум (холостой ход) (Белл): 3.3

WD 800BB-00CAA1



ЦЕНА (У.Е.): 95

Цена за Гбайт (у.е.): 1.28
 Емкость (Гбайт): 80
 Реальная емкость (Гбайт): 74.53
 Количество дисков: 3
 Количество головок: 6
 Скорость вращения (об/мин): 7200
 Потребляемая мощность (чтение/запись) (Вт): 8
 Потребляемая мощность (холостой ход) (Вт): 8
 Шум (холостой ход) (Белл): 3.3

6Y120L0 очень выгодна и еще раз подтверждает финансовые преимущества покупки 120-Гбайтных моделей.

SAMSUNG SV1204H

SAMSUNG SV1204H оказался самым медленным в обзоре и по данным HDtach, и по синтетическим тестам IOMeter и Winbench. Однако отставание по скорости невелико и в большинстве приложений не будет заметно для пользователя. Зато SAMSUNG SV1204H незначительно нагревается во время работы, имеет идеальный график чтения, успешную историю своего существования на рынке (жалоб мы не встречали). Кроме того, данный HDD является рекордсменом по дешевизне Гбайта инфор-

мации! То есть SAMSUNG SV1204H демонстрирует оптимальное соотношение цена/качество и потому достоин награды «Лучшая покупка». Хотя стоит заметить, что этот диск достаточно шумный.

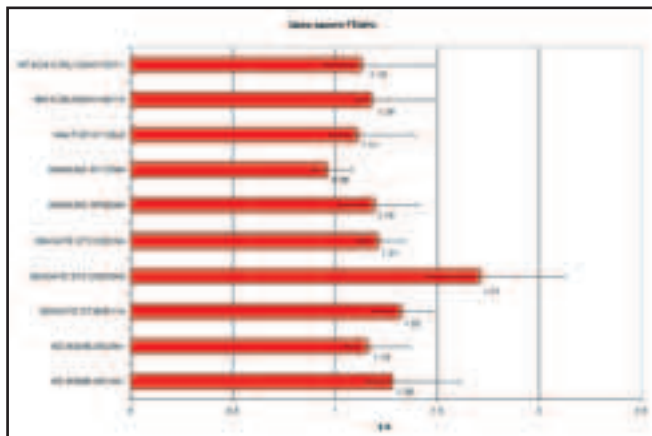
SAMSUNG SP8004H

Этот винчестер – неплохое решение для серверных систем. SAMSUNG SP8004H демонстрирует высокие результаты в синтетических тестах Intel IOMeter и при этом обладает небольшим тепловыделением и хорошим Data Transfer Rate! Результаты в WinBench он показывает низкие, хотя задержки доступа к данным минимальны. В домашнем использовании дис-

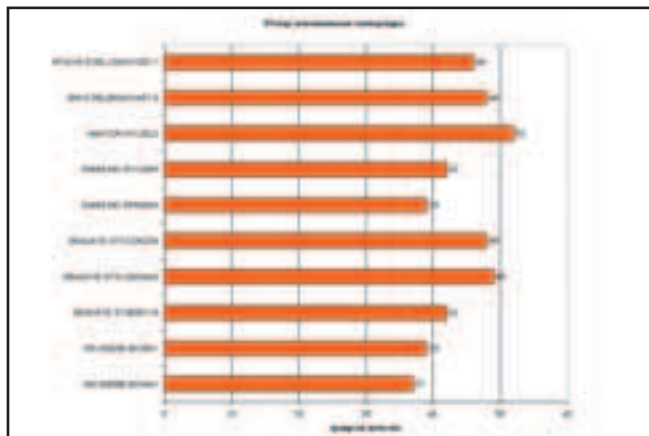
ка может мешать шум, поскольку SAMSUNG SP8004H – один из самых громких в нашем обзоре, он гулко резонирует и неприятно звенит.

SEAGATE ST3120023A

График чтения (DTR) SEAGATE ST3120023A вызывает опасения, видны значительные зубчики, хотя скоростные характеристики и задержки доступа к данным приемлемы. Производительность при эмуляции работы с диском сервера и различных приложений находится на общем уровне. Без нагрузки SEAGATE ST3120023A работает тише всех, однако сильно нагревается.



На этом графике показаны минимальные и максимальные уровни цен. Самая низкая цена за Гбайт у SAMSUNG SV1204H, она равняется 0.96 у.е./Гбайт.



Чем меньше греется винчестер, тем он надежнее! Оптимальная температура у WD 800BB-00CAA1, WD 800AB-00CBA1 и SAMSUNG SP8004H.

SEAGATE ST3120023AS

SEAGATE ST3120023AS показал лучший результат по линейной скорости записи, но средний по скорости чтения и времени доступа. Серьезные опасения вызывает слабый DTR (WinBench): наблюдается большое количество зубцов; возможно, это говорит о том, что нам попался некачественный экземпляр. С другой стороны, этот тест выявил схожие недостатки у родственной модели SEAGATE ST3120023A. Для чистоты эксперимента к SATA-контролеру через переходник были подключены лидер обзора HITACHI IC35L120AVV207-1 и родственная модель SEAGATE ST3120023A. В результате SEAGATE ST3120023AS продемонстрировал высокую производительность (Business/Hi-End), но лидера обогнать не смог даже на SATA-контроллере. Получается, что SATA-интерфейс не помог этому HDD улучшить серверные показатели. SATA-контроллер оказала негативное влияние на результаты тестирования. SEAGATE ST3120023AS обладает неоправданно высокой ценой за Гбайт (рекорд в на-

шем обзоре), так как значительные преимущества заметны только в скорости записи.

SEAGATE ST380011A

Поскольку все 80 Гбайт находятся на одной пластине, SEAGATE ST380011A демонстрирует одно из самых высоких значений линейной скорости. Однако это отрицательно влияет на время доступа (RAT): оно самое большое. Несмотря на новизну технологий, WinBench строит для этого HDD идеальный график DTR. Новая пластина позволила выдать высокий результат в синтетических тестах Win-Bench, но из-за большого RAT для серверного использования (IOmetr) этот диск не подходит. Напрашивается вывод: новые технологии хороши, но стоят дорого. Всегда ли это оправданно?

WD 800AB-00CBA1

WD 800AB-00CBA1 показал одну из самых низких скоростей в обзоре и большой RAT. По данным WinBench, HDD демонстрирует отличный график чтения, но од-

новременно низкие результаты на синтетических тестах. По данным тестов Intel IOmetr, он хорошо подходит для серверного использования. WD 800AB-00CBA1 – самый холодный в обзоре, но при этом один из самых медленных и громких дисков, однако соотношение цены и качества достаточно привлекательно.

WD 800BB-00CAA1

WD 800BB-00CAA1 обладает DTR (WinBench) среднего качества (видны зубчики), зато производительность (как и линейная скорость) на Business- и Hi-End-тестах высокая, причем при небольшом времени доступа! Являясь одним из лидеров в синтетических серверных тестах IOmetr и обладая самым низким тепловыделением, этот диск (впрочем, как и его собрат) нарушает тишину неприятным циклическим звуком, который возникает даже при работе винчестера без нагрузки.

WD 800BB-00CAA1 обладает неплохими возможностями, однако цена за Гбайт несколько завышена. ■

ВЫВОДЫ

Для домашнего использования мы рекомендуем MAXTOR 6Y120L0, особенно если вы любите тишину и готовы за это платить.

Для профессиональных целей разумно выбрать HITACHI IC35L120AVV207-1, поскольку

это самый быстрый и оптимальный по цене диск. Данная модель подходит и для серверов, если для вас важна скорость, и нет проблем с установкой дополнительного охлаждения.

Для сервера целесообразен SAMSUNG

SV1204H из-за высокой надежности, низкой температуры, приемлемых скоростных характеристик и самой низкой цены за Гбайт. Если вас не очень раздражает шум, то вполне использовать этот HDD дома. ■

УСТАНОВКА SAMSUNG SV1204H

TEST LAB TEST LAB@GAMELAND.RU

Очень важно правильно подключить новый HDD: к сожалению, неопытные пользователи нередко подсоединяют к контроллеру быстрый винчестер SAMSUNG SV1204H шлейфом UDMA 33. Поэтому давайте по порядку.

Прежде всего, при установке HDD в компьютер необходимо тщательно продумать новую конфигурацию всех IDE-устройств. Обычно в систему входят винчестер и CD-ROM.

Если материнская плата поддерживает режим UDMA 66 или 100, то для жесткого диска SAMSUNG SV1204H следует приобрести соответствующий восьмидесятижильный шлейф (при необходимости) и к первому (Primary) контроллеру подключить диск в режиме Master (выставляется джамперами на самом НЖМД), а ко второму контроллеру – CD-ROM (его режим не важен). Нежелательно ставить на первичный контроллер ничего, кроме винчестера, так как устройства, «висящие» на одном шлейфе с HDD, будут замедлять его работу. Также надо быть очень внимательным и при установке не перепутать стороны шлейфов питания и данных. IDE-шлейф имеет с одной стороны метку (чаще всего красный провод), указывающую, какой конец следует подсоединить к разъему питания. Если эта рекомендация не будет соблюдена, винчестер просто-напросто сгорит. Есть одна хитрость, позволяющая немного

увеличить производительность дисковой системы компьютера: при наличии двух быстрых НЖМД, можно перенести файл подкачки Windows (swap file) на второй диск. В Windows XP это делается так: Start > settings > control panel, далее system > advanced, во вкладке performance жмем settings > advanced и в нижней вкладке Virtual memory кликаем change. Откроется окно со списком логических дисков и настройками виртуальной памяти. Остается выбрать нужный диск и выставить минимальный и максимальный размер файла подкачки (размер лучше оставить прежний), далее тем же путем убираем файл подкачки с диска C. После этого надо перезагрузить систему, после чего изменения вступят в силу.

При покупке современных винчестеров объемом более 40 Гбайт (таких как SAMSUNG SV1204H) пользователь Windows 98 сразу же сталкивается с некоторыми проблемами. Первая и достаточно серьезная – невозможность разбить НЖМД на логические диски стандартной программой fdisk. Можно попробовать обратиться в компанию, где был куплен жесткий диск и попросить для него дискету с фирменными утилитами. Дело в том, что каждый производитель выпускает для своих устройств специальные утилиты, которые настраивают, диагностируют, форматируют винчестер и разбивают его на логические диски. С их помощью

можно регулировать объем HDD, режимы UDMA, делать низкоуровневое форматирование, понижать скорость работы винчестера и интенсивность работы головок. Это делается в целях снижения уровня шума и температуры диска. Стоит также отметить, что снижение скорости значительно продлевает срок службы винчестера и почти не отражается на его производительности. Второй способ – найти программу PartitionMagic фирмы PowerQuest. С ее помощью можно произвести с жестким диском любые операции, поскольку последние версии программы поддерживают практически все распространенные файловые системы. Разбивать SAMSUNG SV1204H удобней из-под Windows. Подключив винчестер к компьютеру и проверив, определился ли он в BIOS, запускайте PartitionMagic и выбирайте в меню модель своего НЖМД. После этого в основном окне появится пустая полоска, символизирующая диск, где правой кнопкой мыши можно вызвать меню действий с диском. Выбираем закладку «создать диск» (Create). Затем выбираем раздел – основной (Primary), указываем тип файловой системы (FAT 32) и размер диска. Нажимаем кнопку «создать», у нас появился диск C. На оставшемся месте аналогичным образом создаем другой логический раздел. Остается отформатировать уже созданные диски, и новый HDD готов к работе. ■

ULTRA
100.5FM

Лицензия РВ№4794 выдана 27 ноября 2000 года МПТР



TM RADIO ULTRA

LCD-ЭКРАН ДЛЯ PS ONE

LCD-ЭКРАН ДЛЯ PS ONE

Благодарим интернет-магазин www.VGW.ru за помощь в подготовке материала.

ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ_VALKORN@GAMELAND.RU



Фирменный монитор для PS one создан с соблюдением стиля приставки и смотрится с ней на удивление гармонично.



ложены динамики мощностью в 1.0 Вт, а снизу – регуляторы яркости свечения экрана и громкости звука. На задней части устройства находится гнездо для адаптера, выход multi-AV для подключения к телевизору при помощи стандартного AV-шнура для PS one, вход AV IN (для внешнего источника видеосигнала) и гнездо для наушников. Увы,

изображения, которое выдает данный экран, ощутимо превосходит все, что могут предложить нам схожие аппараты от Pelican или Interact. Из всех доступных экранов хуже всего ведет себя изделие Pelican – крупный, тяжелый монитор выдает блеклую, мерцающую мутную картинку (хотя динамики, кстати, у него весьма неплохие), подключается

Впервые Sony показала жидкокристаллический экран для PS one еще в 1999 году, одновременно с анонсом самой приставки, но понадобилось немало времени, чтобы прототип устройства с глянцевых промо-буклетов превратился в серийную модель, удобно устроившуюся на магазинной полке.

Приключившейся задержкой почти сразу же воспользовались несколько независимых производителей приставочного «железа». Пока Sony медлила, Mad Catz, Pelican и Interact представили на рынке аналогичные разработки, как подключаемые исключительно к PS one, так и – в случае с Interact Mobile Monitor – совместимые с другими консолями. Однако тестируемый сегодня ЖК-экран от Sony хоть и появился в продаже с сильным опозданием, быстро завоевал подобающую официальному аксессуару популярность – сколько бы компанию не ругали за малый ресурс работы ее игровой продукции, качество техники Sony традиционно на голову превышает разработок сторонних производителей.

ПРОСТО И СО ВКУСОМ

Из всех доступных геймерам экранов, произведенный самой Sony, аппарат наилучшим образом подходит к PS one с точки зрения дизайна. После того как

вы приложите его к верхней части приставки и завернете две шляпки крупных винтов сзади (они входят в соответствующие пазы на корпусе консоли), вся конструкция будет выглядеть совершенно органично, как единое целое. Еще бы, ведь оба аппарата изначально спроектированы в расчете на удачный симбиоз. В комплект поставки входит сам монитор, тоненькая печатная инструкция и сетевой адаптер – точно такой же, как у PS one. Диагональ рабочей поверхности TFT-экрана (от Thin-Film Transistor, «тонкопленочный транзистор») равна 5 дюймам, по краям распо-



Задняя панель практически полностью повторяет аналогичный вид самой приставки – за исключением двух портов. Это выход под наушники и видеовыход, позволяющий подключить к монитору внешний источник видеосигнала.

подключить через AV IN другую приставку не так просто: для этого придется обзавестись дополнительным шнуром SCPH-180 U AV от Sony.

СИЛА!

Все познается в сравнении, и мы рады отметить, что качество

только к PS one и стоит чуть дороже экрана от Sony. Аппарат Interact не такой громоздкий, снабжен гнездом для наушников, но высоким качеством изображения тоже похвастаться не в состоянии. Официальная разработка Sony впечатляет прекрасной стабильной картинкой достаточного уровня яркости, с насыщенным черным и сочными оттенками остальных цветов. Забавный побочный эффект, с которым столкнется каждый обладатель устройства: из-за уменьшенного по сравнению с привычными для геймеров размерами экрана графика в играх для PS one смотрится здесь чуть ли не лучше, чем на обычном телевизоре. Благодаря миниатюрности

НЕДОКУМЕНТИРОВАННАЯ ОСОБЕННОСТЬ

Проблема, которая наверняка заинтересует многих российских обладателей PS one, заключается в том, что предназначенный для европейского рынка экран от Sony работает исключительно с PAL-версиями игр. При попытке запустить японский или американский NTSC-релиз вы увидите на эк-

ране мельтешащую картинку, где почти невозможно различить следы оригинального изображения. Подобный же эффект наблюдается при отображении логотипа SCEEE после включения консоли – это не брак, просто такая неприятная недокументированная особенность.

e-shop

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

LCD-ЭКРАН ДЛЯ PS ONE

ДРУГИЕ

Конечно, LCD-экраны существуют не только для первой PlayStation. Аналогичные устройства можно приобрести и для всех трех современных консолей, то есть PS2, Xbox и GameCube. Правда, здесь стоит отметить один важный аспект – все эти аксессуары являются продукцией независимых производителей. Не будем ругать их качество, но по опыту скажем, что фирменные устройства всегда выглядят и работают лучше.



InterAct Mobile Monitor для PS2.

изображения скрадывается типичная для 32-битных игрушек угловатость трехмерных моделей, малая детализация и неслаженность текстур. При этом, несмотря на небольшую диагональ экрана, игровой текст читается без проблем: мы специально запустили на оборудованной экраном приставке несколько ролевых и стратегических игр (Final Fantasy IX, Xenogears, Vandal-Hearts и Allied General), и везде текст в окошках был вполне различим. Динамики, учитывая размер, работают неплохо и выдают отчетливую стереокартину – однако при выкрученной до максимального уровня громкости в звуковую палитру подмешиваются сильные искажения и шумы.

ПОДСТАВОЧКА

Крупные корпорации обычно тонко чувствуют, где можно сэкономить: если экраны от независимых производителей изначально комплектуются адаптером для игры в автомобиле, Sony предпочитает продавать PS one Car Adaptor отдельно. Разумеется, снижать из-

за этого оценку рецензируемого устройства мы не собираемся, но определенный неприятный осадок такая политика оставляет – прямо как в случае с Nintendo, вынуждающей приобрести отдельный адаптер для подключения наушников к GBA SP.

ФИРМА ВЕНИКОВ НЕ ВЯЖЕТ

Взвесив все аргументы, мы получаем удачное аппаратное решение, позволяющее PS one обзавестись ограниченной мобильностью: теперь играть можно и в отсутствие телевизора – везде, где под рукой есть розетка электросети или автомобильный аккумулятор. Качество изображения выше всяких похвал, стереозвук достаточно хорош, а дизайн корпуса радует глаз главными обводами. Необходимость докупать автомобильный адаптер от Sony выглядит малым злом по сравнению с недостатками других экранов, присутствующих на рынке. Учитывая то, что все аналогичные устройства находятся в одном ценовом диапазоне, мы без колебаний отдаем предпочтение продукции Sony. ■



На лицевой панели экрана расположились две пары кнопок. Первая регулирует яркость дисплея, а вторая отвечает за уровень громкости.

**PlayStation 2
русская версия**

за

\$229.99

ЭТО РЕАЛЬНО!...

...ПРИ ПОКУПКЕ PS2 И
3-х
ЛЮБЫХ ИГР

СПЕШИ!

АКЦИЯ ОГРАНИЧЕНА ПО ВРЕМЕНИ

~~\$249.99~~

\$229.99

СПЕЦ ЦЕНА

ИНТЕРНЕТ-МАГАЗИН

[HTTP://WWW.E-SHOP.RU](http://www.e-shop.ru)

Заказы по интернету - **КРУГЛОСУТОЧНО!**

E-mail: sales@e-shop.ru

Тел. (095): 928-0360, 928-6089, 928-3574

пн.-пт. с 10:00 до 21:00 (сб.-вс. с 10:00 до 19:00)



ЛЕГЕНДА ПОСЛЕДНЕЙ ВОЙНЫ...



Банзай!

ЯПОНСКАЯ ПОП-КУЛЬТУРА ГЛАЗАМИ ЭНТУЗИАСТОВ

ОНЛАЙН-ВЕРСИЯ:

<http://www.banzai.otaku.ru>

ВЫПУСК ПОДГОТОВИЛИ
ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ,
МАРИЯ СОТНИКОВА

АНИМЕ-БОНУСЫ ДЛЯ ЧИТАТЕЛЕЙ «БАНЗАЙ!»



СТАТЬИ В ЖУРНАЛЕ – ТОЛЬКО ПОЛОВИНА НАШЕЙ РУБРИКИ!

На CD к этому номеру «СИ» вы найдете российский трейлер фильма «Виндария»; четыре клипа, снятые Лэйдзи Мацумото на композиции группы Daft Punk; фэнский клип на композицию Perfect Drug группы Nine Inch Nails, смонтированный из отрывков аниме-фильма Perfect Blue; видео на песню Finale сверхпопулярной японской рок-группы L'Arc~en~Ciel.



150 МБ
ВИДЕО!

«ВИНДАРИЯ» (WINDARIA SENKI DENSETSU)

Режиссер Кунихико Юяма, 1986

★★★★★

Когда Джульетта возьмется за пистолет, когда Ромео поведет в бой с призраками армию, снабженную современным оружием и летательными аппаратами; когда будет доверена тайна, но поругано доверие... тогда алыми птицами полетят души детей погибшего города, и алым потечет по линиям ладони кровь – рана от амулета, спасшего жизнь, но не спасшего честь. Алыми станут реки. И выйдут из берегов...

Но это потом.

А пока есть воинственное королевство Паро, под рукой сурового и вспльчивого Драко, и город-государство Иса, где правит женщина и наследует женщина. А вокруг лежат живописные долины, чьи дары на ура идут на рынках Исы. И под самым небом нерушимо раскинулась необъятная крона Древа Жизни Виндарии, кому приносят люди свои молитвы. Обычный мир фэнтези.

Но вода в Паро настолько ядовита, что испившие ее сходят с ума, и потому жители зависят от дамбы в Ите. Но очаровательная и смелая принцесса Анас и искусный стратег, одаренный боец принц Джил уже давно видятся в Призрачном лесу, чтобы встретиться взглядом и больше никогда не разлучаться. Даже если красной чайкой взлетит от тела бессмертный дух, чтобы найти покой в загадочном космическом корабле-птицелове душ. И нет покоя в Виндарии, где под сенью Древа Жизни смелое, но честолюбивое сердце лелеет горделивые надежды на богатство и славу.

...Это было в середине восьмидесятых, во время всплеска интереса к полнометражному аниме, самостоятельному и самоценному – без теле-сериалов и манга-первоисточников, время стремительного становления новых мастеров и опасно-решительного прощупывания новых жанров. Тогда еще можно было себе позволить пересказываемую фабулу и описываемых персонажей. Это был словно переход от мифологического прошлого к мистическому будущему, время «Навсикаи» и «Тоторо», где эклектика еще нова и прелестна в своей наивности, где реплика, ради которой, кажется, и снято, еще произнесена, еще стоит уверенно и очевидно, как ствол многовекового дерева, но все богатство идей и намеков уже

ВНИМАНИЕ!



КОНКУРС!

«Страна Игр» и интернет-магазин «Ay, DVD» (<http://www.ay-dvd.ru>) разыгрывают DVD с фильмом Samurai X: Trust & Betrayal Director's Cut. 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 июня!

Вопрос:

Откуда у главного героя, Кэнсина, крестообразный шрам на щеке?

1. Порезали в бою.
2. Результат дерзкого похищения.
3. Порезался во время бритья.

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



ОЧЕРЕДНОЙ



ПОБЕДИТЕЛЬ!

Первый DVD сериала .hack/SIGN получает Виктория Лебедева из г. Калининграда. Правильный ответ: тема MMORPG затрагивается в аниме Serial Experiments Lain.



► **18 ИЮЛЯ В ПРИГОРОДЕ** Токио откроется Bandai Museum – комплекс из кинотеатра и кафе, где будут проходить показы фильмов и размещаться экспозиция, посвященная собственности компании: Gundam, Ultraman, SailorMoon и Kamen Rider. Организаторы рассчитывают к февралю 2004 года привлечь в музей 400.000 посетителей.



► **СЛАМП ОФИЦИАЛЬНО** анонсировали свою новую мангу. Tsubasa – RESERVOIR CHRONICLE будет печататься в журнале Shukan Weekly Shonen Magazine начиная с 21 мая.

► **ПО ДАННЫМ ИССЛЕДОВАНИЯ**, проведенного компанией BP Consulting Inc. на всей территории Японии, студия Ghibli («Унесенные призраками», «Принцесса Мононоке») получила четвертое место в числе двадцати брендов, к которым японцы испытывают наибольшее доверие. Первые места получили Sony, Disney и Fuji Television, на пятом месте разместилась Toyota, на шестом – сеть супермаркетов Tokyu Hands, а восьмое место оккупировало пиво Kirin. Студия Хаяо Миядзакэ оказалась единственной аниме-компанией в двадцатке.



переплетено, словно гибкие ветви, и скрыто за молодой листвой. Новый релиз MC Entertainment – «Виндэрия» Кунихико Юямы, снятая по роману Кэйсукэ Фудзикавы, именно такая. По-эльфийски прозрачная, из тех лет, где метафору можно встретить за ближайшим поворотом и подарить ей забавную игрушку или выстрелить из пистолета, буде она настроена против вас. Ретро-фантастика, фэнтези, вихрастые головы, буксующие на поворотах флаеры, принцессы в белых шортиках. И разливается по фильму, как вода из открытых шлюзов по городу, музыка – ненавязчивая, но направляющая, чуть тревожная в начале, невыразимо прекрасная, щемящая, отчаянная после. Костюмы незатейливы, но выразительны, и в этом дизайне все персонажи, даже те, кому давно за двадцать, выглядят уже не детьми, но еще не взрослыми – с мерцающими глазами, аккуратными носиками и богатой мимикой. Потому что время такое – взросление мира. Последняя легенда перед реальной историей.



Легенда о войне, разрушившей мир и разбившей сердца. Кризис взросления. Становления личности.

Пока личность живет в нейтральной деревне Саки и помогает своей жене вести домашнее хозяйство. Идзу силен, смел и весел, тем более что романтическая и нежная Марин всегда готова оберегать и предостеречь от необдуманных поступков своего жадного до приключений любопытного мужа. Порывистый красавец Идзу и добрая спокойная Марин, на чьем плече всегда сидит забавный зверек Пори-Пори – то ли белка, то ли куница, а скорее всего неназванный создателем представитель загадочной расы Добрых Зверьков – вместе это прекрасная и гармоничная семья. Вместе они возят овощи на рынки Исы, вместе обсуждают проблемы долины с другими крестьянами. Вместе глядят, как ловко и бесстрашно бежит по пирсу принцесса Анас, чтобы с многометровой высоты нырнуть в бушующее море – она не боится, она принцесса... Главное – не разлучаться. Ни за что и никогда. Даже ради славы, даже для того, чтобы потом сказать: «все это я сделал ради тебя, любимая Марин!». А тогда и открытые шлюзы, и хлынувшая на улицы города-государства вода будет остановлена, ведь остановлен предатель, выкрашивший ключ. Не надо желать большего – вы вместе. Под надежной кроной Древа Жизни Виндэрии.

Вам не приходится выстаивать многочасовые совещания в тронном зале, говорить «нет», зная, что это может обернуться поединком. Вам не надо искать тайных встреч в населенном призраками лесу, не надо выбирать между ненавистью родителей – враждующих королей – и предательством любви. Но призраки отступают перед самым могущественным из всех заклинаний: «Я буду любить тебя до самой смерти... и даже после». Мелодия нежна, в ней нет места кровавым предательствам и одиночеству перед безжалостным «положение обязывает». И заколдованные деревья становятся ареной для игры в прятки, где и прячешься только для того, чтобы нашли тебя ласковые руки возлюбленного. «А ты будешь любить меня, если я не буду принцем?...».



Но как любить на этом свете принца, ставшего королем государства, с которым враждует твой народ? А как передать томительное предчувствие того, что за драйвом полетов, за неожиданными секретными поручениями – реки крови? Как молодому, неплохому в сущности, но безнадежно амбициозному парню сделать выбор – спасти свой город просто ради того, чтобы спасти, или предать его за сомнительные улады с наложницей и короткую благодарность королей? Как среди великолепных пейзажей вздымающихся к небу гор, среди ущелий, среди кошмаров Призрачного леса, обращающихся во вражьи стрелы, среди предательства, нанизанного на предательство, все потерять, чтобы вернуться к тому единственному, что действительно дорого – лишь для того, чтобы потерять и его? Как среди отчаяния конечной не-победы найти силы... нет, не начать сначала. Просто продолжить.

Жить так, чтобы заслужить покой.

В такие страшные времена.

Когда Джульетта берется за пистолет... ■



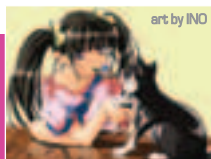
▶ АНИМЕ-ВETERАН ПЭЙДЗИ Мацумото («Галактический экспресс 999») таки снял клипы на все композиции альбома Discover группы Deft Punk. Ранее на музыкальных телеканалах мы могли наблюдать четыре клипа: One More Time, Aerodynamic, Digital Love и Harder, Better, Faster, Stronger – а на мини-фестивале Quinzaine des Réalisateurs в Каннах прошла премьера музыкального фильма INTERSTELLA 5555: The Story of the Secret 5tar System, в основу которого легли все композиции вышеупомянутого альбома.



АРТ-КОНКУРС ОТ MC ENTERTAINMENT!

ОГРОМНОЕ СПАСИБО ВСЕМ, КТО ПРИСЛАЛ СВОИ РИСУНКИ!

Результаты проведенного в прошлых номерах конкурса рисунков будут объявлены в самом скором времени. Мы искренне просим прощения за задержку – дело в том, что мы получили столько работ (как посредством обычной почты, так и по e-mail), что обработка их займет несколько больше времени, чем предполагалось изначально. Уже в следующем выпуске «Банзай!» мы назовем победителей, а лучшие из присланных рисунков составят галерею на прилагаемом к журналу компакт-диске.



➔ АНИМЕ-ФЕСТИВАЛЬ В ВОРОНЕЖЕ

Четвертый Всероссийский фестиваль японской анимации (Воронеж, 24-30 апреля, кинотеатр «Спартак») прошел, как обычно, еще удачнее предыдущего. Еще бы, ведь на этот раз действие было устроено при поддержке «Централ Партнершип» и MC Entertainment. Фестиваль был открыт полнометражной «Актрисой тысячелетия» Сатоси Кона (автор нашумевшего Perfect Blue), после чего приехавшие со всей страны любители аниме смогли увидеть «Метрополис» и «Дерево Палмэ», энергичные «Манускрипт ниндзя» и «Макросс-плюс», и, конечно же, миядзаковские «Порко Россо» и «Унесенные призраками». Великолепное косплей-пати (пару фотографий косплееров вы можете видеть на этой странице), памятная вечерин-

ка и ночной марафон из тринадцати избранных серий Cowboy Bebop завершили главный праздник российского аниме-фэндома. Но это совершенно не означает, что теперь целый год придется скучать в ожидании – в Санкт-Петербурге проводится аналогичное мероприятие, клубы в других городах тоже планируют организовать свои фестивали. Банзай! ■



▶ В РАМКАХ 56-ГО КАННСКОГО международного кинофестиваля демонстрировался незавершенный фильм Steamboy режиссера Кацухиро Отомо («Акира», «Воспоминания») и новая работа студии Madhouse («Аниматрица»), спортивная драма под названием Nasu – The Summer of Andalusia.

▶ ВОТ ТАК МОГУТ ВЫГЛЯДЕТЬ героини комедии Azumanga Dayoh!, если их сыграют настоящие школьницы. Сейчас в Японии идет подбор юных актрис на роли в «ки-вом» римейке одной из лучших аниме-комедий прошлого года. Посмотрим, удастся ли этой вариации снискать успех рисованной версии!

МИНИ-ОБЗОРЫ DVD

Фильмы любезно предоставлены интернет-магазином «Ay, DVD» (<http://www.ay-dvd.ru>)



SAMURAI X: TRUST & BETRAYAL DIRECTOR'S CUT
Режиссер Кадзухиро Фурухаси, 1999

★★★★★

Приквел популярного сериала Rurouni Kenshin, смонтированные в полнометражный фильм четыре OVA-серии – пожалуй, самое лучшее из всех снятых на данный момент аниме про самураев. Богатая историческая канва, запоминающийся «актерский состав», удивительно качественная анимация и достойная Куросавы режиссура делают свое дело: редкий поклонник старинной Японии пройдет мимо этого опуса о чести, взрослении, мужестве и любви, поставленного с по-



истине хореографическим изяществом. Чувственная музыка Таку Ивасаки прекрасно дополняет картину, и без того достойную звания современной классики жанра. ■



SAIYUKI DVD 1: THE JOURNEY BEGINS
Режиссер Хяюто Датэ, 2000

★★★★★

Ченьэня (ториямовский Dragon Ball и известный еще в советские времена мультфильм «Легенда о Сунь Укуне» – из той же оперы). Нынешняя итерация повествует о том, как монах-курильщик Сандзо отправляется с командой из демонов (Те Хаккаи, Сон Гоку и Са Годзе) предотвращать воскрешение древнего бога. Решительно, сериал снимался с единственной целью: посадить на крючок женскую аудиторию. Все четверо главных героев – писанные красавцы. Эпизод за эпизодом они крошат в капусту вра-



гов, не забывая стрелять томными страдальческими взглядами в зрителя. Ежели вы – впечатлительная юная особа, уже отплакавшаяся над Fushigi Yuugi и переболевшая Weiss Kreuz, срочно смотрите Saiyuki. Все остальные читатели могут спокойно держаться в стороне. ■

Очередная переделка «Путешествия на Запад», классического эпика китайского романиста У



LUPIN III: CASTLE OF CALIOSTRO
Режиссеры Хяю Миядзаки, Исао Такахата, 1979

★★★★★

внука – обычно получается задорно, ярко и весело. Вон, даже прославленный сериал Cowboy Bebop во многом эксплуатирует расслабленно-свинговую «люпеноскую» атмосферу. К рецензируемой картине приложил руку сам маэстро Миядзаки, и не удивительно, что «Замок Калиостро» занимает почетное место среди лучших полнометражников серии – фильм полон сумасшедших погонь и комичных ситуаций, где гэг громоздится на гэге. Сожалеть приходится только



о том, что картина, как и все хорошее, слишком быстро заканчивается: сто минут при таком разгуле фантазии пролетает в момент. ■

Помните истории о ворихке-виртуозе Арсене Люпене? Японцы без устали придумывают и экранизируют похождения его пра-



Смотрите :

- Слезы Солнца
- Книга Джунглей-2
- Старая школа
- Пианист
- Веселое преступление
- Земное ядро

[только у нас можно смотреть кино лёжа]

[5 новых запов со звуком Dolby Digital EX]

[начало сеансов каждые 30 минут]

[20 новых фильмов в месяц]

м. Фрунзенская
Комсомольский проспект, д. 28
Московский Дворец Молодежи

автоответчик: 961 0056

бронирование билетов по телефону 782 8833

Иллюстрация: арт-группа LAMP

Приветствую! Вы еще не на пляжах, шезлонгах, надувных матрацах? Я одной ногой уже там. Другой пытаюсь дотянуться до пульта от PS2. Совместить летнее настроение и видеоигры никак не получается. Ладно, может, у вас получится. А пока смотрим новые произведения наших драгоценных читателей. Сегодня их всего два. Письмо от Paul_III читать всем три раза!

место быть. Взять, скажем, последний номер, Frozen Throne – ну это же просто возмутительно! Набор обрывочных и устаревших данных, ошибочная трактовка, куда ни ткнишь. «Все скудные сведения, которые нам удалось добыть» – не стыдно? В бэтлнете гнездится один стретеджи гайд, где, помимо этих скринов, которые я, с толковыми, правда, пояснениями, полгода как видел, выложена подробнейшая информация по всем «Einheit», в том числе и о природе трех персонажей, на которых разделяется Панда (сведения эти, разумеется, были добыты в офисе Blizzard Сэмом Фишером и унесены в рукаве огородами), и о, скажем, других нейтральных героях, которые ни зловетами красными глазами, ни любовью к спиртному не отличаются и посему упоминания не заслуживают.

О другой тревожной тенденции. Вы с некоторых пор взяли за правило оборачиваться к корням в специально отведенной рубрике. Вот и я вспомнил: года два назад весь журнал читался так, как будто его писал один человек, и при этом был не менее ярким и интересным. Ныне – каждый отъезл полосу и бдительно ее хранит и наполняет по своему усмотрению, почтенные авторы на страницах почтенного издания позволяют себе вступать друг с другом в полемику, одни сплошные «альтернативные мнения», полный разброд и шатание. Главный редактор смирился с тем, что его мнение не совпадает с мнением редакции (!) и занялся написанием примечаний. Ни дать, ни взять – коллектив НТВ.

Апо(фи)гей сего явления – творчество Александра Глаголева, 13 лет, которое из общей канвы временами просто выпадает и живет автономно. А ведь информации по некоторым таким образом обрисованным играм многие ждали. И фактически не получили. (Ничего личного, все все понимают, но, тем не менее).

Да, пока не забыл – кто у вас пунктуацией заведует? Я, конечно, понимаю, запятым не место в нашей жизни, и т.д. и т.п., но несolidно как-то, когда деепричастные обороты хромать начинают, тем более что временами до смешного доходит. Особенно с переносами. Вот вы смеетесь, когда читатель «русификация» пишет, а у самих, например, в прошлом номере (#08(137), с. 86, 2-й столбец, строки с 9-й на 10-ю), такой, кхм, эпитет красуется, что хоть стой, хоть падай.

Ладно уж, не обижайтесь. Я же для вашей пользы стараюсь. Тем более что журнал активно прогрессирует, с каждым разом меняясь. Давненько я не видел двух выпусков с одинаковым набором рубрик. И это чертовски хорошо. Но и здесь, к сожалению, никак не может все идти гладко – вечно вас куда-то не туда занесет. Ну сами же везде, где только

можно, вещаете о том, что игры – то же искусство, за что честь вам и хвала. Вас любят именно за такой подход, ваши статьи отличались и отличаются тем, что написаны с душой. А что вы при этом с оформлением делаете? Еще больше всякого формализма, стремления все вогнать в одни рамки. Ну что это еще за таблицы, что это еще за хуже-лучше? Сами же потом не хотите все это нормально заполнять. «Нет слов» начинается, собачки там разные желтые. И правильно. Об оценке я уже вообще не говорю – это хоть и традиция, и как у всех, и прочее-прочее, но по сути-то уродство полное. Это ли отношение к разработчикам, к фанатам, к своему труду, накопец? К игре как к объекту культуры? Хорошо ли, плохо ли – так и скажите, а оценкой только незаслуженно обидеть можно, настолько это субъективно.

И еще – меньше слушайте всякого там меня. Представляю, сколько у вас таких советчиков. Мало ли кому, скажем, «Банзай!» не нравится. По мне так хоть «Пхай-пхай!», лишь бы все было красиво + стильно + интересно + с душой написано. Мне, например, «тактика» глаза мозолит. Прекрасно понимаю: во-первых, традиция, во-вторых, писать прохождения иногда (не всегда, конечно) гораздо интереснее, чем читать. Что еще меньше соответствует полному, бескомпромиссному погружению в игровой мир, чем прохождение? Только читы, которые применять – в 95 % случаев, – что себя не уважать. Нельзя же допускать такое циничное отношение к играм (ладно бы еще к игрушкам, так нет – к Играм!), и не мне вам об этом говорить.

Очень бы мне приглянулась рубрика с парой разворотов концепт-арта, вот где был бы «da gamer's paradise!» (к слову, второй CD – хорошо, но DVD-то когда предвидится?), а то одного постера мало, а с CD на принтере концепт выводить – все равно что весь журнал. И еще, пока не забыл: журнал бы очень украсила рубрика анекдотов из серии «кто знает – тот поймет». Хотя бы на CD. Киньте клич, объявите конкурс – не мне вас учить. Да, о «киберспорте». Рубрика живет, радуется, нравится. Не ожидал, чего греха таить. Polosatij, боевой товарищ и наставник, я, конечно, понимаю, что не имею никакого морального права учить жизни человека, который лучше меня играет в Quake (ох, как хотелось бы при случае проверить – исход очевиден, но все же...), но от рубрики хотелось бы чуть больше разнообразия, вот, например, недавний краткий обзор боевых мышей по практической своей не уступает хорошему тесту в «Железе». И еще – нельзя (как лично мне кажется) замыкаться на Quake и иже с ним во время, когда результат игры наряду с количеством наби-



PAUL_III

«СИ!» Доброго времени суток.

Перестукин! Удачной сессии, это первично, безусловно. А пока дайте товарищу по несчастью излить наболевшее. Может, кто и до конца прочтет.

Журнал – лучший, тут у вас, надеюсь, возражений не возникнет. Но это так, завязка. Теперь к делу.

Конечно, качественно все, добротное, грех жаловаться. Видно – люди работают, стараются, что приятно. Многих вообще к награде надо представлять. Тем не менее – замечена прискорбная тенденция: развлекательное издание может вдруг взять и навевать тоску. Не спорю, несколько субъективно, но судите сами: берем в руки, смотрим – на обложке – красивая, стильная игра, безнадежно пролетающая мимо РС. В ленте новостей – непременно парочка резанных проектов или чего-то в этом духе. Далее – обзор любимой игры с чем-то в районе циничной семерки («на любителя»), что симптоматично – StarCraft («стрелялка и есть» – никогда не прошу, и не я один) поначалу получал что-то в этом духе. «Киберспорт» – еще два слова о людях, которые играют лучше меня, и три слова о чемпионатах, на которые я не попал. «Железо» повествует, скажем, о выходе серии видеокарт – новее той, что я себе ценной трехмесячных усилий установил неделю назад. Далее – убитый материал, один, но именно тот, которого больше ждешь. И далее в том же ключе.

Кстати, о некачественном материале. Последнее время таковые, к сожалению, имеют

ПИШИТЕ ПИСЬМА

MAGAZINE@GAMELAND.RU

101000 МОСКВА, ГЛАВПОЧТАМТ, А/Я 652, «СТРАНА ИГР»



тых фрагов будет в скором времени, я уверен, оцениваться по изяществу, как в фигурном катании. И еще: очень много материала на тему «вот был чемпионат», а вот на тему «вот будет чемпионат» – что-то ни одного не припомню. Напоследок – реклама иногда улыбку вызывает, например, когда во всю страницу бодро красуется и хвастает дежурным набором бесспорных достоинств шедевр игровой индустрии, в прошлом номере получивший заслуженную путевку в жизнь весом в два балла. И об «Обратной связи» (которая в силу габаритов моего трактата мне, ясное дело, никак не светит): ну чего бы вам стоило отвести под нее еще листок-другой? Или скидывать – ну это уж совсем просто! – все, что не влезает, на диск. Одна из самых важных, жизненных, на мой взгляд, рубрик. Вот только творчество арт-группы LAMP на обложку случайно не вынесите. Спокойного времени суток, «СИ». С уважением,

paul_3@front.ru

Виктор Перестукин: Привет! С сессией все ОК! И еще – никаких обид, Paul! У «Обратной связи» праздник. Такие письма – украшение рубрики. Появление DVD от вас зависит, дорогие читатели. Все обзавелись DVD-приводами? Не верю. У меня, например, до сих пор нет этой, несомненно, полезной штуковины. Не то чтобы денег не хватает. Не нужен мне DVD-ROM. И не факт, что переходом на новый формат дисков мы простимулируем DVD-защиту России. Когда будет четкая картина, что 80% читателей пересели на DVD – мы, не задумываясь, сделаем дополнение к журналу, отвечающее новым стандартам. Как об этом узнаем? Мы постоянно проводим опросы, голосования по журналу. Ваши ответы реально влияют на содержание «СИ»!

MERLIN!

Привет, «Странники»! Сел тут написать критику по поводу статьи Константина «Гуру Брамина» Инина об игре Indiana Jones. Не знаю, может, мне не нравится такой стиль, но статья – чушь. Видно, что автор поиграл в пиратскую версию Джонса (старого – Infernal Machine) и невзлюбил его за что-то. Поэтому дух нелюбви к Джонсу проходит тонкой нитью через всю статью. Да, я понимаю, фраза «кажется, здесь можно хлыстнуть» звучит смешно и тупо, но нельзя же так при-

дираться (в моей пиратской версии это звучало так: «Хм... Та штука выглядит круто!»). Может, это стиль автора, но некоторые его выражения откровенно смешат. Например, «самонаводящийся пистолет». Согласен, это звучит нормально, но в контексте! Объясняю: самонаводящийся предмет – тот, который сам достигает цели, будучи пущенным откуда-либо (ракета, ножик). Было бы нормально, если бы Джонс кидал пистолет, и тот бы летел прямо во врага, поворачивая на 90 градусов. А то, что имеет в виду автор, называется «АВТОПРИЦЕЛИВАНИЕ». Запомните навеки, господин Инин! Теперь следующая фраза: «Джонс начинает свое путешествие ГДЕ-НИБУДЬ в пещере». И при этом автор как бы напоминает содержание IM. Наверное, господин Инин говорит: «Я живу где-нибудь в России». К тому же первый уровень IM начинается на открытом воздухе с видом на водопад! Далее как бы идет описание первого уровня IM, а затем, цитирую, «возвращается в Офис»(!). Люди, игравшие в IM, меня поймут. Если офисом можно назвать брезентовую палатку, стол и стул, то... я даже не знаю что. Это ужасно! Также в статье упоминается о первых квестах и о Джонсе. И почему-то автор говорит, что не надо объяснять, почему Джонс должен прыгать и подтягиваться. Надо! Пусть он объяснит мне! Видимо, г-н Инин также относится и к категории людей, считающих, что квесты мертвы. Ну что ж, он отстал от времени. Квесты были, есть и будут жить! Вот вроде и все. Только скажу напоследок: Господин Инин, вы пытались восемнадцатилетнему втолковать, почему Джонс не может бросить шляпу? Не удивлюсь, если вы пытались втолковать это себе. P.S. Фраза из моего пиратского перевода: «Я вне комнаты!» На английском: «I am out of the room!» Те, кто знают английский, меня поймут.

merlin-is-me@list.ru

Виктор Перестукин: Любая реакция на наши статьи – положительная, негативная, любая – приветствуется. И что за это авторы, в конце концов, чьи материалы не вызывают никаких эмоций? Оставляю выпад Merlin'a без комментариев и не допущу сюда рвущегося полемизировать Инина. Брейк! Оба высказались, квиты.

e-shop

http://www.e-shop.ru

ИНТЕРНЕТ МАГАЗИН С ДОСТАВКОЙ НА ДОМ

БЫСТРО ■ УДОБНО ■ ДОСТУПНО

NINTENDO GAMECUBE

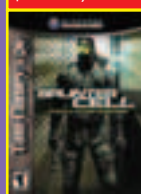


PAL \$209.99
NTSC \$239.99

Технические параметры:

Процессор: Power PC 485 MHz
Графический процессор: «Flipper» 162 MHz
Производительность: 33 Млн пол./сек
Память: 40 Мб
Звук: 64 канала, Dolby Pro-Logic II
Прочее: цифровой аудио-выход, 2 последовательных порта, карта памяти 512 KB, 1 параллельный порт

\$83.99*/83.99



Tom Clancy's Splinter Cell

\$83.99*/83.99



Legend of Zelda: The Wind Waker

\$83.99*/83.99



Soul Calibur 2

\$83.99



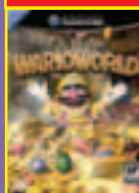
P.N. 03

\$83.99*/83.99



F-Zero

\$83.99*/83.99



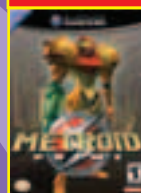
Wario World

\$83.99*/83.99



Skies of Arcadia Legends

\$79.99*/69.99



Metroid Prime

* – цена на американскую версию игры (NTSC)

Заказы по интернету – круглосуточно!
e-mail: sales@e-shop.ru

Заказы по телефону можно сделать
с 10.00 до 21.00 с понедельника по пятницу
с 10.00 до 19.00 с субботы по воскресенье

(095) 928-6089 (095) 928-0360 (095) 928-3574

CD1

THE HULK

Он огромный, он зеленый, от него плохо пахнет – но это вовсе не позавчерашний чизбургер. Это – Incredible Hulk! Великий герой комиксов студии Marvel возвращается на PC!



CHASER

Герой просыпается на борту космического корабля H.M.S. Majestic, не зная, кто он такой, что он тут делает, почему его разыскивают люди в черной униформе и что они сделают с ним, когда найдут...



TONY HAWK'S PRO SKATER 4

Продолжение гиперпопулярного спортивного сериала. На этот раз вы сможете встать на место одного из четырнадцати скейтеров (включая вездесущего Тони Хока).



ГАЛЕРЕЯ

ОБОИ



КАРТИНКИ К РУБРИКЕ «БАНЗАЙ!»



ПАТЧИ

- Homeplanet
- New World Order
- Delta Force: Black Hawk Down
- Tom Clancy's Splinter Cell

ФЛЭШКИ

- Xenaks
- 1945 vs. 2000
- Alien Clones
- Cable vs. DSL
- DisODERLY
- Way of the Stick

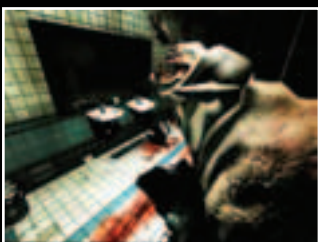
БОНУСЫ

- Скины для WinAmp 3
- TV-реклама BloodRayne
- Скринсейвер BloodRayne
- Флэш-интро сайта BloodRayne
- Арт к Mistmare
- Скринсейвер Mistmare
- Арт к Fable
- Арт к WW II: Frontline Command

CD2

ВИДЕО

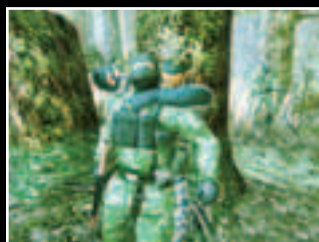
- Doom III



- Halo 2



- Metal Gear Solid 3: Snake Eater



А ТАКЖЕ: Fable, Gran Turismo 4, Project Gotham Racing 2, видео к рубрике «Банзай!».

КИБЕРСПОРТ

- Демки с турнира Tochka.ru по Counter-Strike
- Коллекция лучших реплеев с шоу-турнира по Warcraft III: Reign of Chaos
- 7 демок с чемпионатов по Quake III Arena
- 4 демки с чемпионатов по Counter-Strike

МУЗЫКА

- Избранные треки из игр Creed и Mistmare

ДРАЙВЕРЫ

- NVidia Detonator Driver v43.45 Win9X/ME
- NVidia Detonator Driver v43.45 WinXP/2K

СОФТ

CHEATBOOK-DATABASE 2003

Уникальный интерактивный сборник хинтов и прохождений для почти 8000 игр и всех игровых платформ: PC, PS one, PS2, GBA, Xbox, GC...

NETTIME

Утилита синхронизации системных часов через Интернет с добавлением непрофильных функций: очистка корзины и cookies, удаление временных файлов Windows и IE.

BOOK2MAIL

Book2Mail предназначена для заказа и получения по электронной почте текстов книг с серверов типа <http://www.lib.ru>. Полезна тем, у кого некачественный доступ в Интернет.

А ТАКЖЕ: Datalog, Generator, ListTV, NetLook, Болтун, Cheats XXI 32, Smart Data Backuper, Глюкогенератор, Movies Catalog, Интернет-Копейка, Neowin, Лорстатус, Restore Data, Money discoverer, CDSlow, Nero DriveSpeed, AVPLite, exBK GL Edition, BS Player, Quick Time 6, WinAmp 3, Windows Commander, DivX 5.0.5, RealOne Player, Best Flash Player.

МОДЫ

➤ **HALF-LIFE – TOUR OF DUTY**

Модификация Tour Of Duty по праву считается лучшим воспроизведением войны во Вьетнаме (1967-1973). Мод позволяет собственноручно разрешить конфликт между морскими пехотинцами США и коммунистической армией Вьетнама.



А ТАКЖЕ: Unreal Tournament 2003 – WyRM; Horde Control, The Elder Scrolls III: Morrowind – Island of Tusar, Ghost Recon – BPR Towers, Half-Life – Point of View

СТРАНА ИГР

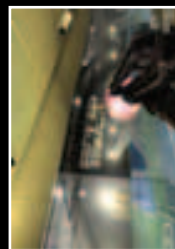


CD1

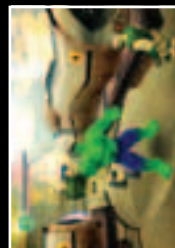
CD2

➤ **11** (140) – 2003➤ **TONY HAWK'S PRO SKATER 4**

Продолжение гиперпопулярного спортивного сериала. На этот раз вы сможете встать на место одного из четырнадцати скейтеров (включая вездесущего Тони Хока), пройти около 190 самых разных заданий, выполнить 14 сложнейших трюков и так далее.

➤ **CHASER**

Главный герой просыпается на борту космического корабля H.M.S. Majestic. Он не знает, кто он такой, что он тут делает, почему его разыскивают люди в черных униформах и что они сделают с ним, когда найдут... Ваша задача проста – выяснить, что происходит.

➤ **THE HULK**

Он огромный, он зеленый, от него плохо пахнет – но это вовсе не позавчерашний чизбургер. Это – Incredible Hulk! Великий герой комиксов студии Marvel возвращается на РС-платформу, чтобы в очередной раз наказать негодяев, которые хотят захватить весь мир.

хит-парад
наобо  от



ПО ПЯТНИЦАМ В 22.00 НА MTV



У тебя аллергия на звезду?

Свяжи об этом на www.mtv.ru и тебя услышит вся страна!

Автор самого прикольного стёба зачитает его в эфире сам!

ВСЕМ ПОДПИСЧИКАМ – ПОДАРОК ОТ NIVEA FOR MEN



редакционная ПОДПИСКА!

**ОФОРМИ ПОДПИСКУ ПО ДАННОМУ КУПОНУ И ПОЛУЧИ ПОДАРОК ОТ NIVEA FOR MEN:
ГЕЛЬ ДЛЯ БРИТЬЯ "СУПЕРСВЕЖЕСТЬ" И БАЛЬЗАМ ПОСЛЕ БРИТЬЯ "ОСВЕЖАЮЩИЙ"**

ПРЕДЛОЖЕНИЕ ДЕЙСТВИТЕЛЬНО ДО 15 ИЮНЯ



ПОДПИСНОЙ КУПОН (редакционная подписка)

Прошу оформить подписку на журнал "Страна Игр"
На второе полугодие 2003 года

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

«Страна Игр» + CD»
6 месяцев (12 номеров) – 1320 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 2-е полугодие 2003 года	

Кассир _____

Подпись плательщика _____

Квитанция

ИНН 7729410015 ООО "ГеймЛэнд"

ЗАО «Международный Московский Банк», г. Москва

р/с №40702810700010298407

к/с №30101810300000000545

БИК 044525545

Платательщик _____

Адрес (с индексом) _____

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала "Страна Игр" за 2-е полугодие 2003 года	

Кассир _____

Подпись плательщика _____

ВНИМАНИЕ!

- Для получения подарка от NIVEA FOR MEN необходимо произвести оплату по данному купону до 15 июня 2003 года.
- Подписка оформляется только на российский адрес.

СПРАВКИ

по электронной почте
subscribe_si@gameland.ru
или по тел. (095) 935-7034

ВЫБОР БУДУЩЕГО



F 700B

Абсолютно плоский 17" экран,
идеальное соотношение
цена/качество



FL 1710S

17" ЖК монитор - совершенный дизайн,
воплощение передовых технологий

ТЕХНОТРЕЙД

МОНИТОРЫ ИЗ ПЕРВЫХ РУК

Дистрибуторская компания

г. Москва, ул. Зоологическая, д. 26, стр. 2
многоканальный телефон 970-13-83, факс 970-13-85
E-mail: technotrade@technotrade.ru

Акситек г. Москва (095) 737-3175
Аркис г. Москва (095) 785-3677, 785-3678
Виртуальный киоск г. Москва (095) 234-3777
ДЕНИКИН г. Москва (095) 787-4999
Дилан г. Москва (095) 969-2222
ИНЛАЙН г. Москва (095) 941-6161
КИТ Компьютер г. Москва (095) 777-6655
М.Видео г. Москва (095) 777-7775
НеоТорг г. Москва (095) 363-3825, 737-5937
Никс г. Москва (095) 216-7001
Олди г. Москва (095) 284-0238
Радиоконспект-Компьютер г. Москва (095) 953-5392, 953-5674
Сетевая лаборатория г. Москва (095) 784-6490
СтартМастер г. Москва (095) 967-1510
Ф-Центр г. Москва (095) 472-6401, 205-3524
СПИЛИНК г. Москва (095) 745-2999
Desten Computers г. Москва (095) 785-1080, 785-1077
EISIE г. Москва (095) 777-9779
ELST г. Москва (095) 728-4060
ISM г. Москва (095) 718-4020, 280-5144
NT - Polaris г. Москва (095) 970-1930
ULTRA Computers г. Москва (095) 729-5255, 729-5244
USN Computers г. Москва (095) 775-8202

ALTEX г. Нижний Новгород (8312) 166000, 657307
Авиком г. Пермь (3422) 196158
Алгоритм г. Казань (8432) 365272
Аракул г. Нижневартовск (3466) 240920
Арсенал г. Тюмень (3452) 464774
ЗЕТ НСК г. Новосибирск (3832) 125142, 125438
Интант г. Томск (3822) 560056, 561616
Класс Компьютер г. Екатеринбург (3432) 659549, 657338
Компания НИТ г. Биробиджан (42622) 66632
КомпьюМаркет г. Саратов (8452) 241314, 269710
Меморек г. Уфа (3472) 378877, 220989
Мэйпл г. Барнаул (3852) 244557, 364575
Никас-ЭВМ г. Челябинск (3512) 349402
Окей Компьютер г. Краснодар (8612) 601144, 602244
Оргторг г. Киров (8332) 381065
Прагма г. Самара (8462) 701787
Риан - Урал г. Челябинск (3512) 335812
Технополис г. Ростов на Дону (8632) 903111, 903335
Фирма ТЕСТ г. Саранск (8342) 240591, 327726
Экселент г. Мурманск (8152) 459634, 452757

ТЕХНОТРЕЙД приглашает к сотрудничеству региональных дилеров и магазины розничной торговли.

FLATRON®
freedom of mind

Digitally yours  **LG**



ELECTRONICS

Интегрированные решения

для бизнеса



**КОМПЬЮТЕРЫ
И СЕРВЕРЫ**



С МОНИТОРОМ №1
SyncMaster



**ИНТЕГРИРОВАННЫЕ РЕШЕНИЯ
ДЛЯ КОРПОРАТИВНЫХ СЕТЕЙ**

www.x-ring.ru
www.x-net.ru



SAMSUNG

Сумма технологий

- вес 1,8 кг • толщина 23,8 мм
- до 4,5 часов* работы без подзарядки • процессор Pentium® M до 1,6 ГГц
- оперативная память DDR до 2 Гбайт • 14,1" ЖК-монитор
- видеокарта GeForce 4 Go 440 64 MB • комбинированный DVD/CDRW привод
- поддержка беспроводной сети стандарта 802.11b
- *с батареей повышенной емкости



X10

Samsung X10. Размер меньше, возможности больше!

Мобильная технология Intel® Centrino™ и другие передовые технологии нашли свое воплощение в Samsung X10. Это ноутбук нового поколения, идеально сочетающий исключительную мобильность и высокую производительность.



Intel®, логотипы Intel Inside®, Pentium® и Intel® Centrino™ - зарегистрированные товарные знаки Intel Corporation и его филиалов в США и других странах. Товар сертифицирован. Информационный центр: (095) 937 7979. www.samsung.ru

СТРАХА
MMP



BLOODRAYNE™



СТРАНА
ИГР





1. JUSTICE (CHRONOS)
Нексус. Чуть левее от входа в дворик Солум находится арка. Спуститесь по лестнице на этаж ниже, сверните налево и следуйте вниз. Вы отыщите сундук. Артефакт можно подобрать в любое время, когда вы находитесь на уровне Нексус.



2. THE FOOL (JEN)
Солум. Неподалеку от реки отыщите мельницу. Скри может забраться по разваливающейся лестнице наверх. Карта Таро лежит на заснеженном выступе.



3. KING OF PENTACLES (HERNE)
Солум. Третья карта находится в башне. Джен может протиснуться через расщелину в стене и открыть дверь своему напарнику. Затем Скри должен забраться по восточной стене наверх и отыскать на деревянном выступе карту Таро.



4. STRENGTH (SCREE)
Солум. Перейдите городской мост, поднимитесь по лестнице и расправьтесь в караульне с двумя Фераи. За углом расположен сундук, в котором и запрятана очередная карта Таро.



5. THE EMPRESS (ARELLA)
Солум. Пробритесь в квартал бедняков, сразитесь с тремя Малкаи и следуйте в южном направлении. В переулке вы сможете найти факел, а также отыскать зеленую дверь. Скри должен забраться по стене к очередной карте Таро.



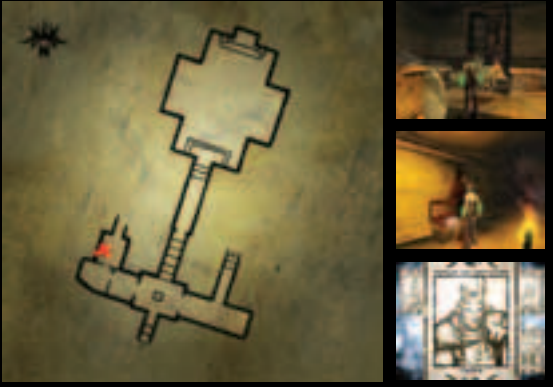
6. QUEEN OF PENTACLES (DEVENA)
Солум. После того как вы пройдете охотничий лагерь, вы попадете в открытую местность. В юго-восточной части расположена лестница, по которой Скри может забраться наверх. Так, вы найдете очередную карту Таро.



7. ACE OF PENTACLES (FERAI ASPECT)
Солум. Расправьтесь с мощным противником в Колизее, после чего следуйте в пещеру, в задней части которой можно отыскать карту Таро. Вам предстоит разбить бочки, загораживающие проход.



8. THE HERMIT (SHAMAN)
Солум. Пройдите в логово Малкаи, после чего следуйте в восточную часть помещения. В небольшом коридоре стоит сундук, в котором хранится карта Таро.



9. KNIGHT OF PENTACLES (JARED)
Солум. Пройдите банкетный зал и комнату со статуей Фераи. В следующем помещении заберитесь на выступ, и у западной стены вы найдете сундук. Догадаться сами, что в нем хранится.



10. QUEEN OF CUPS (AINO)
Аквис. В лагуне у Дамбы выплывите на поверхность и заберитесь на островок со скалой. Для ориентира – неподалеку находится пляж и пещера, залитая синим светом.



11. ACE OF CUPS (UNDINE ASPECT)
Аквис. Отыщите в бунке Рифтовые Врата. Пробежите по пляжу и разбейте яйца. Под скорлупой вы отыщите карту Таро.



12. KNIGHT OF CUPS (GLAKK)
Аквис. Откройте люк неподалеку от подстанции у гнезда. Рычаг можно отыскать среди зеленых яиц. Под крышкой люка вы найдете карту Таро.



13. KING OF CUPS (ADARO)
Аквис. Сразитесь с гигантским крабом на берегу, после чего внимательно осмотрите территорию. За скалой вы отыщите карту Таро.



14. THE LOVERS (LEWIS & JEN)
Аквис. Перед тем как использовать ключ наверху очистной башни, внимательно осмотрите помещение. В задней части вы найдете карту Таро.



15. THE DEVIL (BELANZUR)
Аэта. В самом начале мира, в сторожевой башне, в помещении под Рифтовыми Вратами вы можете найти сундук, в котором хранится карта Таро.



16. THE TOWER (NEXUS)
Аэта. Следуйте на ферму к Рифтовым Вратам. В соседнем сарае стоит сундук, содержащий очередную карту Таро.



17. QUEEN OF SWORDS (EMPUSA)
Аэта. В особняке вы найдете камин и стол, уставленный бутылками. Поднимитесь наверх, в спальню, и в углу вы обнаружите сундук с картой Таро.



18. ACE OF SWORDS (WRAITH ASPECT)
Аэта. Тщательно осмотрите камеру пыток. В юго-восточном углу стоит сундук с очередной картой Таро.



19. KING OF SWORDS (RAUM)
Вулка. В комнате с трубами не спешите крутить колесо и открывать дверь. Лучше заставьте Скри спуститься по стене вниз. После пройдите по трубе и подберите карту Таро.



20. THE HANGED MAN (WATCHER)
Аэта. Оббежите внутренний дворик по периметру. Скри должен забраться по стене в северо-восточном углу и обогнуть зеленую крышу. Карта Таро лежит прямо на выступе.



21. KNIGHT OF SWORDS (ELIZABETH)
Аэта. Карта Таро запрятана в темном лабиринте. Следуйте во второй поворот направо. Пройдите вперед и сверните налево. На развилке вновь следуйте налево. На следующей развилке сверните направо. Пройдите к каменной стене.



22. ACE OF WANDS (JINN ASPECT)
Вулка. Вы задались целью развернуть правое крыло Фенкса? Замечательно. Скри должен открыть дверь, используя свой факел, и пробежать в пещеру с монстрами. За скалой у северной стены и лежит карта Таро.



23. THE HIEROPHANT (LEWIS)
Вулка. Войдите в центральную шахту и откройте дверь на юго-запад. Пробежите по коридору к Рифтовым Вратам, и у двери вы обнаружите сундук с картой Таро.



24. KING OF WANDS (IBLIS)
Вулка. В комнате с трубами не спешите крутить колесо и открывать дверь. Лучше заставьте Скри спуститься по стене вниз. После пройдите по трубе и подберите карту Таро.



25. QUEEN OF WANDS (MALIKEL)
Вулка. Из храма Иммолата пройдите во второе помещение (северо-запад). Скри должен сбросить веревку, по которой Джен спустится. Прижмитесь к стене и пройдите по узкому выступу налево. Вы окажетесь на платформе с картой Таро.



26. THE EMPEROR (ABADDON)
Вулка. Из четвертого помещения следуйте в центральную шахту. Подойдите к краю платформы, но не перепрыгивайте через пропасть. Скри должен сбросить веревку, по которой спустится Джен. Разбейте камешек и вытащите карту Таро.



27. THE STAR (ABDIZUR)
Вулка. В зале Богов обходите западную платформу со скульптурами. Вы должны обнаружить четыре сундука, в одном из которых хранится карта Таро.



28. KNIGHT OF WANDS (GOLIATH)
Вулка. Расправьтесь с Голиафом и покиньте святилище. По пути разбейте каменную баррикаду справа, и вы найдете последнюю карту Таро во всей игре.



29. THE MOON (AINO)
Аквис. Пройдите в лагуну у Дамбы, выплывите на поверхность и заберитесь на островок со скалой. Для ориентира – неподалеку находится пляж и пещера, залитая синим светом.



30. THE SUN (AINO)
Аквис. Откройте люк неподалеку от подстанции у гнезда. Рычаг можно отыскать среди зеленых яиц. Под крышкой люка вы найдете карту Таро.



31. THE HIGH PRIESTESS (AINO)
Аквис. Пройдите в лагуну у Дамбы, выплывите на поверхность и заберитесь на островок со скалой. Для ориентира – неподалеку находится пляж и пещера, залитая синим светом.



32. THE EMPRESS (ARELLA)
Солум. Пробритесь в квартал бедняков, сразитесь с тремя Малкаи и следуйте в южном направлении. В переулке вы сможете найти факел, а также отыскать зеленую дверь. Скри должен забраться по стене к очередной карте Таро.



33. THE HIEROPHANT (LEWIS)
Вулка. Войдите в центральную шахту и откройте дверь на юго-запад. Пробежите по коридору к Рифтовым Вратам, и у двери вы обнаружите сундук с картой Таро.



34. THE LOVERS (LEWIS & JEN)
Аквис. Перед тем как использовать ключ наверху очистной башни, внимательно осмотрите помещение. В задней части вы найдете карту Таро.



35. THE DEVIL (BELANZUR)
Аэта. В самом начале мира, в сторожевой башне, в помещении под Рифтовыми Вратами вы можете найти сундук, в котором хранится карта Таро.



36. THE TOWER (NEXUS)
Аэта. Следуйте на ферму к Рифтовым Вратам. В соседнем сарае стоит сундук, содержащий очередную карту Таро.



37. QUEEN OF SWORDS (EMPUSA)
Аэта. В особняке вы найдете камин и стол, уставленный бутылками. Поднимитесь наверх, в спальню, и в углу вы обнаружите сундук с картой Таро.



38. ACE OF SWORDS (WRAITH ASPECT)
Аэта. Тщательно осмотрите камеру пыток. В юго-восточном углу стоит сундук с очередной картой Таро.



39. KING OF SWORDS (RAUM)
Вулка. В комнате с трубами не спешите крутить колесо и открывать дверь. Лучше заставьте Скри спуститься по стене вниз. После пройдите по трубе и подберите карту Таро.



40. THE HANGED MAN (WATCHER)
Аэта. Оббежите внутренний дворик по периметру. Скри должен забраться по стене в северо-восточном углу и обогнуть зеленую крышу. Карта Таро лежит прямо на выступе.