

# СТРАНА ИГР

#15  
(144)  
АВГУСТ  
2003

PC ● PLAYSTATION 2 ● XBOX ● MECEB ● ADVANCE

ИНТЕРВЬЮ С ВАМПИРОМ

## CASTLEVANIA: ARIA OF SORROW

СТР. 54

РАЗБОР ПО  
ВИНТИКАМ

## KREED

СТР. 24

СТР. 56

## TOMB RAIDER: THE ANGEL OF DARKNESS

АХ, ДАРИСА, НАМ ЛИ БЫТЬ В ПЕЧАДЛИ!



# VIRTUA FIGHTER 4

ДЕСЯТИЛЕТНЯЯ ЭВОЛЮЦИЯ:  
НА ЗАВИСТЬ ДАРВИНУ!

## EVOLUTION

СТР. 16

(game)land

ISSN 1609-1035



ИГРЫ НОМЕРА:

Virtua Fighter 4 Evolution / Kreed / Syberia II / Psychotoxic: Gateway to Hell / Planet Prison / Chaser / Charlie's Angels / XGRA / Кохан: Битва Аримана / Каан - Варвар / Ударная сила / Armored Core 3 / Will Rock / Moto GP2 / Puzzle Fighter II Turbo / Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide / Wakeboarding Unleashed / Sonic Advance 2 / Легион: Новые сражения / F-1: Максимальное ускорение / Мусорщик: Город хлама / 11x11 / Gore: Первая кровь

# 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](mailto: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  
**Диланн** 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  
**CITILINK** 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. Нижнеартовск (3466) 240920  
**Арсенал** г. Тюмень (3452) 464774  
**ЗЕТ НСК** г. Новосибирск (3832) 125142, 125438  
**Интант** г. Томск (3822) 560056, 561616  
**Клосс 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**

# НОВЫЙ ЖУРНАЛ ПРОХОЖДЕНИЙ И КОДОВ!

**NEW!**

По вашим многочисленным  
просьбам издательство

**(game)land**  
ОСНОВАНА В 1992

запускает новое  
ежемесячное издание  
«Путеводитель: Страна Игр»,  
полностью посвященное  
прохождениям и кодам  
к самым популярным  
компьютерным играм

:: 112 страниц исчерпывающей  
информации о лучших  
компьютерных проектах!

:: Самые детальные  
руководства и тактические  
советы, впечатляющие  
подборки хитов и кодов,  
описание скрытых  
возможностей и приемов по  
взлому, рекомендации от  
мастеров киберспорта и  
многое другое!

:: CD-приложение, под завязку  
набитое необходимыми  
трейнерами, сейвами, модами,  
патчами и прочими полезными  
бонусами!

:: Двухсторонний постер  
формата А2, который поможет  
вам в прохождении игр и  
нахождении секретов.



в прогаже с **26** августа

самый верный компас  
на просторах виртуальных миров!



### ХИТ?!

**В SYBERIA II ВНОВЬ ПЕРЕСЕКАЮТСЯ СУДЬБЫ МИЛОЙ КЕЙТ И ЭКСЦЕНТРИЧНОГО ГАНСА. ПО ВСЕЙ ВИДИМОСТИ, В ПОСЛЕДНИЙ РАЗ /36**



### В РАЗРАБОТКЕ

**ТРИ ВСАДНИКА АПОКАЛИПСИСА УЖЕ НАНЕСЛИ СВОЙ УДАР. СЛОВО ОСТАЛОСЬ ЗА ПОСЛЕДНИМ – PSYCHOTONIC: GATEWAY TO HELL /40**



### ТЕМА НОМЕРА

**VIRTUA FIGHTER 4 EVOLUTION ЗНАМЕНУЕТ СВОИМ ПОЯВЛЕНИЕМ НЕ ТОЛЬКО ДЕСЯТИЛЕТНИЙ ЮБИЛЕЙ ПЕРВОЙ В МИРЕ СЕРИИ ТРЕХМЕРНЫХ ФАЙТИНГОВ, НО И ДОСТИЖЕНИЕ ЖАНРОМ НОВЫХ ЗАОБЛАЧНЫХ ВЫСОТ /16**



### ОБЗОР

**СЕРЬЕЗНЫЙ ОТВЕТ СЕРЬЕЗНОМУ СЭМУ. ВЫ ВСЕ ЕЩЕ СОМНЕВАЕТЕСЬ? I WILL ROCK – ГРОМОГЛАСНО ЗАЯВЛЯЕТ ГЛАВНЫЙ ГЕРОЙ! /50**



### ОБЗОР

**ДЕНЬ НЕПТУНА НА PS2 И ХВОИ! WAKEBOARDING UNLEASHED ПОЗНАКОМИТ ВАС С НОВОЙ СПОРТИВНОЙ ДИСЦИПЛИНОЙ! /68**



### Здравствуйте, драгоценнейшие.

Смею надеяться, что мое имя вам уже знакомо. Хотя бы потому, что последние три года я занимался компакт-дискон небезызвестного журнала «Игромания», и именно моими силами он был выведен на пресловутый уровень «Номер Один В Мире». Ну а теперь пришло самое время заняться компакт «Страны Игр», где я подвизаюсь почти месяц. Думаю, уже в прошлом номере вы обратили внимание на существенно пополнившийся и окрепший список содержимого диска. Дальше — больше, и еще больше, и совсем уж много. Такими темпами через пару номеров придется выбивать еще пару полос под этот самый список... Кроме радикальной доработки контента уже сейчас ведется работа над оболочкой, которая совсем скоро станет еще более удобной и красивой. Ведутся также переговоры о предоставлении нам эксклюзивных CD-материалов, которые вы не найдете нигде больше. Ну а в этот раз вас ждут самые новые демо-версии грядущих хитов, куча фриварных головоломок и аркад, наиболее полезный софт, свежие патчи, умопомрачительные, видеоролики и главное: стремительно набирающий в весе раздел игровых дополнений, при составлении которого, в этот раз упор был сделан на UT2003.

**ИЛЯ ВИКТОРОВ**

## НОВОСТИ

- 04 Анонс Xenosaga Episode II
- 05 Детали Killer 7
- 06 Macross от Sega AM2 и Bandai
- 07 Список основных участников TGS 2003
- 08 Новый GBA SP к 20-летию Famicom
- 12 «Республика» ушла на золото!

## ТЕМА НОМЕРА

- 16 Virtua Fighter 4 Evolution
- 20 История краеугольного 3D-файтинга

## СПЕЦ

- 24 Creed – разбор по винтикам

## ХИТ?!

- 36 Syberia 2

## В РАЗРАБОТКЕ

- 40 Psychotonic: Gateway to Hell
- 42 Planet Prison
- 44 Mortyr 2
- 44 Charlie's Angels
- 45 XGRA
- 46 Кохан: Битва Аримана
- 46 Каан-варвар
- 47 Ударная сила

## ОБЗОР

- 48 Armored Core 3
- 50 Will Rock
- 52 Chaser
- 54 Castlevania: Aria of Sorrow
- 56 Tomb Raider: The Angel of Darkness
- 60 Brute Force
- 64 Gothic 2
- 66 Moto GP2: Ultimate Racing Technology
- 68 Wakeboarding Unleashed
- 70 Neighbors From Hell
- 72 Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide
- 73 Donkey Kong Country
- 74 Puzzle Fighter II Turbo
- 75 Sonic Advance 2

## ДАЙДЖЕСТ

- 76 Легион: Новые Сражения
- 76 F-1: Максимальное Ускорение
- 76 Мусорщик: Город Хлама
- 77 11x11
- 77 IGI-2 Скрытый Удар
- 77 Повелитель Ужаса

## СИ-Бонусы

**В ЭТОТ РАЗ ОБА БОНУС-ПОСТЕРА МЫ ПОДГОТОВИЛИ, ЧТО НАЗЫВАЕТСЯ НА ЗАКАЗ, ТО ЕСТЬ ПО ВАШИМ ПРОСЬБАМ! А ПОСВЯЩЕНЫ ОНИ РУБРИКЕ «БАНЗАЙ!» – НАСЛАЖДАЙТЕСЬ! НА НАКЛЕЙКАХ ЖЕ КРАСУЮТСЯ ГЕРОИНИ VF4 И DYNASTY WARRIORS 4**



## СПЕЦ

**ИНТЕРВЬЮ С РАЗРАБОТЧИКАМИ, ОТКРЫВАЮЩИМИ ТАЙНУ РОЖДЕНИЯ САМОЙ ОЖИДАЕМОЙ РОССИЙСКОЙ ИГРЫ. ЧИТАЙТЕ СПЕЦИАЛЬНЫЙ МАТЕРИАЛ KREED – РАЗБОР ПО ВИНТИКАМ! САМЫЕ СОКРОВЕННЫЕ ДЕВЕЛОПЕРСКИЕ СЕКРЕТЫ НА ДЕСЯТИ БЕСКОНЕЧНЫХ СТРАНИЦАХ /22**



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

№15(144) август 2003  
www.gameland.ru

## РЕДАКЦИЯ

**Александр Глаголев** [glagol@gameland.ru](mailto:glagol@gameland.ru) и.о. главного редактора  
**Валерий Корнеев** [valkon@gameland.ru](mailto:valkon@gameland.ru) зам. глав. редактора  
**Александр Шербаков** [sherb@gameland.ru](mailto:sherb@gameland.ru) зам. глав. редактора  
**Анатолий Норенко** [spoiler@gameland.ru](mailto:spoiler@gameland.ru) редактор  
**Михаил Разумкин** [razum@gameland.ru](mailto:razum@gameland.ru) бильярд-редактор  
**Сергей Долинский** [dolser@gameland.ru](mailto:dolser@gameland.ru) редактор «Онлайн»  
**Роман Тарасенко** [polosatv@gameland.ru](mailto:polosatv@gameland.ru) редактор «Киберспорт»  
**Юлия Барковская** [july@gameland.ru](mailto:july@gameland.ru) литературный редактор  
**Максим Баканович** [baxx@gameland.ru](mailto:baxx@gameland.ru) PR-менеджер

## СД

**Юрий Воронов** [voron@gameland.ru](mailto:voron@gameland.ru) главный редактор  
**Илья Викторов** [orange@gameland.ru](mailto:orange@gameland.ru) редактор

## РЕДАКЦИОННЫЙ СОВЕТ

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

## АРТ

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

## КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ

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

## GAMELAND ONLINE

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

## РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

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

## ДИСТРИБУЦИЯ И МАРКЕТИНГ

**Владимир Смирнов** [vladimir@gameland.ru](mailto:vladimir@gameland.ru) руководитель отдела  
**Андрей Степанов** [andrey@gameland.ru](mailto:andrey@gameland.ru) оптовое распространение  
**Алексей Попов** [popov@gameland.ru](mailto:popov@gameland.ru) подписка  
**Андрей Наседкин** [nasedkin@gameland.ru](mailto:nasedkin@gameland.ru) региональное розничное распространение  
**Яна Губарь** [yana@gameland.ru](mailto:yana@gameland.ru) PR-менеджер  
Телефоны: (095)935-7034; факс: (095)924-9694

## ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

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

## ИЗДАТЕЛЬ И УЧРЕДИТЕЛЬ

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

## PUBLISHER

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

Phone: (095)935-7034; fax: (095)924-9694

Доступ в Интернет: компания Zenon N.S.P.  
<http://www.aha.ru>; Tel.: (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. При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Страну Игр» строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение или размножение каким бы то ни было способом материалов настоящего издания допускается только с письменного разрешения владельца авторских прав.

PC	
XIII	12
11x11	77
Anachronox	12
Chaser	52, 88
Commandos 3	12
Command & Conquer: Generals Zero Hour	12
Diablo	8
D.M. Dinwiddie	8
Doom III	12
Dungeon Siege: Legends of Aranna	12
Enter The Matrix	89, 90
ESPIionage	4
F-1: Максимальное ускорение	76
Gore: Первая кровь	91
Gothic 2	64
IGI-2: Скрытый удар	77
Justice League	6
Knights of the Old Republic	4
Contract J.A.C.K.	7
Kreed	4, 24
Midnight Club II	88
Mortyr 2	40
Need for Speed: Underground	12
Neighbours from Hell	70
Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide	72
Planet Prison	42
Postal 2	7
Postal: Classic and Uncut	7
Premier Manager 03/04	4
Psychotoxic	40
Republic: The Revolution	12
Robin Hood: Defender of the Crown	12
Stansky and Hutch	88
Star Trek: Elite Force II	88
Syberia 2	36
The Sims: Makin' Magic	8
Tomb Raider: The Angel of Darkness	56
WarCraft III: The Frozen Throne	8, 88
Will Rock	50
Каан-Варвар	42
Кохан: Битва Аримана	42
Легион: Новые сражения	76
Мусорщик: город хлама	76
Повелитель ужаса	77
Ударная сила	43
PlayStation 2	
Area 51	6
Armored Core 3	48
Charlie's Angels	40
Choujiku Yousai Macross	6
ESPIionage	4
GTA: Vice City	89
Justice League	6
Mojib-Ribbon	4
Mortal Kombat: Deadly Alliance	6
Moto GP2	66
NARC	6
Need for Speed: Underground	12
Tomb Raider: The Angel of Darkness	56, 88
Virtua Fighter Evolution	16
Wakeboarding Unleashed	68, 89
Xenosaga Episode II: Jenseits von Gut und Bose	4
XGRA: Extreme G Racing Association	41
GameCube	
ESPIionage	4
Final Fantasy: Crystal Chronicles	8
Justice League	6
Killer 7	5
Mortal Kombat: Deadly Alliance	6
NARC	6
Need for Speed: Underground	12
Phantasy Star Online Episode III: C.A.R.D. Revolution	8
Soul Calibur II	12
Tales of Symphonia	8
XGRA: Extreme G Racing Association	41
Xbox	
Area 51	6
Brute Force	60
ESPIionage	4
Justice League	6
Knights of the Old Republic	4
Mortal Kombat: Deadly Alliance	6
NARC	6
Need for Speed: Underground	12
Otogi	4
Rainbow Six 3	4
Wakeboarding Unleashed	68
XGRA: Extreme G Racing Association	41
Game Boy Advance	
Castlevania: Aria of Sorrow	54
Donkey Kong	73
Final Fantasy: Crystal Chronicles	8
Phantasy Star Online	8
Episode III: C.A.R.D. Revolution	8
Puzzle Fighter	74
Sonic Advance 2	75



## ОБЗОР

ПИАРЩИКИ ИЗ MICROSOFT И DIGITAL ANVIL РАССТАРАЛИСЬ ТАК, ЧТО НЕ ОСТАЛОСЬ НИ ОДНОГО ЖУРНАЛИСТА, КОТОРЫЙ НЕ ГОВОРИЛ БЫ О BRUTE FORCE ХОТЯ БЫ КАК О ВОЗМОЖНОМ ПРЕЕМНИКЕ HALO... /60

## ПОСТЕРЫ



### VIRTUA FIGHTER 4 EVOLUTION

Выше, чем горы, круче, чем яйца!



### ЛАРА КРОФТ: РАСХИТИТЕЛЬНИЦА ГРОБНИЦ 2

Киноверсия!

## ОНЛАЙН

78 Новости Интернета  
80 Во что играют будущие миллионеры?  
82 Взгляд со стороны

## КИБЕРСПОРТ

84 Вести с Electronic Sports World Cup  
85 Первый женский турнир по Quake III  
86 Карта для UT2003 – DM-Fragpipe2003

## ТАКТИКА & КОДЫ

88 Коды  
91 Gore: Первая Кровь

## ЖЕЛЕЗО

92 Новости  
94 Лазерные принтеры для дома

## ТЕРРИТОРИЯ «СИ»

98 Банзай!  
104 Обратная связь  
107 Итоги конкурса PlayStation 2  
108 Содержание CD

## СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

02 ОБЛОЖКА «ТЕХНОТРЕЙД»	13	R-STYLE	57	«МДМ-КИНО»	90	ЖУРНАЛ CGW РОССИЯ
03 ОБЛОЖКА «ДИНА ВИКТОРИЯ»	15, 31, 43, 63, 71	«1С»	69, 93	«НАШЕ РАДИО»	103	NETLAND
04 ОБЛОЖКА SAMSUNG	19, 23, 27, 47	«МЕДИА-СЕРВИС 2000»	79	GAMELAND.RU	107	«АКЦИЯ СИ»
01 ЖУРНАЛ «ПУТЕВОДИТЕЛЬ»	41, 59, 67	«РУССОБИТ-М»	81, 85, 89, 101, 105	E-SHOP	111	«УЛЬТРА»
05, 06, 07, 10, 11	«АКЕЛЛА»	VGW	82	ЖУРНАЛ MC	112	РЕДАКЦИОННАЯ ПОДПИСКА
09	EXCLAND	БУКА	83	ЖУРНАЛ «ХУЛИГАН»		

НА ОБЛОЖКЕ: Специально приглашенные звезды VF4 Evolution празднуют десятилетие сериала!

## ПОСЛЕ ДРАКИ

В прошлом номере нашего журнала мы писали о турнире по Kreed от компании «Руссобит-М» и воронежской студии Burut. Дополнительно об этом вы можете прочесть тут: <http://www.russobit-m.ru/rus/games/shots/kreed>. А сейчас мы расскажем вам, какие изменения претерпела игра до и после турнира. Изменений было много, ведь в качестве тестеров выступали лучшие е-спортсмены России... По свидетельству организаторов, идея провести турнир родилась

неожиданно, и готовились мы к нему в дикой спешке. Kreed за неделю до турнира и то, что увидели киберспортсмены – практически две разные игры. Для турнирной версии Kreed было доработано меню настроек – раньше игрок не мог настроить многие параметры без использования консоли. Было сильно изменено меню сетевой игры. При создании сервера игрок может ввести такие параметры, как time limit, frag limit, respawn interval и другие. Да что там гово-

рить, даже интерфейс был полностью изменен! Минусы, которые участники турнира отметили в анкетах, также учтены. Мы оптимизировали движок и сетевой код, заметно повысив производительность, а Rocket Launcher – теперь не самое мощное оружие в игре. Радиус поражения стал немного меньше, а режим стрельбы тремя ракетами и вовсе убран. Кроме того, был доработан алгоритм переключения оружия и другие мелкие недоработки...» ■

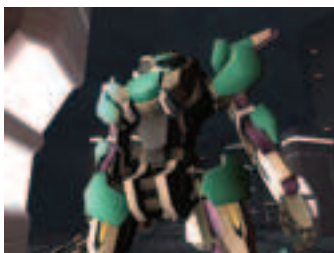


## АНОНС XENOSAGA EPISODE II: JENSEITS VON GUT UND BOSE

Namco объявила о разработке Xenosaga Episode II: Jenseits von Gut und Bose, сиквела неоднозначной, но, безусловно, интересной JRPG для PS2. Детали сю-

жета не разглашаются, но известно, что брату Shion, Jin Uzuki, отведена главная роль. Герои останутся прежними, но общий дизайн персонажей полностью

сменился: они стали выглядеть реалистичнее. Проект находится в средней стадии готовности, Monolith Soft завершили пока лишь треть игры. ■



## КОРОТКО

► **МОЖИВ-РИББОН**, сиквел оригинальной музыкальной игры Vib Ribbon, выйдет на PS2 этой осенью.

► **ЕДИНСТВЕННАЯ КОНСОЛЬ**, на которой выйдет Rainbow Six 3, это Xbox.

► **ХВОХ-ВЕРСИЯ** Unreal II: The Awakening с поддержкой онлайн-овой службы Live выйдет в конце этого года.

► **ОДИН ИЗ ОСНОВАТЕЛЕЙ** Core Design, Jeremy Heath-Smith, отошел от дел.

► **ПРОДАЖИ ВСЕМ** известного 3D-шутера Halo преодолели трехмиллионный порог, о чем Bungie не замедлила сообщить.

► **PLAYMORE СМЕНИЛА** название на Playmore SNK, тем самым объявив себя идейной преемницей некогда великой компании.

► **ZOO DIGITAL PUBLISHING** объявила, что футбольный менеджер Premier Manager 03/04, выйдет в Европе в конце этого года на PS2, PC и GBA.

► **SONY НАБИРАЕТ** себе в штат программистов, пишущих эмуляторы. Аналитики считают, что они будут использоваться для улучшения обратной связи PS3 с предшественниками.

► **MIDWAY ОТСРОЧИЛА** дату выхода ESPionage, 3D-шутера от третьего лица, на май 2004 года.

► **ВСЕМИ ОЖИДАЕМАЯ** Knights of the Old Republic ушла «на золото», правда, пока только в Xbox-исполнении. Дополнительный контент владельцы игры смогут загрузить через Xbox Live. К моменту выхода журнала в продажу игра должна уже быть на прилавках.

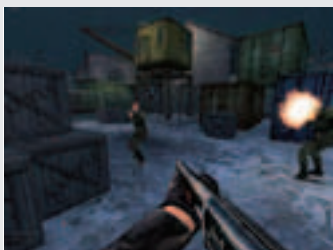
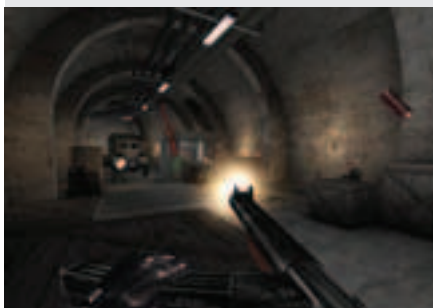
► **SEGA ПРОВОДИТ** внутрикорпоративную перестройку, направленную на повышение качества игр и сокращение сроков их выхода. Девять девелоперских студий будут преобразованы в пять, также будут созданы два дополнительных подразделения под присмотром небезызвестного Ю Судзукиса. Начать перестройку собираются в октябре.

► **ЭТОЙ ЗИМОЙ НА ХВОХ** выйдет Otogi: Hyakki Toubatsu Emaki, сиквел яркого экшена. Главная героиня игры, Сеимеи Абено, работает в имперском суде экзорцистом, защищая мир от натиска монстров. Действие происходит в средневековой Японии.

## ДЖЕК. ДЖОН ДЖЕК

Contract J.A.C.K. – так будет называться приквел к No One Lives Forever 2, над которым в настоящее время работают сотрудники Monolith. В игре вы сможете влезть в шкуру некоего Джона Джека, занимающего в организации H.A.R.M. должность ведущего специалиста по уничтожению лишних людей. А бо-

роться придется с итальянскими мафиози, вознамерившимися уничтожить работодателей Джека. Приветствуется использование самого разнообразного вооружения и техники. Когда именно этим можно будет заняться, неизвестно, но издатель VU Games клянется, что игра выйдет в этом году. ■



На скриншотах все очень уж напоминает Medal of Honor

## А У НАС ТУТ – СВОЯ ЕЗ

CEA огласила список основных участников ежегодной выставки Tokyo Game Show 2003. На ней будут показаны как давно ожидаемые, так и доселе неизвестные проекты от именитых издателей и разработчиков: Auze, Atlus, Bandai, Capcom, Electronic Arts, From Software, Genki, Hudson, Koei, Konami, Namco, Sammy, Sega, SNK Playmore, Sony, Square Enix, Taito, Tecmo и другие. Nintendo, как обычно, не участвует в этой выставке (хотя давно уже и не проводила своей), но президент компании Сатору Ивата произнесет речь о природе и зрелости индустрии электронных развлечений. ■



## НЕТРОНУТАЯ КЛАССИКА

По случаю небывалого успеха Postal 2 авторы игры – команда Running With Scissors – решили переиздать ограниченным тиражом первую часть. Выходящий в конце августа комплект Postal: Classic and Uncut будет помимо собственно первой части Postal содержать многопользовательское расширение Special Delivery, демо-версию Postal 2 и стикер Postal 2. Postal: Classic and Uncut выйдет одновременно в Европе и Северной Америке, за исключением, само собой, тех десяти стран, где она была запрещена вскоре после релиза в 1997 году. ■



По словам представителей RWS, многим поклонникам Postal 2 было крайне интересно узнать, откуда растут ноги у их любимого антисоциального хита.

Акелла

• LAW & ORDER •

# ЗАКОН И ПОРЯДОК

СМЕРТЬ ЗА ДЕНЬГИ

DEAD ON THE MONEY

Дело № 10728

Вашим судисемпертым...  
...было израсходовано после смерти...  
...наступила в результате ударе...  
...погибшими...

**pc cdrom**

Завораживающая приключенческая игра, основанная на одноименном ТВ-сериале. Нью-Йоркский брокер Джени Ресс была убита насильником в парке... Это еще одно расследование для вас - детектива из специального отдела. Сможете ли вы найти виновного и доказать, что убийство было не случайной выходкой маньяка, а тщательно спланированной операцией?

Сюжет, основанный на популярном сериале;  
Интригующие детективные расследования;  
Сотни персонажей, озвученных профессиональными актерами;  
Реалистично прорисованный мир, четко отображающий происходящее;  
А также свыше 200 мест, где может быть кто-то изнасилован или убит...

www.akella.com

© 2003 "Akella"  
© 2003 "Universal"  
© 2003 Legacy Interactive Inc., licensed exclusively to DreamCatcher Interactive Inc. for the world excluding North America. DreamCatcher and The Adventure Company design and mark are trade marks of DreamCatcher Interactive Inc. All rights reserved.  
Все права защищены. Иллюстрации копируются проследуются  
Игры с доставкой www.cdgames.ru  
Итоговая продажа: (095) 363-4614 hot поддержка - support@akella.com  
представитель на Украине - "MultiTrade" www.mutitrade.com.ua

Акелла

SpacePod

# Орбитальные разборки



The Robota Company

POWERED BY  
gamespy

## pc cdrom

Космос - пространство, где каждый день происходят сражения! Почаще вам предстоит командовать небольшой станцией, собирая ресурсы на орбите. Но вы не один во Вселенной, в погоне за добычей каждый готов перегрызть плоть своему ближнему. Возможно ли уцелеть в этой разборке, выходя на орбиту на ветхом, крошечном корабльке, реально ли разбогатеть и превратить свое судно в мощный космический крейсер? Вопрос остается открытым...



- Свыше 50 компонентов для создания гигантского звездного корабля!
- Превосходный компьютерный интеллект и продвинутые тактические возможности
- Огромный выбор оружия и дополнительных бонусов
- Приятная графика и отличные визуальные спецэффекты

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

© 2003 "Akella"  
© 2003 for Purvis & Dow McGraw  
GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved.  
Все права защищены. Неправильное копирование преследуется  
игры с доставкой [www.cdgames.ru](http://www.cdgames.ru)  
итовая продажа: (095)363-4614 тел.поддержка - [support@akella.com](mailto:support@akella.com)  
представитель на Украине - "Мультитрейд" [www.multitrade.com.ua](http://www.multitrade.com.ua)



## МНЕ БЫ В НЕБО, МНЕ БЫ В НЕБО...

Д евелоперское подразделение Sega AM2 совместно с Bandai разрабатывает 3D-shooter для PS 2 по мотивам популярного аниме Macross (в Америке более известное как Robotech). Choujūkiu Yousai Macross создается людьми, ответственными за сериал Aero Dancing. Управление в новой игре будет гораздо более легким, чем в Aero Dancing, хотя дополнитель-

ные функции для продвинутых игроков тоже будут присутствовать. Геймеру предстоит управлять многофункциональным истребителем-трансформером, способным менять конфигурацию прямо на лету. Каждая из трех модификаций имеет свои уникальные характеристики и возможности. На полках японских магазинов игра появится в октябре. ■



## ПЛОДОВИТАЯ КОНТОРА

О казывается, Midway не только денежки с недавнего МК считает, но и игры делать тоже не забывает. В кузницах компании разрабатывается аж три новых проекта. Первый – Area 51 (Xbox, PS2), мультиплеерный римейк светового тира. Второй – NARC (Xbox, PS2, GC), опять же пере-

певка классики: жестокий и динамичный 3D-боевик с океанами насилия и горами наркотиков. Последний же – Justice League, кроссплатформенный action по мотивам одноименного мультяшного сериала, где игрок сможет поручиться героями комиксов издательского дома DC Comics. ■





## АФГАНСКИЙ СИНДРОМ

Полиция афганского города Джалалабад закрыла более 300 магазинов, торговавших видеоиграми, по причине способствования «моральному разложению» юношества. Акция была вызвана многочисленными жалобами сердобольных родителей, а правительство, глава которого – закор-

нелый консерватор, охотно их поддержало в этом начинании. Напомним, что подобные случаи в Афганистане – не редкость. В прошлом декабре магазины с видеоиграми тоже были закрыты, но вскоре они вновь открыли свои двери – но только не для «детей» до 16 лет. ■

## РАЗДВОЕНИЕ ЛИЧНОСТИ УЖЕ НЕ В МОДЕ

Сарсом сообщила некоторые детали о главном герое Killer 7, стильной игры для Game Cube. Харман Смит – высокопрофессиональный убийца 65 лет от роду, способный использовать 7 уникальных личин для выполнения оп-

ределенных задач. Он пытается узнать, кто стоит за «людьми с райскими улыбками». Их лица перекошены гневом, а умы поражены сумасшествием; они бесцельно и жестоко убивают всех, кто попадаетея им под руку, в число коих вошла и Сьюзи, жена Хармана.

Игра насчитывает 5 сюжетных линий, охватывающих 4 мира в двух временных периодах – день сегодняшний и год 2005. Мир не столь отдаленного будущего будет меняться в зависимости от действий Смита в его шокирующем настоящем. ■



## MICROSOFT НЕ ТЕРЯЕТ НАДЕЖДЫ

Корпорация Microsoft сообщила, что с начала продаж приставки Xbox (ноябрь 2001 года) по всему миру было реализовано около 9.4 миллионов экземпляров этой платформы. Приведены показатели за 2003 финансовый год: 5.5 миллионов проданных консолей. Прогнозируется, что общее количество Xbox в мире к июлю 2004 года составит около 14.5-16 миллионов штук.

Добавим, что наибольшей популярностью Xbox пользуется в Се-


верной Америке – на ее долю приходится 6.6 миллионов проданных приставок. На остальные регионы приходится 3.2 млн. продаж. Наиболее значимые из рынков – Европа и Япония, но они до сих пор не поддаются экспансии Xbox. В России же консоль официально до сих пор не продается. По нашим сведениям, в Microsoft на данный момент совершенно незаинтересован в развитии собственного игрового рынка в нашей стране. ■

Акелла


Cycling Manager 3

Этот безумный Велоспорт

Сезон 2003-2004




POWERED BY gamespy



**pc cdrom**

Ты - веломенеджер и должен привести свою велосипедную команду к победе в самых престижных соревнованиях! Заключи контракты с лучшими спортсменами, установи для них режим тренировок, найми лучших массажистов и врачей. И, если ты все сделаешь правильно, наградой тебе станет победа твоей команды в Чемпионате!



180 стадионов с богатым визуальными эффектами бэкграундом, реалистичной анимацией и онлайн гонками в режиме Мультителера


самые популярные и не менее конкурентные чемпионаты мира

34 наиболее престижные международные команды

оптимизированный движок графического исполнения - просто улет!

www.akella.com

© 2003 "Akella"  
© 2003 "CyaniDe"  
GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved.  
Все права защищены. Нелегальные копии будут преследоваться.  
Играть с доставкой: www.cdgames.ru  
иговая продажа: (095)363-4614 тех.поддержка - support@akella.com  
представитель на Украине - "Мультителера" www.multiterra.com.ua



## МНОГОЛИКИЙ GBA SP

15 июля 1983 года, 20 лет назад, на японском рынке появилась Famicom. Двумя годами позже приставка была запущена в Америке под названием Nintendo Entertainment System (NES). В честь круглой даты Nintendo выпустила в Японии 1000 GBA SP с дизайном, унаследованным от двадцатилетней старушки. В обличье этих необычных GBA SP преобладают красный и бежевый цвета. Чтобы получить желаемые консоли, желающим нужно купить

игру из объявленного списка и отправить купон, вложенный в бокс. Счастливики будут определены жеребьевкой. Девять тысяч невезучих получат утешительные призы – футболки.

Вернемся же ко дню сегодняшнему. С 24 октября в Европе можно будет приобрести GBA SP новых расцветок. Пламенно красные и «арктически» синие модели будут стоить столько же, сколько и их серебристый предшественник. Больше GBA SP, ярких и стильных! ■



### КОРОТКО

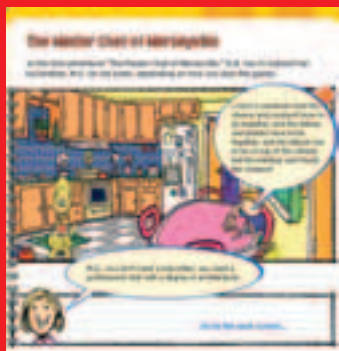
► **SONY ВЫПУСТИЛА** 2.4 млн. сетевых адаптеров для PS2, 400 тыс. из них будут распространены в Японии, 2 млн. – в Америке. Онлайн-забавы становятся все популярнее среди владельцев консолей.

► **MK: DEADLY ALLIANCE** стал дважды платиновым, сумев-таки перебраться за двухмиллионную планку. Кстати, сериал Mortal Kombat один из самых продаваемых за всю историю индустрии, совокупные продажи всех его частей для всех платформ превышают 20 миллионов экземпляров.

► **ДЛЯ МУЛЬТИПЛЕЕРНОЙ ИГРЫ** в Final Fantasy: Crystal Chronicles придется использовать сочетание GameCube+GBA. На дисплее портативной системы будет изображена менюшка, состоящая из двух основных разделов – меню выбора команды и таблица статсов. Для одиночной игры можно обойтись и без GBA.

► **ВО ВРЕМЯ ИГРЫ** в Phantasy Star Online Episode III: C.A.R.D. Revolution, разрабатываемую Sonic Team онлайн-ролею RPG, можно будет подключать GBA к GC. Со всеми вытекающими.

## ДЛЯ ЮНЫХ АЙБОЛИТОВ...



Компания Health Media Lab решила изменить взгляд общества на медицинское просвещение населения самым кардинальным образом – а именно выпуском компьютерной игры под названием D.M. Dinwiddie, Physician-in-Training. Игра научит детей замечать, распознавать и лечить двенадцать наиболее распространенных недомоганий. Доктор Мартин Андерсон говорит: «Многие продукты предлагают информацию по анатомии, диагностике и лечению заболеваний, мы же хотели предло-

жить детям более интерактивный и развлекательный подход к этим предметам». К сказанному доктором стоит добавить лишь то, что повысить свою медицинскую грамотность детишки будут не только путем чтения текстов и разглядывания картинок, но еще и решая словесные и цифровые паззлы, производя научные эксперименты а также занимаясь массой прочих знакомых по разного рода играм дел. Интересующиеся могут пройти по адресу <http://www.dmdinwiddie.com/>. ■

### КОРОТКО



► **НАМСО СООБЩИЛА**, что разработка Tales of Symphonia, JRPG для GC, завершена. Главные герои игры – Regal Bryan, задиристый каторжник 33 лет, и Mitos, четырнадцатилетний юноша с нежной внешностью, единственный выживший в пожаре, выжегшем целую деревню.

► **ОДНОВРЕМЕННО** с выходом Warcraft III: The Frozen Throne компания Blizzard выпустила серию фигурок юнитов из культовой RTS. Теперь на книжной полке каждого фэна Warcraft смогут поселиться принц Arthas, ночной эльф Shandris Feathermoon, лорд Tichondrius и многие другие.



## СДЕЛАТЬ ХОТЕЛ УТЮГ – СЛОН ПОЛУЧИЛСЯ ВДРУГ



EA Games анонсировала «последний expansion pack» к мегахиту The Sims под названием The Sims: Makin' Magic. Как явствует из названия расширения, в нем симы смогут использовать магию – с ее помощью можно призывать различных существ, устраивать разборки с соседями, волшебные представления, участвовать в колдовских дуэлях. Разумеется, заклинания

иногда могут сработать не так, как задумано – тогда на симов посыпятся ослиные головы, молнии, а то и что-нибудь похуже. Ну и вряд ли стоит говорить о том, что такое мегучее пополнение геймплея не могло не сказаться на игровых объектах, которых значительно прибавится. В ближайшем будущем EA Games обещают объявить дату выхода этого грандиозного add-on'a. ■

## ПЕРЕСТАНОВКИ И ПОТЕРИ

После ухода Билла Роупера со товарищи шефом отдела разработок Blizzard North стал Рик Сис (Rick Seis), под чутким руководством которого компания продолжит ударно трудиться над неким ключевым проектом, название которого пока не раскрывается. Сис был одним из первых сотрудников Blizzard North, работал в компании с 1994 года и занимал ключевые должности в работе над обеими частями Diablo. Кстати, любопытный факт: после ухода Роупер говорил о двух проектах своей бывшей компании, теперь же Blizzard North работает лишь над одним... ■



# EXCILAND computers

СЕТЬ КОМПЬЮТЕРНЫХ САЛОНОВ

Можно ли одновременно играть в интерактивные игры и слушать музыку?



Узнайте об этом, используя Excilon Universal EX12 на базе процессора Intel® Pentium® 4 с технологией Hyper-Threading

#### АДРЕСА КОМПЬЮТЕРНЫХ САЛОНОВ

Пензенская область: Саратовская ул. 107, тел. 231, 230, 232, 233, 234, 235, 236, 237, 238, 239, 240, 241, 242, 243, 244, 245, 246, 247, 248, 249, 250, 251, 252, 253, 254, 255, 256, 257, 258, 259, 260, 261, 262, 263, 264, 265, 266, 267, 268, 269, 270, 271, 272, 273, 274, 275, 276, 277, 278, 279, 280, 281, 282, 283, 284, 285, 286, 287, 288, 289, 290, 291, 292, 293, 294, 295, 296, 297, 298, 299, 300, 301, 302, 303, 304, 305, 306, 307, 308, 309, 310, 311, 312, 313, 314, 315, 316, 317, 318, 319, 320, 321, 322, 323, 324, 325, 326, 327, 328, 329, 330, 331, 332, 333, 334, 335, 336, 337, 338, 339, 340, 341, 342, 343, 344, 345, 346, 347, 348, 349, 350, 351, 352, 353, 354, 355, 356, 357, 358, 359, 360, 361, 362, 363, 364, 365, 366, 367, 368, 369, 370, 371, 372, 373, 374, 375, 376, 377, 378, 379, 380, 381, 382, 383, 384, 385, 386, 387, 388, 389, 390, 391, 392, 393, 394, 395, 396, 397, 398, 399, 400, 401, 402, 403, 404, 405, 406, 407, 408, 409, 410, 411, 412, 413, 414, 415, 416, 417, 418, 419, 420, 421, 422, 423, 424, 425, 426, 427, 428, 429, 430, 431, 432, 433, 434, 435, 436, 437, 438, 439, 440, 441, 442, 443, 444, 445, 446, 447, 448, 449, 450, 451, 452, 453, 454, 455, 456, 457, 458, 459, 460, 461, 462, 463, 464, 465, 466, 467, 468, 469, 470, 471, 472, 473, 474, 475, 476, 477, 478, 479, 480, 481, 482, 483, 484, 485, 486, 487, 488, 489, 490, 491, 492, 493, 494, 495, 496, 497, 498, 499, 500, 501, 502, 503, 504, 505, 506, 507, 508, 509, 510, 511, 512, 513, 514, 515, 516, 517, 518, 519, 520, 521, 522, 523, 524, 525, 526, 527, 528, 529, 530, 531, 532, 533, 534, 535, 536, 537, 538, 539, 540, 541, 542, 543, 544, 545, 546, 547, 548, 549, 550, 551, 552, 553, 554, 555, 556, 557, 558, 559, 560, 561, 562, 563, 564, 565, 566, 567, 568, 569, 570, 571, 572, 573, 574, 575, 576, 577, 578, 579, 580, 581, 582, 583, 584, 585, 586, 587, 588, 589, 590, 591, 592, 593, 594, 595, 596, 597, 598, 599, 600, 601, 602, 603, 604, 605, 606, 607, 608, 609, 610, 611, 612, 613, 614, 615, 616, 617, 618, 619, 620, 621, 622, 623, 624, 625, 626, 627, 628, 629, 630, 631, 632, 633, 634, 635, 636, 637, 638, 639, 640, 641, 642, 643, 644, 645, 646, 647, 648, 649, 650, 651, 652, 653, 654, 655, 656, 657, 658, 659, 660, 661, 662, 663, 664, 665, 666, 667, 668, 669, 670, 671, 672, 673, 674, 675, 676, 677, 678, 679, 680, 681, 682, 683, 684, 685, 686, 687, 688, 689, 690, 691, 692, 693, 694, 695, 696, 697, 698, 699, 700, 701, 702, 703, 704, 705, 706, 707, 708, 709, 710, 711, 712, 713, 714, 715, 716, 717, 718, 719, 720, 721, 722, 723, 724, 725, 726, 727, 728, 729, 730, 731, 732, 733, 734, 735, 736, 737, 738, 739, 740, 741, 742, 743, 744, 745, 746, 747, 748, 749, 750, 751, 752, 753, 754, 755, 756, 757, 758, 759, 760, 761, 762, 763, 764, 765, 766, 767, 768, 769, 770, 771, 772, 773, 774, 775, 776, 777, 778, 779, 780, 781, 782, 783, 784, 785, 786, 787, 788, 789, 790, 791, 792, 793, 794, 795, 796, 797, 798, 799, 800, 801, 802, 803, 804, 805, 806, 807, 808, 809, 810, 811, 812, 813, 814, 815, 816, 817, 818, 819, 820, 821, 822, 823, 824, 825, 826, 827, 828, 829, 830, 831, 832, 833, 834, 835, 836, 837, 838, 839, 840, 841, 842, 843, 844, 845, 846, 847, 848, 849, 850, 851, 852, 853, 854, 855, 856, 857, 858, 859, 860, 861, 862, 863, 864, 865, 866, 867, 868, 869, 870, 871, 872, 873, 874, 875, 876, 877, 878, 879, 880, 881, 882, 883, 884, 885, 886, 887, 888, 889, 890, 891, 892, 893, 894, 895, 896, 897, 898, 899, 900, 901, 902, 903, 904, 905, 906, 907, 908, 909, 910, 911, 912, 913, 914, 915, 916, 917, 918, 919, 920, 921, 922, 923, 924, 925, 926, 927, 928, 929, 930, 931, 932, 933, 934, 935, 936, 937, 938, 939, 940, 941, 942, 943, 944, 945, 946, 947, 948, 949, 950, 951, 952, 953, 954, 955, 956, 957, 958, 959, 960, 961, 962, 963, 964, 965, 966, 967, 968, 969, 970, 971, 972, 973, 974, 975, 976, 977, 978, 979, 980, 981, 982, 983, 984, 985, 986, 987, 988, 989, 990, 991, 992, 993, 994, 995, 996, 997, 998, 999, 1000.

#### КОРПОРАТИВНЫЙ ОТДЕЛ

(800) 727 8231  
e-mail: info@excilon.ru  
www.excilon.ru



Компьютер Эксилон на базе процессора Intel® Pentium® 4 3,06 МГц с технологией Hyper-Threading идеально подходит для работы, а также обладает широчайшими возможностями для игр и общения.

- Вся продукция сертифицирована (РОСС RU. ME61.B01302)
- Гарантия 2 года на всю продукцию
- Бесплатная доставка по Москве
- Продажа любой компьютерной техники в кредит

# КОСМОФЛОТ



## pc cdrom

Проект «Космофлот» - продолжение лучшего космического симулятора прошлых лет. Теперь перед вами новая игра. Отправьтесь в странствия по галактикам, займитесь перевозкой грузов, зарабатывайте деньги, изучайте инопланетные артефакты, улучшайте свой корабль, освоите планеты и, конечно же, смело встречайте врага в просторах космоса...



- ▷ Новый графический движок - красивейшая трехмерная графика!
- ▷ Возможность отдавать команды каждому отдельно взятому члену экипажа, который в свою очередь получает опыт и повышает свои умения!
- ▷ Надрело летать? Почувствуйте себя в шкуре пехотинца, как в настоящем 3D шутере, отправляясь участвовать в штурме вражеской планеты!

www.akella.com



## ХИТ-ПАРАД ОТ «СОЮЗА»

### PLAYSTATION 2

▶ НАЗВАНИЕ	▶ ОТНОСИТЕЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ПРОДАЖ
1 Grand Theft Auto: Vice City (PS2, Pal)	20
2 Enter the Matrix (PS2, Pal)	16
3 Tomb Raider: The Angel of Darkness (PS2, Pal)	15
4 Primal (русская версия) (PS2, Pal)	15
5 Silent Hill 3 (PS2, Pal)	14
6 Tom Clancy's Splinter Cell (рус. док.) (PS2, Pal)	14
7 Eye Toy Play (PS2, Pal)	12
8 RTS Wolfenstein: Operation Resurrection (PS2, Pal)	12
9 Midnight Club 2 (PS2, Pal)	10
10 Gran Turismo 3 A-Spec (PS2, Pal) Platinum	10

### PC (BOX)

▶ НАЗВАНИЕ	▶ ОТНОСИТЕЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ПРОДАЖ
1 Warcraft 3: The Frozen Throne. Допол. Рус. верс.]	205
2 Warcraft 3: Reign of Chaos. Русская версия	30
3 Sims: Super Star (рус. коп)	30
4 Sims Deluxe Edition (рус.коп)	19
5 Hulk (рус.коп.)	14
6 Half-Life Generation 3 (рус.коп)	13
7 Sim's: Unleashed (рус.коп)	12
8 Need for Speed Hot Pursuit 2 (рус.коп)	12
9 Diablo 2 (рус. коп)	11
10 Аладдин	10

### PC (JEWEL)

▶ НАЗВАНИЕ	▶ ОТНОСИТЕЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ПРОДАЖ
1 Мазатракеры. Тачка моей мамочки	21
2 I.G.I. 2	19
3 Корсары 2. Пираты Карибского моря	19
4 Postal 2	19
5 Мафия	16
6 Повелитель ужаса	14
7 Завоевание Америки. В поисках Эльдorado	13
8 Дальнбойщики 2. Издание 2. Дополненное	11
9 Delta Force. Операция Черный ястреб	10,5
10 F1. Максимальное ускорение	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 ПОЛНОЕ БЕЗРЫБИЕ.
- 6 и 6.5 – НЕПЛОХО, НО НЕ БОЛЕЕ.
- 7 и 7.5 – ХОРОШО, НО МОЖНО И ПУЧШЕ. (СЕРЕБРО)
- 8 и 8.5 – ОТЛИЧНО, БЛИЗКО К ИДЕАЛУ. (ЗОЛОТО)
- 9 и 9.5 – ШЕДЕВР, ПОЧТИ СОВЕРШЕНСТВО. (ПАТИНА)
- 10 – ВСЕХ ВРЕМЕН И НАРОДОВ!

СТРАНА ИГР

ПЛАТИНА  
ВЫБОР РЕДАКЦИИ

СТРАНА ИГР

ЗОЛОТО  
ВЫБОР РЕДАКЦИИ

СТРАНА ИГР

СЕРЕБРО  
ВЫБОР РЕДАКЦИИ




# POSTAL PLUS



## pc cdrom

Перед вами то, с чего начался самый ужасный и кровавый беспредел в компьютерных играх - Postal. Скандальный, запрещенный во многих странах и все равно получивший запредельную популярность проект. В связи с выходом Postal 2, мы предлагаем вам погрузиться в предисторию этой игры и увидеть то, с чего началось виртуальное безумие...



-  На диске с POSTAL PLUS вы также найдете демо-версию POSTAL 2!
-  Впервые - оригинальная версия POSTAL, включая эксклюзивные дополнения!
-  История о том, с чего поехала крыша у героя так полюбившейся всем игры POSTAL 2.

## ХИТ-ПАРАД

### PC (ВЕПИКОБРИТАНИЯ)

#### ▶ ИГРА

- 1 The Sims: Superstar
- 2 Tomb Raider: The Angel of Darkness
- 3 Warcraft III: The Frozen Throne
- 4 The Sims
- 5 Neverwinter Nights: Shadows
- 6 Championship Manager 4
- 7 Grand Theft Auto: Vice City
- 8 The Sims: Unleashed
- 9 Norton Antivirus 2003
- 10 Rise of Nations

#### ▶ ИЗДАТЕЛЬ

EA games  
Eidos Interactive  
Blizzard  
EA Games  
Atari  
Eidos Interactive  
Rockstar  
EA Games  
Norton  
Microsoft

### PLAYSTATION 2 (ВЕПИКОБРИТАНИЯ)

#### ▶ ИГРА

- 1 Tomb Raider: The Angel of Darkness
- 2 Eye Toy: Play
- 3 Socom: US Navy Seals
- 4 Enter the Matrix
- 5 Starsky & Hutch
- 6 Hulk
- 7 James Bond 007: Nightfire
- 8 Grand Theft Auto: Vice City
- 9 Midnight Club II
- 10 World Championship Snooker 2003

#### ▶ ИЗДАТЕЛЬ

Eidos interactive  
SCE.  
SCE.  
Atari  
Empire  
Universal  
EA Games  
Rockstar  
Rockstar  
Codemasters

### GAMECUBE (ВЕПИКОБРИТАНИЯ)

#### ▶ ИГРА

- 1 Sonic Adventure DX: Director's Cut
- 2 The Legend of Zelda: The Wind Waker
- 3 Wario World
- 4 WWE Wrestlemania X8
- 5 Wreckless: The Yakuza Missions
- 6 Enter the Matrix
- 7 Tom Clancy's Splinter Cell
- 8 Super Smash Bros: Melee
- 9 Sonic Mega Collection
- 10 Hulk

#### ▶ ИЗДАТЕЛЬ

Sega  
Nintendo  
Nintendo  
Thq  
Activision  
Atari  
Ubisoft  
Nintendo  
Sega  
Universal

### ХВОХ (ВЕПИКОБРИТАНИЯ)

#### ▶ ИГРА

- 1 Brute Force
- 2 Midnight Club II
- 3 Soldier of Fortune II: Double Helix
- 4 Enter the Matrix
- 5 Midtown Madness 3
- 6 World Championship Snooker 2003
- 7 Halo: Combat Evolved
- 8 Tom Clancy's Ghost Recon
- 9 Hulk
- 10 Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball

#### ▶ ИЗДАТЕЛЬ

Microsoft  
Rockstar  
Activision  
Atari  
Microsoft  
Codemasters  
Microsoft  
Red Storm  
Universal  
Microsoft

### ВСЕ ПЛАТФОРМЫ (ЯПОНИЯ)

#### ▶ ИГРА

- 1 Super Mario Advance 4
- 2 Kirby Air Ride
- 3 Mother 1 + 2
- 4 Silent Hill 3
- 5 Animal Forest E+
- 6 Initial D Special Stage
- 7 Slotter Up Core: Giant's Star
- 8 Hanjuku Eiyuu vs 3D
- 9 Let's Make the J. League Pro Soccer Club 3
- 10 Viewtiful Joe

#### ▶ ИЗДАТЕЛЬ

Nintendo  
Nintendo  
Nintendo  
Konami  
Nintendo  
Sega  
Dorat  
Square Enix  
  
Sega  
Capcom

#### ▶ ПЛАТФОРМА

GBA  
GC  
GBA  
PS2  
GC  
PS2  
PS2  
PS2  
  
PS2  
GC

## КОММЕНТАРИИ

Невзирая на холодные оценки обозревателей и критиков, и общий спад интереса к серии Tomb Rider, Лара сумела-таки подобрать ключик к сердцу английского геймера. Достаточно лишь взглянуть на результаты хит-парадов для PC и PS2, как все встанет на свои места. Любят на берегах Туманного Альбиона полигональные бюсты!



## НОЧЬЮ – СПАТЬ!

С 15 июля по 30 сентября в Тайланде действует «комендантский час» на онлайн-игры – доступ как к местным, так и к зарубежным игровым серверам с десяти часов вечера до шести утра наг-

лухо закрыт. Закон касается и интернет-кафе, в которых многие тайские геймеры и проводили вечерние, а то и ночные, часы за онлайн-играми. Эффективность действия комендан-

тского часа будет оценена специалистами в конце сентября, тогда же будет принято решение о целесообразности ужесточения или облегчения мер по борьбе с играми во внеурочные часы. ■

### КОРОТКО

► **GC-ВЕРСИЯ SOUL CALIBUR II** появится на полках европейских магазинов 26 сентября. Ждать осталось недолго.

► **БЕСПРЕЦЕДЕНТНЫЙ** случай – игра выходит раньше объявленного срока! Дата релиза Need for Speed: Underground переехала с 2004 года на осень 2003-го.

► **COMMAND & CONQUER: Generals Zero Hour** – не больше и не меньше, чем add-on к C&C, самым значительным нововведением которого станет режим generals challenge, где сперва надо победить девять разных армий в режиме одиночной игры, дабы потом иметь возможность играть за эти армии по мультиплееру. В



остальном обычный expansion pack с новыми кампаниями, миссиями, юнитами и путями к победе.

► **UBI SOFT ПРИВЛЕКЛА** для озвучки XIII, стильного шутера в тиле cell-shading Дэвида Духовны (его и представлять не стоит) и малоознакомого российскому зрителю Адама Уэста (он играл Бэтмена в 60-х). Голосом Дэвида будет говорить главный герой, голосом Адама – генерал Керрингтон.

► **СТАРЕЙШАЯ ИТАЛЬЯНСКАЯ** студия Trecision после двенадцати лет успешной работы на ниве разработки игр объявила о закрытии.

► **CINEMAWARE** обнадежили ту часть общественности, которая собиралась защищать корону вместе с Робинем Гудом исключительно на PC. Robin Hood: Defender of the Crown выйдет и на этой платформе. Более того, PC-версия уже находится на стадии бета-версии.

## РЕСПУБЛИКА УШЛА НА ЗОЛОТО

Проясняется судьба стратегии Republic: the Revolution от студии Elixir. Демис Хассабис, ответственный за данный проект, возвестил миру готовности игры, которая была на днях издателю (компания Eidos) в виде мастер-диска с шестью языковыми версиями. Несмотря на это, Republic: the Revolution появится на прилавках магазинов только в сентябре. Такая задержка вызвана желанием «гарантировать одновременный выпуск продукта во всех регионах». Официального анонса о сроках выхода игры от Eidos пока не поступило.

Republic – это «революционная» стратегия в реальном времени, которая принципиально отличается от всех других RTS. Основная цель игры – взять власть в стране в свои руки, что, согласитесь, не шутка, когда вы начинаете с самого низа и двигаетесь к трону буквально по головам соперников, хотя, конечно, все зависит от линии вашего поведения. Борьба за власть развернется на полностью трехмерных просторах республики Novistrana, образовавшейся в 90-х годах на развалинах агонизирующего Советского Союза. ■



## КОНФИГ ДЛЯ DOOM III!

Наконец-то пользователям больше не придется гадать по поводу минимальных системных требований, предъявляемых 3D-боевиком DOOM III от id Software и Activision, ибо Джон Кармак эти требования

озвучил. По его словам, играть в шутер всех времен и народов можно будет всего лишь на машине с гигагерцовым процессором, 256 Мбайт оперативки и видеокартой (внимание!) на базе первой

### КОРОТКО

► **НА САЙТЕ MACHINIMA.COM** появилось произведение, «склеенное» из скриптовых сцен игры Anachronox. Фильм, длящийся два с половиной часа для удобства скачивания разбит на куски от 65 до 95 Мбайт. Через некоторое время он будет издан в формате DVD.

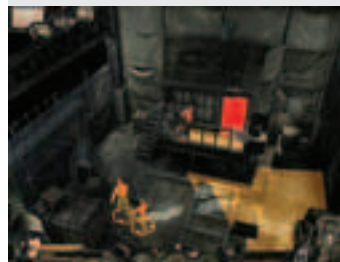
► **ДЖЕРЕМИ ХИТ-СМИТ** (Jeremy Heath-Smith) покинул директорские посты как в Eidos Interactive так и в Core Design. Причины не называются.

► **РЕПИЗ P2** (то есть сиквела к стратегической игре Project Earth) задержится по неназванным причинам до начала следующего года.

► **ИТАЛЬЯНСКАЯ** компания-публицер Lago, известная по add-онам к Flight Simulator, решила сменить профиль и анонсировала выход в этом году Grand Prix Simulator, разрабатываемого фирмой Alasoft. Игра, естественно, будет посвящена королеве автоспорта – Формуле-1.

► **СПУСТЯ БОЛЕЕ** чем полтора года после выхода оригинальной игры, то есть в ноябре, появится в продаже Dungeon Siege: Legends of Aranna, являющийся не чем иным, как expansion pack'ом к Dungeon Siege. Действие его происходит на тропическом острове Аранна, где имеется девять различных регионов, включая труднопроходимые джунгли. Новые герои, монстры, заклинания и сокровища – как обычно.

► **COMMANDOS 3 БУДЕТ** полноценной сетевой игрой. Обещают сделать deathmatch-multiplayer, то есть игру по сети в режиме Deathmatch, через Интернет или по локалке, от двух до 12 игроков.





# Так интересней!

И рабочие станции Carbon И ноутбуки Tornado И

И серверы Marshall И персональные компьютеры Proxima И



## R-Style® Carbon® Ai 520

**только до 31 августа!**  
**«Полный комплект»**

До 31 августа компьютеры R-Style® Carbon® Ai 520 бесплатно комплектуются «Большой Энциклопедией Кирилла и Мефодия» на 2 CD.

**Т**олько мощный компьютер может сделать процесс обучения легким и интересным для самых непоседливых учеников.

Только мощный компьютер может раскрыть новые способности у прилежных и старательных.

Только интересное дело может стать ДЕЛОМ всей жизни.

Компьютер R-Style® Carbon® Ai 520 на базе процессора Intel® Pentium® 4 3.00 ГГц с технологией Hyper-Threading для воспитания интереса к миру, жизни, работе.

### ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ:

**Процессор:** Intel® Pentium® 4 3.00 ГГц с технологией Hyper-Threading  
**Набор микросхем (чипсет):** - Intel® 865PE  
**Частота системной шины:** 800 МГц  
**Оперативная память:** 256МБ (до 2 ГБ) Dual Channel DDR 400  
**Жесткий диск:** 40 ГБ (до 160ГБ)  
**Привод DVD (CD-RW, CDD)**  
**Видеокарта** с поддержкой 3D - графики.  
**Звуковая карта, клавиатура, мышь.**  
**Операционная система:** Microsoft® Windows® XP

Компьютеры производства R-Style Computers поставляются с лицензионной операционной системой Microsoft® Windows®.

**Оптовые поставки:** Компания RSI тел.: (095) 514-1419, факс: (095) 904-5995 [www.rsi.ru](http://www.rsi.ru)  
**Техническая поддержка:** R-Style Computers тел.: (095) 903-3830 [www.r-style-computers.ru](http://www.r-style-computers.ru)

### Партнеры по розничной продаже и системной интеграции:

**Астрахань**  
Компания «ТАН»  
(8512) 24-57-43, 22-70-60,  
39-21-24

**Братск** ООО БАЙТ  
(395-3) 41-1121, 41-3834  
**Владивосток**  
R-Style (4232) 26-9052  
**Губкинский, ЯНАО**  
МУП «ПуРинформ» (345 36)  
5-5719  
**Красноярск** Лансервис  
(3912) 23-9342, 23-8370  
**Москва**  
АБН (095) 960-2323,  
755-8813 (многокан.)

**Москва**  
R-Style (095) 514-1414  
(многокан.)  
**Москва**  
Группа компаний СИБКОМ  
(095) 923-44-72, 292-7762  
**Нижний Новгород**  
R-Style (8312) 44-3517,  
44-1622  
**Новосибирск** R-Style  
(3832) 66-8058, 66-6378

**Ростов-на-Дону** R-Style  
(8632) 52-4813, 58-7170  
**Санкт-Петербург** R-Style  
(812) 329-36-86  
**Тула** Питер - Софт  
(0872) 355-500, 335-510  
**Уфа** Альбес-Техпроект  
(3472) 23-7472, 23-7476  
**Уфа** Онлайн  
(3472) 248-228, 259-681  
**Хабаровск** R-Style  
(4212) 21-8549, 22-0675

**Интернет магазин:**  
[www.computerplaza.ru](http://www.computerplaza.ru)

**R-Style**  
COMPUTERS

**Сделано в России.**  
**Сделано на совесть!**

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

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

ГРАФИК ЕВРОПЕЙСКИХ РЕЛИЗОВ [С 1 ПО 15 АВГУСТА 2003 ГОДА]			
<b>PC</b>	8	NINA: AGENT CHRONICLES	<b>XBOX</b>
	15	SEARCH AND RESCUE 4	
	<b>GAMECUBE</b>		
	8	BIG MUTHA TRUCKERS	
	8	BARBARIAN	
	8	DISNEY SPORTS BASKETBALL	
	15	DEAD TO RIGHTS	
	<b>PLAYSTATION 2</b>		
	1	FUTURAMA	
	8	BARBARIAN	
8	STUNTMAN PLATINUM	<b>XBOX</b>	
8	ALIENS VS PREDATOR EXTINCTION		
15	MACE GRIFFIN: BOUNTY HUNTER		
15	DEAD TO RIGHTS		
<b>PC</b>			
1	FLIGHT SIMULATOR 2004 - A CENTURY OF FLIGHT		
1	WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER 2003		
1	HIDDEN STROKE		
1	FLIGHT SIM MILITARY COLLECTION		
8	HEAVEN AND HELL		
8	TIME OF DEFIANCE		
8	LINE OF SIGHT - VIETNAM		

ГРАФИК АМЕРИКАНСКИХ РЕЛИЗОВ [С 1 ПО 15 АВГУСТА 2003 ГОДА]			
<b>PC</b>	11	FREESTYLE METAL X	<b>XBOX</b>
	<b>GAMECUBE</b>		
	12	ROMANCE OF THE THREE KINGDOMS VIII	
	12	FUTURAMA	
	15	DISGAEA: HOUR OF DARKNESS	
	<b>PLAYSTATION 2</b>		
	4	FREAKY FLYERS	
	4	SPLASHDOWN: RIDES GONE WILD	
	4	REEL FISHING III	
	5	RPG MAKER 2	
5	SILENT HILL 3		
5	CHAOS LEGION		
12	VIRTUA FIGHTER 4 EVOLUTION		
12	CHOPLIFTER: CRISIS SHIELD		
12	MADDEN NFL 2004		
<b>PC</b>			
1	AQUANOX 2: REVELATION		
1	1914: THE GREAT WAR		
5	ZOO TYCOON: COMPLETE COLLECTION		
5	ETHERLORDS II: SECOND AGE		
6	BLACK 9		
12	BALDUR'S GATE II: THE COLLECTION		
12	MADDEN NFL 2004		
12	LIONHEART: LEGACY OF THE CRUSADER		
14	COLD ZERO		

## КОРОТКО

### ▶ NOVALOGIC ВЫНУЖДЕННЫ

огорчить геймеров, ожидавших Delta Force – Black Hawk Down: Team Sabre, расширение к популярному тактическому экшну выйдет не раньше начала следующего года.

### ▶ СПОСОБЫ ЗАРАБОТАТЬ

на поклонниках раскрученных брендов оригинальностью не отличаются. Zoo Tycoon: Complete Collection – стоит тридцать долларов и содержит помимо, собственно, оригинального Zoo Tycoon, проверенные временем расширения Dinosaur Digs и Marine Mania, а также новый add-on Endangered Species. Релиз – в конце лета.

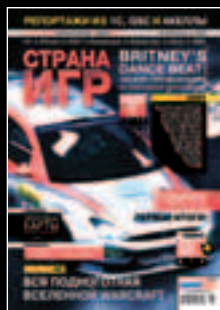
### ▶ ТРЕХМЕРНАЯ

стратегия Squad Assault: West Front от Эрика Янга и Freedom Games будет выпущена в Европе усилиями GMX Media. Когда именно – не уточняется.

ЮРИЙ ПОМОРЦЕВ (YURI@GAMELAND.RU)

# FLASHBACK

**1**  
ГОД  
НАЗАД



**3**  
ГОДА  
НАЗАД



**5**  
ЛЕТ  
НАЗАД



«Автолюбитель, СТОЙ!!!»... Автомобильная тема оказалась близка всей редакции – ничтоже сумняшеся, мы посвятили львиную часть номера отчету о том, как делали шумоизоляцию редакционной «девятки»... Опс, простите – пяти грандиозным автохитам. А Алик Вайнер – тогда еще просто дизайнер – подготовил черно-красную обложку с Ford Focus. Мы до сих пор пытаемся узнать, на какой сумме они сошлись с этим знаменитым автоконцерном...

Сергей Овчинников подготовил знаковый материал по сюжетным перипетиям Warcraft III: Reign of Chaos – ему ли, ведущему локализатору, не знать всех тонкостей интриги этой лучшей RTS всех времен и народов!

На закуску цитата из обзора Britney's Dance Beat с мнением наших коллег по цеху из журнала «Хулиган»: «Мастурбацию на Бритни Спирс – прекратить немедленно. Заняться сексом с женщиной, съесть две ложки меда и луковичу. Тошниться». ■

Хм... Снова Ford на обложке. Нет-нет, просто совпало. Кто сказал «открыть»? Не знаем никаких откатов!

Что мы ждали три года назад? Ждали Civilization: Call to Power II (с высот прожитых лет можем небрежно обронить – RIP!), Fear Effect: Retro Helix (ах, какие девушки – это святое!), Heart of Stone (эй, его хоть кто-нибудь помнит?), ICO (все дружно закатываем глаза в священном благоговеньи)... А рубились в Icewind Dale, метко окрещенный «Baldur's Gate в профиль», в Dark Reign 2, в Colin McRae Rally 2, в Warlords: Battlecry, Jet Set Radio – вполне достойный набор для летнего затишья.

За «Онлайном» пристроился материал от неких Поморцева и Дрегаллина, которые на проверку оказались одним человеком – короче, Партия и Ленин. Два гарных хлопца (или все же один?) открывали секреты тайнства озвучки игр, делясь опытом работы над локализационными проектами одной из московских игровых студий. ■

Вот он – последний докризисный. Толстый, нагулявший жирок, глянцево-шикарный... Как вы помните, в августе 1998 года произошел финансовый коллапс, из которого не всем удалось выбраться. Как мы боролись с напастью, какие чит-коды использовали и как стоически держали подлый дефолтовый апсеркот – расскажем в одном из следующих выпусков Flashback. С трепетом листаю GL plus – двадцатистраничную вставку на листах уменьшенного формата, где расположились прохождения для нескольких хитов того времени (Wargames, Of Light and Darkness, Unreal, M&M VI). Мда, еще одна статья про озвучку игр (на примере, «Петьки и ВИЧ») – долго изучали обложку на предмет наличия на ней «Форда». Не нашли.

Темой номера стала подборка игр в жанре фэнтези. В самом широком смысле этого слова – от Knights and Merchants («Война и Мир») и Baldur's Gate, до Final Fantasy VIII и Bestiary (покойтесь с миром, воинственные мыши!). ■





# ВЬЕТКОНГ





# VIRTUA FIGHTER 4

## EVOLUTION

НЕ В БРОВЬ,  
А В ГЛАЗ!

В середине девяностых в Сарсоме поняли, что один и тот же файтинг можно продать дважды, трижды – в общем, несколько раз, по-новому его упаковывая и добавляя ряд не очень значительных, а порою просто косметических изменений. Не прошло и пары лет, как геймеры уже задыхались от бесконечных вариаций на тему Street Fighter II – многие помнят анекдоты того времени о неумении авторов SFII считать до трех. Sega, напротив, в подобных экспериментах до недавних пор замечена не была, и анонс VF4 Evolution, «надстройки» к их самому популярному файтингу, насторожил немало ценителей игровых единоборств. К счастью, при виде игры все сомнения моментально рассеялись.

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

Год назад в лице Virtua Fighter 4 обладатели PlayStation 2 уже получили без малого идеальный файтинг: красивый, высокотехнический, с линейкой ярких персонажей – он стал в высшей степени достойной альтернативой Tekken 4 и всем остальным дракам, выпущенным для данной приставки. Sega необходимо было здорово постараться, чтобы еще раз продать за ту же самую цену почти той же самой пуб-

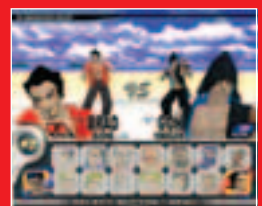
лице (ведь большинство серьезных фэнов файтингов уже обзавелись VF4), по сути, ремикс этой же игры – пусть даже с добавленными режимами и новыми героями. Обычно для такого результата нужно или исправить недостатки оригинального релиза, или придумать что-то по-настоящему сногшибательное. Из недостатков VF4 на PS2 можно выделить, разве что, явные проблемы с антиалиасингом: графику игры ощутимо портили плывущие «лесенки» и «зубцы» на стыках объектов – проект стал первой работой AM2 на приставке от

### ОТДЕЛКА ПОД СТАРИНУ



#### ПОЧУВСТВУЙТЕ РАЗНИЦУ!

Специально к юбилею серии подготовлен призовой режим VF 10-th Anniversary. Скрытый до поры до времени, он позволяет сменить модели всех персонажей с высокополигонных на примитивные угловатые каркасы – выглядят они точь-в-точь как «буратинки» из самого первого VF. Хотя геймплей при этом остается на уровне VF4 Evolution, беглый взгляд на экран вызовет шок у тех игроков, кто плохо знаком с историей 3D-файтингов.





▶ Джеки в процессе вырывания аппендикса у сестренки. Заметьте, что ночь в городе сменилась на поздний вечер (или это все-таки утро?)



▶ Го Хиногами – отличное пополнение линейки героев. По-теккеновски стильный японский гопник-крутойяг выгодно отличается от типичных героев серии.



## НАША ОЦЕНКА

AS GOOD AS IT GETS!



**9.0**  
НАША  
ОЦЕНКА

## МЫСЛИ ВСЛУХ

### Плюсы

Вся игра - практически одно сплошное достоинство. Геймплей, графика, обилие режимов и опций просто поражают воображение.

### Минусы

Хотите полностью постичь VF4 Evolution? Постригитесь в монахи и изнуряйте себя бесконечными тренировками!

Лучший трехмерный файтинг современности стал еще лучше. AM2 удалось невозможное: они усовершенствовали эталон!

Sony, и к сложной архитектуре консоли команда приоритетов далеко не сразу. В этой области в VF4 Evolution прогресс налицо: от графических артефактов избавились, по-видимому отдав часть процессорных ресурсов на софтверную имитацию сглаживания краев предметов – картинка безусловно стала чище, что не может не радовать. Многие арены прибавили в детализации и обзавелись приятными погодными эффектами, где-то сменилось время суток, а где-то – время года. Косметические изменения коснулись интерфейса: все меню, индикаторы и

надписи перерисованы заново – выглядят они еще более привлекательно. Графика, таким образом, хотя и не дотягивает эталонных стандартов Dead or Alive 3 на Xbox (что, согласитесь, естественно), то уж по меркам PlayStation 2 исключительно хороша и, по субъективным оценкам, находится где-то на одном уровне с Soul Calibur II.

### ПОПОЛНЕНИЕ РЯДОВ

Изменения в геймплее следующие: появились новые бойцы, новые движения, 1500 предметов гардероба и «сопутствующих товаров» для ношения, а ре-

жим Kumite заменен на Quest. Несмотря на то что перечисление свежих «фишек» заняло всего одно предложение, игра переработана весьма основательно. Если снова вспомнить о файтинге от Namco, то изменения, которые претерпел Soul Calibur II по сравнению с первой частью, куда менее значительны, чем эволюция VF4 до нынешней его формы – удивительно, учитывая то, что игры серии SC разделяют без малого четыре года, а промежуток между выходом обеих редакций VF4 измеряется месяцами! По доброй традиции, новых персонажей двое:





▶ Молодым везде у нас дорога – а всякие там пьющие старички, коли будут мешаться под ногами, рискуют схлопотать по первое число.



▶ Самым кардинальным изменениям подвергся список атак Сары и Джеки. Чтобы открыть этот костюм Ванессы (ранее доступный изначально), нужно постараться!

## ЗНАКОМЫЕ...



### ГРАБЛИ!

Мы не стали выносить это в графу «Недостатки» нашего мини-рейтинга (там попросту не хватило места), но умалчивать данный факт тоже не стоит: ко всеобщему разочарованию, музыка VF4 как была полным мусором, так им и осталась. Давно замечено, что музыкальное сопровождение слишком часто оказывается наиболее слабым местом игр от Sega – даже тех, которые в остальном совершенно великолепны. Серые, непримечательные саундтреки серии VF не выдерживают никакого сравнения с запоминающимися мелодиями из файтингов от той же Namco.

## I AM GOING SLIGHTLY MAD...



### ЗРЕЛИЩЕ НЕ ДЛЯ СЛАБЫХ ДУХОМ

Следуя заветам Томонобу Итагаки, не на шутку разошедшегося в своей Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball, сотрудники AM2 оторвались на полную катушку, придумывая бонусные предметы! Теперь можно не только изукрасить своего персонажа тоннами бижутерии (предусмотрен пирсинг чуть ли не всех частей тела – включая даже «кин-дза-дзашный» колокольчик в нос!) и перекрасить костюм/волосы – на выигранные баллы можно сменить цвет глаз и обвешать себя как новогоднюю елку – зонтиками, букетами цветов и даже связками бананов!



стильный кикбоксер Брэд Бернс (Brad Bums) и мрачный дзюдоист Го Хиногами (Goh Hinogami). Знайки мгновенно оценили технику Го – едва ли не самого мощного героя игры, обладающего сильнейшими приемами и своим обликом напоминающего скорее бойца из Tekken, эдакого головореза из Якудзы, нежели привычного героя VF. Все остальные герои были дополнительно сбалансированы: исчезли одни прие-

мы, появились другие (заметнее всего, пожалуй, изменился стиль боя Джеки, теперь отдающего предпочтение придуманному Брюсом Ли джет кун до). Общее направление очевидно: AM2 постаралась лишний раз подчеркнуть индивидуальность героев. В прошлой части несколько бойцов могли пользоваться одинаковыми приемами, а здесь они заменены уникальными атаками для каждого участника турнира – такого рода «шлифовка», вне всякого сомнения, пошла на пользу и без того почти совершенному геймплею.

## ▶ VIRTUA FIGHTER QUEST?

Как уже сказано, на смену нашему любимому режиму Kumite пришел Quest – развитие идей Kumite, куда более удачное, нежели оригинал. Вместо простого спарринга, игроки путешествуют по знаменитым токийским залам игровых автоматов и участвуют в проводящихся там турнирах, неуклонно поднимаясь по иерархической лестнице и постепенно изменяя внешний вид бойцов. AM2 положила в основу AI данные о персонажах реальных игроков в аркадный VF, и первые же раунды в режиме Quest показывают, насколько сильно разнятся тактики компьютерных соперников – тут встречаются даже те, кто меняет стиль борьбы прямо в середине боя! Наверное, впервые в истории файтингов игрок может серьезно улучшить свои навыки, спаррингуясь только с управляемыми искусственным интеллектом оппонентами – это крупнейшее достижение AM2, на-

## НАВЕРНОЕ, ВПЕРВЫЕ В ИСТОРИИ ФАЙТИНГОВ ИГРОК МОЖЕТ СЕРЬЕЗНО УЛУЧШИТЬ СВОИ НАВЫКИ, СПАРИНГУЯСЬ ТОЛЬКО С УПРАВЛЯЕМЫМИ ИСКУССТВЕННЫМ ИНТЕЛЛЕКТОМ ОПОНЕНТАМИ!

конец-то представившей замену режиму Vs. и доказавшей тем самым, что бои с компьютером все-таки могут быть не менее разнообразными, чем схватки с живым противником. Помимо этого, игра часто предлагает выполнить факультативное задание («блокируйте бросок три раза за раунд» или «шесть раз увернитесь от комбо-серии»), при успешном выполнении которого вы получаете один из полутора тысяч бонусных предметов, одновременно доступных в качестве «случайных» призов в режиме Quest.

## ▶ КРУЧЕ ТОЛЬКО ФУДЗИ!

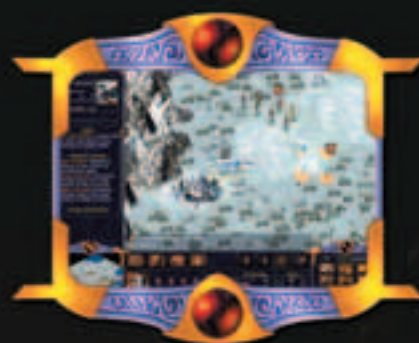
Virtua Fighter 4 Evolution по-прежнему сложен в освоении для новичков – в этом глубоком, скрупулезно проработанном файтинге невозможно добиться хороших результатов, просто наугад барабана по кнопкам, как в запоминающемся Soul Calibur. Virtua Fighter 4 требует от игрока серьезного, вдумчивого подхода – чтобы начать выигрывать, необходимо в совершенстве освоить стиль своего бойца, быть предельно сконцентрированным, отдавать себе отчет во всех действиях и хорошо понимать, что именно герой делает в конкретный момент времени, за счет чего получается тот или иной результат. Больше всего похоже на изучение настоящих боевых искусств. Это, пожалуй, лучший комплимент команде AM2 и ее руководителю Ю Судзуки, на протяжении целого десятилетия улучшавшим геймплей серии и поднявшим его на поистине беспрецедентную высоту. ■

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



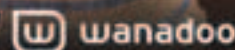
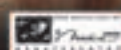
▶ В потоках дождя, оживляющих китайскую арену из VF4, Лау сражается со своим клоном, не забывая предохраняться от атипичной пневмонии...

<p><b>ЛУЧШЕ, ЧЕМ</b></p> <p>Virtua Fighter 4</p>	<p><b>ТЕХНИЧНЕЕ, ЧЕМ</b></p> <p>Soul Calibur II</p>
<p>ДРАК, РАВНЫХ ПО ГЛУБИНЕ ГЕЙМПЛЕЯ СЕРИИ VF, ЕЩЕ НЕ СУЩЕСТВУЕТ.</p>	



# КОЖАН

## БИТВА АРИМАНА



ПО ВОПРОСАМ ОПТОВЫХ ПРОДАЖ И СОТРУДНИЧЕСТВА ОБРАЩАТЬСЯ ПО ТЕЛЕФОНУ: 80951 783-04-60, E-MAIL: ZAKAZ@MEDIA2000.RU, ЗАКАЗ ДИСКОВ ПО ТЕЛЕФОНУ: 80951 783-04-60, E-MAIL: ZAKAZ@MEDIA2000.RU, ДОСТАВКА ПО РОССИИ - ВОСПЛИТОВОЙ ПОДДЕРЖКА ЗАРЕГИСТРИРОВАННЫЕ ПОЛЬЗОВАТЕЛИ ПО ТЕЛЕФОНУ: 80951 783-04-60, E-MAIL: SUPPORT@MEDIA2000.RU  
 ЭКСПЛУАТАЦИОННЫЙ ПРЕДСТАВИТЕЛЬ НА ТЕРРИТОРИИ УКРАИНЫ ООО "ОДИССЕИ", WWW.OBYSSET.OB.UA, E-MAIL: CD-ROM@OBYSSET.OB.UA, TEL.: 0-80-30046-735-4-45  
 ЭКСПЛУАТАЦИОННЫЙ ПРЕДСТАВИТЕЛЬ НА ТЕРРИТОРИИ ЭСТОНИИ КОМПАНИЯ ПКЕ, WWW.PKE.EE, E-MAIL: PK@PKE.EE, TEL.: 0-10-372-405-57-30  
 ДОКАЗАТЕЛЬСТВО ВЫПОЛНЕНИЯ КОМПАНИЕЙ "МЕДИА-СЕРВИС-2000", ЛИЦЕНЗИЯ № ИР 77-6227, ПРАВА НА ИСПОЛНЕНИЕ НА ТЕРРИТОРИИ РОССИИ, СНГ И СТРАН БЛИЖНЕГО ПРИКАСЬЯ ПРИНАДЛЕЖАТ ЗАО "НОВЫЙ ДИСК". ПРАВА НА РАСПРОСТРАНЕНИЕ НА ТЕРРИТОРИИ РОССИИ, СНГ И СТРАН БЛИЖНЕГО ПРИКАСЬЯ ПРИНАДЛЕЖАТ КОМПАНИИ "МЕДИА-СЕРВИС-2000".  
 © 2002 WAMBOO EDITION. ALL RIGHTS RESERVED. KOJAN IS A TRADEMARK OF TIMEGATE STUDIOS. DEVELOPPED BY TIMEGATE. PUBLISHED AND DISTRIBUTED BY WAMBOO EDITION.

# ДЕСЯТИЛЕТНИЕ VIRTUA FIGHTER

Virtua Fighter по праву считается одним из наиболее революционных, насыщенных инновациями игровых сериалов. Десять лет назад команда под предводительством Ю Судзуки явила на свет ставший сверхпопулярным аркадный файтинг, успешно использующий третье измерение. С тех пор сериал прошел большой путь. Жанр 3D-единоборств постоянно развивался, но вместе с тем каждая новая игра Virtua Fighter неизменно оставалась эталоном, образцом для подражания других разработчиков. В канун десятилетнего юбилея серии давайте проследим историю легендарного сериала – от прототипа на чипсете Model 1, до свежайшего релиза на PlayStation 2.



**ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР»**

Корнеев [valkorn@gameland.ru](mailto:valkorn@gameland.ru)

Начнем с того, что плохо помнят даже нынешние сотрудники Sega. Хотя в пресс-релизах компании VF гордо именуется первым трехмерным файтингом в истории индустрии, это утверждение не совсем справедливо. В марте 1993 года японское подразделение Sega выпустило для аркадного чипсета System 32 игру под названием Dark Edge – ее движок позволял масштабировать спрайты персонажей и вращать фоны. Прыгая, герои перемещались в четырех направлениях – таким образом, даже не прибегая к полигональной графике для отображения бойцов, авторам удалось воплотить краеугольный камень 3D-геймплея, свободу передвижения по объемной арене. Нельзя сказать, что Dark Edge была хорошим файтингом – интересную задумку портило топорное исполнение, и Sega воздержалась от выпуска игры в Штатах и Европе. Бытовало даже мнение, что свобода перемещения в файтинге только мешает – триумфальное шествие

Street Fighter II стало наглядным доказательством превосходства двухмерных драк.

## ➤ НОВАЯ ПОРОДА

Трехмерные проекты в Sega решили не забрасывать – сторонники прогресса в лице Ю Судзуки и его подчиненных из команды AM2 убедили начальство, что будущее все-таки за полноценным 3D. В ноябре 1993 года для игровых автоматов на чипсете Model 1 (разработанном Sega совместно с General Electric и

уже опробованном в гоночном суперхите 1992 года, Virtua Racing) вышел первый в истории полигональный 3D-файтинг, как вы понимаете, названный Virtua Fighter. Концепция была уже отработана в других жанрах: персонажи представляли из себя объемные модели из десятков многоугольников, и хотя они, в отличие от Dark Edge, не могли свободно передвигаться по трехмерной арене, летопись нового поджанра ведется именно с появления на рынке VF. Некоторые герои новой

игры отчетливо напоминали известнейших бойцов из Street Fighter – каратист Акира был до неприличия похож на Рю, а китайка Паи Чен выглядела как родная сестра Чунли. В Японии игра имела определенный успех, не сравнимый, конечно, с популярностью Street Fighter – а вот в Штатах игроки, по тем или иным причинам невзлюбившие детское Сарком, предпочли Mortal Kombat непонятным трехмерным дракам, которые не особо настойчиво предлагала им Sega. Те же,



▶ Иначе как скопищем злобных, наскоро выструганных буратинок, героев первой части назвать нельзя!



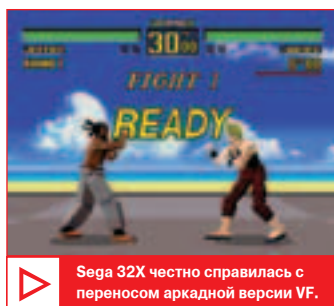
▶ Лицо Вольфа, конечно, отдает некоторым кубизмом – но взгляните на орган, заменяющий физиономию Джекки!

кто проникся симпатией к Virtua Fighter, называли причинами своего увлечения меньшее число кнопок управления (3 против 6 в Street Fighter и 5 в Mortal Kombat) и реализацию в игре настоящих боевых стилей вместо пальбы сверхъестественными файерболлами. Когда пришло время портировать VF на приставки, стало ясно, что сделать перенос на Mega Drive не удастся, и AM2 занялась переносом игры на 32-битную Saturn. Версия VF для этой консоли вышла в ноябре 1994 года – к тому времени в Японии игра уже обзавелась внушительным фэндомом, и результатом стали впечатляющие продажи: почти на каждую из миллиона проданных в первые недели приставок приходилась копия Virtua Fighter.

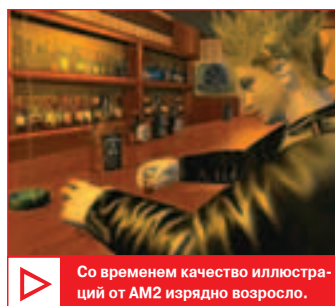
## ТЕКСТУРЫ И РЕМИКСЫ

Тем временем подошла очередь сиквела. Virtua Fighter 2 разрабатывался под передовой чипсет Model 2, созданный в сотрудничестве с компанией Martin Marietta (это, кстати, один из поставщиков оборудования армии США). Количество полигонов подскочило почти в четыре раза, бойцы наконец-то обзавелись текстурами, 3D-фоны обрасли деталями. К восьмерке персонажей добавились еще двое – тинейджер-француз Лион Рафале и старичок Шунь Ди. Теперь уже не только японские геймеры сходили с ума по игре – западная публика тоже «дозрела» до VF, ведь нещадно тиражируемый Street Fighter потерял свою новизну, а Mortal Kombat 3 оказался не совсем тем, на что многие надеялись. В

США Saturn неожиданно появилась на прилавках в мае 1995 года в комплекте с первым VF («всего» за \$400). Портинг VF2 затягивался, и в качестве своеобразной компенсации Sega выпустила летом 1995 года Virtua Fighter Remix – версию оригинального VF с улучшенной до уровня второй части графикой. Saturn-версия Remix выглядела не хуже своих главных конкурентов – Tekken и Battle Arena Toshinden с агрессивно завоевывавшей рынок PlayStation. При этом на стратегическом уровне Sega находилась на распутье. С одной стороны, компания могла попытаться применить модель, практикуемую Capcom (когда внимание геймеров распыляется на несколько схожих сериалов – вроде Street Fighter Alpha, Darkstalkers, X-Men – и все они приносят прибыль) – но компания просто не в состоянии была создать несколько качественных файтинг-сериалов одновременно. С другой стороны, ограничивать линейку драк одним Virtua Fighter тоже было нельзя, Saturn отчаянно требовались новые игры. Головной офис Sega принял решение сконцентрироваться на развитии сериала от AM2 и закрыть проекты «не отвечающих духу времени» – так были прекращены работы по сиквелу Eternal Champions, которые вела Sega of America. Одновременно были предприняты попытки уподобиться Capcom – началась разработка параллельных 3D-файтингов, причем заняты ими были члены все той же команды AM2.



▶ Sega 32X честно справилась с переносом аркадной версии VF.



▶ Со временем качество иллюстраций от AM2 изрядно возросло.

## АНИМЕ-СЕРИАЛ



### VIRTUA FIGHTER ДОСТУПЕН И В ТАКОМ ВИДЕ

Американская компания Anime Works как раз в этом июле выпустила двухдисковый DVD-сборник, куда вошли первые 12 эпизодов аниме-сериала Virtua Fighter – того самого, на базе которого в 1996 году сделали VF Mini для Game Gear. Формат телесериала позволил сценаристам вольготно развернуться – если аниме по играм обычно выглядит нарезкой плохо связанных сцен, то здесь вполне последовательно рассказывается полноценная история. За одно это релиз достоин внимания.

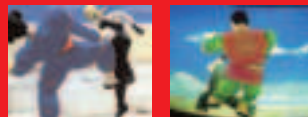


## ХРОНОЛОГИЯ СЕРИИ

**Virtua Fighter:** игровые автоматы (1993), 32X (1995), Saturn (1995), PC (1996)



**Virtua Fighter Remix:** игровые автоматы (1995), Saturn (1995)



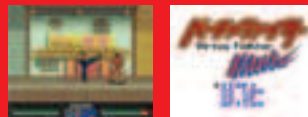
**Virtua Fighter 2:** игровые автоматы (1994), Saturn (1995), Mega Drive (1996), PC (1998)



**Virtua Fighter Kids:** игровые автоматы (1996), Saturn (1996)



**Virtua Fighter Mini:** Game Gear (1996)



**Virtua Fighter 3:** игровые автоматы (1996)



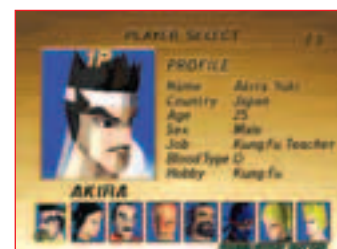
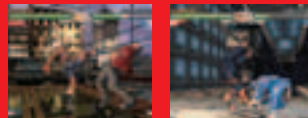
**Virtua Fighter 3tb:** игровые автоматы (1997), Dreamcast (1999)



**Virtua Fighter 4:** игровые автоматы (2001), PlayStation 2 (2002)



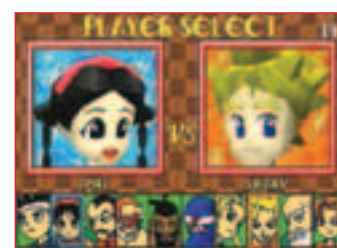
**Virtua Fighter 4 Evolution:** игровые автоматы



▶ Акира во всем своем деревянном великолепии!



▶ Выбор персонажа в VFII выполнен не в пример добротнее!



▶ Мелкие портретики повторяют оригиналы с картинки сверху!

## СЕМЕЙСТВО 3D-ДРАК

В конце осени 1995 года качественный порт первого VF появился на несчастной «приставке к приставке» Sega 32X, а японские и американские обладатели Saturn получили свою версию VF2. Вопреки ожиданиям, далеко не все графические нюансы аркадного варианта пережили перенос (с арены Шунь Ди, например, исчез висевший над головами бойцов мост). Утешал тот факт, что великолепный геймплей остался неизменным. Несмотря на благосклонность к игре американской игровой прессы, Sega тогда все равно проиграла рождественский сезон Sony – даже располагая непохим портом лучшего аркадного файтинга, они не смогли противостоять широчайшей линейке проектов для PlayStation. Прекрасно понимая, что на разра-



▶ Virtua Fighter 3 стал смелым экспериментом на почве введения в игру многоуровневых арен. Через несколько лет эту инициативу подхватили авторы Tekken.

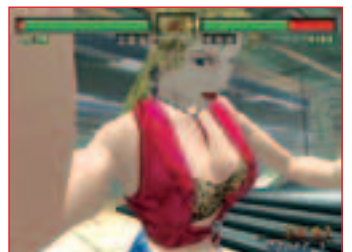


▶ Киборг Дураль (Dugal) остается бессмертным боссом сериала.

## VF ДЛЯ MEGA DRIVE

НЕВЕРОЯТНО, НО ФАКТ

В 1996 году Sega все-таки портировала VF2 на Mega Drive (Genesis в США) в единственно возможном виде, превратив его из трехмерной драки в двухмерную. И хотя художники компании постарались перерисовать графику так, чтобы герои и фоны были моментально узнаваемы, а бойцы сохранили множество атак; игру испортили низкая скорость боев, плохая анимация и неотзывчивое управление. Также для MD существует пиратское творение под названием VF Vs. Tekken.



▶ Как видите, Сара в VF3 явно прибавила округлостей...



▶ ...а в VF4 стала, наконец, похожа на красивую девушку!



▶ Арены VF4 – отдельная песня. Похожие есть только в DoA3.

ботку третьей части требуется немало времени – в то время как VF2 развивал визуальную сторону VF, во втором сиквеле уже необходимо было серьезно улучшить саму игровую механику – выход VF3 отодвинули на вторую половину 1996 года. Дабы интерес игроков не угас, публике представили разработки AM2, о которых упомянуто чуть выше: ими стали аркадные Virtua Fighter Kids (чипсет Titan), Fighting Vipers и Sonic the Fighters (обе на основе Model 2). Первая – симпатичный взгляд на VF2 с головастыми карапузами вместо обычных героев, вторая – не слишком наглый клон VF с уклоном в сторону городской контркультуры, третья – необычная драка с персонажами игр самой знаменитой сеговской серии: ежом Соником, ехидной Наклзом, лисенком Тейлсом и доктором Эггманом (Роботником) в роли финального босса. Удивительно, но Saturn-версия Kids успешно показала себя даже на американском рынке – очевидно, игроки настолько сильно истосковались по новому VF, что с радостью встретили даже такую «вариацию на тему». Дальше началось утомительное ожидание VF3, опрощенно анонсированного для терпящей бедствие Saturn уже тогда, когда аркадную версию еще никто в глаза не видел. Проблемы были даже с «железом»: родившийся в результате объединения Martin Marietta и Lockheed

Aerospace гигант Lockheed Martin очень-то спешил помогать Sega в производстве чипсета Model 3. Требовалось выиграть время, и в Японии на Game Gear появился Virtua Fighter Mini, двухмерный рисованный файтинг на основе только что снятого аниме-сериала. С SNK шли переговоры о производстве аналогичной игры для Neo-Geo, но положительного результата добиться так и не удалось. Домашняя версия Fighting Vipers в США с треском провалились, однако неунывающая Sega выпустила на Saturn Fighters Megamix – масштабную компиляцию с героями VF2, VF Kids, Fighting Vipers, Sonic the Fighters, Virtua Cop 2 и других игр компании (среди бойцов была даже машинка из Daytona USA и пальма – символ команды AM2). Осенью 1996 года Судзуки наконец выкатил на публику Virtua Fighter 3 – игру с фантастической по тем временам графикой, интересными инновациями в геймплее (появились многоуровневые арены и возможность провести маневр уклонения) и двумя новыми героями – мастерицей джиу-джицу Аои и необъятным бойцом сумо Така-Араси. Владельцы японских аркад десятками заказывали автоматы VF3, несмотря на запредельную стоимость аппарата, равную миллиону иен (по тем временам – около \$10,000). Судзуки официально заявил, что безболезненно перенести игру на Saturn невозможно. Тем са-

мым была поставлена точка в нескончаемой череде обещаний Sega, как выяснилось, не имевших под собой основы. В 1997 году Saturn тихо умирал, а аркадный VF3 получил апгрейд с новым режимом Team Battle Mode – несколько автоматов можно было объединить в локальную сеть для проведения турниров. Через два года именно VF3b лег в основу приподнявшегося порта для Dreamcast – туда также вошел видеораздел, рассказывающий об истории сериала. Весь 2000-й год команда Ю Судзуки провела за работой над Virtua Fighter 4 для аркадного чипсета Naomi 2. В игре, впоследствии неплохо перенесенной на PlayStation 2, появились новые боевые техники (в том числе – позволяющие использовать стены, которыми теперь окружено большинство арен), традиционно дебютировала пара героев – спецназовец Ванесса и монах Лей Феи. Аркадная версия была любопытна тем, что все японские автоматы VF4 объединили в сеть, а игроки получили пластиковые карточки, где сохранялась информация об их персонажах. Данные с этих карт легли в основу режима Kumite, где в схватках с десятками виртуальных бойцов можно было выигрывать различные предметы и детали костюмов героев. Выход VF4 на PS2 познакомил с этим сериалом огромную аудиторию, до сих пор игра-

ющую только в Tekken – это касается и нашей страны, где Saturn и Dreamcast широко распространены не были. Здорово, что через десять лет после зарождения величайшей файтинг-серии российские геймеры получили наконец возможность узнать, что же такое Virtua Fighter. А Ю Судзуки, сейчас больше всего похожий на доброго и очень скромного пенсионера, с оптимизмом смотрит в будущее – он хочет объединить лучшее, что есть в VF, с чертами другого своего детища – гениального 3D-квеста Shenmue. ■





# ОБИТЕЛЬ ДРАКОНОВ



ПО ВОПРОСАМ ОПЕЧАТЫХ ПРОБЛЕМ И СОВМЕСТИМОСТИ ОБРАЩАЙТЕСЬ ПО ТЕЛЕФОНУ 0800 750-00-00, E-MAIL: SALES@MEDIACENTR.COM. ЗАКАЗ ИСПОЛНУТ ОЧНО ИЛИ ПОСРЕДСТВОМ E-MAIL: ZAKAZ@MEDIACENTR.COM. РАССТАВКА ПО МОСКВЕ - БЕЗПЛАТНО ПОДКРЕПКА ЗАКАЗОВ ПРИОБРАТЕННЫХ ПЕРВОНАЧАЛЬНО ПО ТЕЛЕФОНУ 0800 750-00-00, E-MAIL: SERVICE@MEDIACENTR.COM



Эксклюзивный представитель на территории Украины ООО "Одиссей", [www.odyssey.od.ua](http://www.odyssey.od.ua), e-mail: [cd-rom@odyssey.od.ua](mailto:cd-rom@odyssey.od.ua), тел.: 8-10-38048-735-16-65.  
Эксклюзивный представитель на территории Эстонии компания MCE, [www.mce.ee](http://www.mce.ee), e-mail: [mce@mce.ee](mailto: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 ООО Языковой Бизнес Центр "Интенс". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000".  
© 2002 Blackstar. All rights reserved.

# РАЗБОР KREED ПО ВИНТИКАМ

АЛЕКСАНДР ЩЕРБАКОВ SHERR@GAMELAND.RU  
ВИКТОР ПЕРЕСТУКИН PERESTUKIN@GAMELAND.RU

## НА ВОПРОСЫ ОТВЕЧАЛИ:

VLADIMIR – ВЛАДИМИР НИКОЛАЕВ, РУКОВОДИТЕЛЬ ПРОЕКТА |  
AND – ДМИТРИЙ АНДРЕЕВ, ВЕДУЩИЙ ПРОГРАММИСТ |  
RUS – САВИНОВ РУСЛАН, ГЛ. ДИЗАЙНЕР | RCL – ДМИТРИЙ РЕНМАН, ПРОГРАММИСТ | MAGUM – АЛЕКСАНДР БОРОДЕЦКИЙ,  
ПРОГРАММИСТ | GINUNGAGAP – АЛЕКСЕЙ ЛЕЩЕВ, СЦЕНАРИСТ



Вот они, труженики мыши и клавиатуры, заклинатели на языке C++, демурги новых миров и просто отличные ребята!



Вглядитесь в эти лица: титаны мысли, ей-богу!

## Движок

**Сколько людей работало над движком? Его особенности? Как протекал процесс?**

**And:** Если начать с самого зарождения проекта и движка, под который он разрабатывался, это была глобальная RPG, нас было двое. Изначально были выделены два больших независимых модуля. Графическо-геометрический – который полностью реализовывал необходимые интерфейсы, относящиеся к визуализации игрового мира, персонажей, механизмов создания специальных эффектов, методов определения столкновений и многое другое; и игровой (логический) – его основная задача заключалась в обеспечении взаимодействия внутриигровых объектов (entities) с окружающим миром, между собой с собственно игроком. В частности, интеллекта этих самых объектов, которые в данном случае являлись монстрами. По мере трансформации RPG-Kreed в FPS-Kreed вследствие изменения конкретных целей и задач соответствующие изменения претерпел и сам игровой движок который был назван X-Tend. Изменились системные требования к проекту и к движку в частности, и не только в плане графики. В основе первой редакции X-Tend лежали

весьма фундаментальные принципы его строения и, пожалуй, один из самых важных для нас в тот момент – расширяемость, что и легло в основу его названия. Это означало, что для добавления какой угодно новой особенности архитектура построения и взаимодействия остается неизменной и требует лишь создание дополнительных типов и интерфейсов, оставляя уже написанный и исправный код в не прикосновении. Очень важное свойство, особенно когда движок создается параллельно с игрой, для которой он в данный момент делается. И позже изначально спроектированная архитектура вновь оправдала себя, когда Kreed и X-Tend обросли многопользовательским режимом игры на основе Server-Client-архитектуры. А с увеличением требований к искусственному интеллекту противников нас стало трое, и задача разработки AI стала более обособленной и сконцентрированной в одних руках.



Уже не «Матрица», еще не реальность.

**RCL:** Разработка велась тремя людьми – AND'ом, мною (RCL) и Magum'ом. В начале проекта (как давно это было – уже и не упомянуть) были только мы с AND'ом, затем в команду пришел Санек (Magum). Естественно, все гладко не получалось – в процессе написания приходилось даже пересматривать саму архитектуру движка, переписывать большие куски кода, менять (и постоянно дополнять) инструментарий для

**Может ли движок Kreed составить конкуренцию Doom III? Можете сравнить движком современных FPS с движком вашей игры? В чем он выигрывает, в чем проигрывает?**

**And:** Вопрос, конечно, интересный – особенно без предварительного уточнения элементов сравнения. В принципе, в Kreed'e реализовано достаточно много современных технологий в области графики и не только. Некоторые из них точно пересекаются с Doom

III, некоторые имеют абсолютно различные реализации, но очень похожее визуальное качество. Другие реализованы в отличном от Doom III контексте. Идея унифицированной системы освещения далеко не нова, она в той или иной степени давно используется на больших графических станциях. Благодаря достаточно высокому уточнению элементов сравнения. В принципе, в Kreed'e реализовано достаточно много современных технологий в области графики и не только. Некоторые из них точно пересекаются с Doom



Мрачный антураж, темные подземелья – полный набор!



Вот так технически происходит процесс озвучки.

создателей уровней. Наши роли в проекте не были жестко фиксированы с самого начала, но они сами собой распределились по нашим интересам за время работы. Я отвечал за общий дизайн движка, организацию и взаимодействие игровых объектов, передачу их по сети, AND углубленно занимался графикой и спецэффектами, Magum «воспитывал» и «образовывал» своих питомцев – монстров.

Технические возможности и характеристики движка описывать в статье, рассчитанного на массового читателя, думаю, не стоит – заинтересованные сами найдут информацию на нашем сайте и сделают выводы, остальным же хватит кратко перечисления рекомендуемых требований на обложке диска. Изначально мы были нацелены на создание шутера, близкого по духу к Counter-Strike, с «играми в прятки» с компьютерными противниками, применением множества хитроумных техниче-

ских новшеств, тщательным исследованием пространства на предмет засад врага, прежде чем продвинуться на шаг. Отсюда первоначальная ориентация движка в основном на закрытые пространства и небольшое число игроков. Тем не менее, его применение возможно не только при таких условиях, что и показали уровни Kreed.

**Magum:** Могу отметить, что процесс разработки разных частей движка был крайне удачно разделен между тремя программистами. Разбивка работы между нами на отдельные куски сильно помогла. Части движка, разрабатываемые отдельными людьми, пересекались очень редко, что в сильно способствовало минимизации случаев недопонимания между программистами в части функционала движка. Как следствие, сильно уменьшалось количество ошибок при стыковке этих частей в единое целое.

**Есть ли планы продать движок? Или делать на нем новую игру?**

**And:** Идея лицензирования постоянно преследовала нас на протяжении всего процесса разработки X-Tend. Наверное, по примеру зарубежного контора, а зачастую и просто из эстетических соображений, исходные коды движка строились с учетом соответствующих требований необходимых для высокой читабельности и возможности менять код по своему усмотрению. На сегодняшний день у нас находятся в разработке несколько проектов, основанных на данной технологии, использующей все преимущества привычных средств разработки – как программных, так и графических. А вопрос продажи-лицензирования скорее «экономико-политический», и сейчас мы серьезно работаем в этой области.

**RCL:** Планы о лицензировании движка другим производителям витают в головах нашего вышестоящего начальства и временами пытаются обрести физическое воплощение, но, насколько мне известно, в ближайшее время этого не произойдет. Инструментарий разработчика весьма трудоемок для использования посторонними, поэтому ради технической поддержки нам пришлось бы отвлекать людей на значительное время от их непосредственной работы, что вряд ли целесообразно.

Намерения использовать движок для написания новой игры у нас имеются. Учитывая, что это наш первый опыт в написании 3D-шутеров, мы, конечно, продолжим разработку и совершенствование движка, поэтому говорить «на нем» не совсем корректно – скорее это будет его следующая инкарнация, совмещающая в себе лучшее из наших имеющихся и будущих наработок.

## Дизайн уровней

### По какому принципу построены уровни?

**RUS:** Основной принцип построения уровней, – чтобы игроку было интересно и приятно на них играть. Остальное – дело коллективного игрового опыта.

Начинается все со сценария, описания места где происходят события, основных действующих лиц. Затем мы определяем начало пути и его конечную цель. Игрок должен четко знать, кто он, откуда пришел, что ему нужно как герою этой игры. На следующем этапе мы определяем, какие враги будут встречаться игроку, что они могут делать, будут ли они действовать издалека или будут контактными, будут ли нападать из укрытий или будут действовать открыто. Учитывается также какая-то личная история противника – как живут эти существа, чем они занимаются, разумные они или нет. Все это ложится в основу планирования игрового окружения:

размера пространств, их наполнения, преград, ловушек, различных укрытий. Составляется подробный план миссии, всех помещений, ловушек, сюжетно важных мест. Затем на основе разработанного общего дизайна миссий, рисуется арт для основных игровых моментов и уже на основе всего этого происходит изготовление всей миссии.

**Какими образцами левел-дизайна вы вдохновлялись? Чем вы инспирировались, создавая различные локации? Какой стиль левел-дизайна вам более всего импонирует? Какие образцы игрового творчества вы выделили бы в связи с этим?**

**RUS:** Самые сильные ощущения дает мне реальность, в которой я живу: бесконечные стройки, заброшенные заводы, дома, недостроенная атомная станция. Это неиссякаемый источник вдохновения. Здесь вам Unreal и HalfLife, DOOM и



Моделирование мира в самом разгаре.

«Quake. То, о чем другие фантазируют, мы с вами видим каждый день.

Разве что пришельцы не каждый день нападают. А так один-в-один с произведениями фантастов.

Из игр хочется отметить – Return To Castle Wolfenstein – отлично соблюдена масштабность игровой среды, логично расположены помещения.

Ну еще, пожалуй, два фильма дарят нужное настроение – «Бегущий по лезвию» и «Нирвана».

**Ginungagap:** Дизайн Kreed интересен смелым смешением стилей, каждый из которых отнюдь не контрастирует, но гармонично дополняет другие.

Естественно, нам приходилось много экспериментировать, разрабатывая неповторимый стиль той или иной локации. Мы создавали не просто красивую детализированную картинку, которой вы можете полюбоваться на скриншоте, но логически продуманный уровень, где достоверность выдержана от начала и до конца – будь то каменные мостовые и дома древнего го-



«Вначале был набросок...» Скоро рисунок оживет!

ных и визуальных процессоров. В Doom III, например, создание реалистично освещенных больших открытых пространств весьма проблематично, а обилие концентрированных источников света делает картинку очень специфической. В Kreed используются несколько моделей освещения для разных типов объектов, что позволяет значительно экономить вычислительные ресурсы и потратить их на вещи, более тесно сопрягающиеся с игровым процессом. И в то же время со снижением вычислительных затрат это приводит к

возникновению иногда даже не заметных, но имеющих место артефактов – как, например, прохождение тени от монстра сквозь стену или пол уровня. Поэтому данное сравнение в любом случае будет необъективным: где преимущества – там и недостатки. А их выделение и скрытие уже вопрос дизайнера.

**RCL:** Среди игровых движков, находящихся на данный момент в продаже, Kreed занимает одно из первых мест по технологиям и возможностям. Мы всегда стараемся быть в курсе новых разработок и

воплощать их по мере наших сил в проекте. В движке используется несколько типов освещения, на моделях используется bump-mapping для увеличения детализации. Уровни в игре очень обширны (попробуйте на досуге просто обойти крейсер Конфедерации) и насыщены интерактивными объектами – вплоть до бьющихся лампочек. В среднем на одной карте имеется несколько сотен тысяч полигонов, полторы тысячи интерактивных объектов и около полутора сотен управляемых компьютером персонажей.

рода, таинственная лаборатория «чужой» расы или обычный стол с компьютером в командном отсеке. В первую очередь, мы стремились передать облик эпохи ХХХ столетия от Р.Х., живущей своими законами и ценностями. Именно таким подходом мы руководствовались, постепенно, шаг за шагом, выстраивая цепочки образов, которые затем воплощались в дизайне уровней. Нам было важно поместить наших персонажей в органичную среду, где бы они чувствовали себя «как дома». А если быть совсем точным, мы и создавали для них «дом». Так, легионеры на Бурге не просто скитаются по запутанным лабиринтам коридоров или поджидают противника в бункере, но и живут в казармах, испытывают новейшие виды вооружения на полигоне, прослушивают «политинформации» в учебных классах, хоронят павших героев в Граде Мертвых – гигантском некрополе.

Каждый из игровых уровней Kreed обладает своим уникальным дизайном, который узнается сразу же. Например, корабль снабжения «Асперо» выделяется приглушенной цветовой гаммой и множеством «гражданских» элементов. Так, «падальщики»-Шпигги, орудующие в его отсеках и коридорах, выглядят неестественно, что закономерно – Шпигги – чужаки на «Асперо», вторгшиеся из иного мира. Корабль Конфедерации отличается стальными, жесткими, милитаристскими формами. Серьезная доля футу-

ризма, гротеска и сюрреализма привнесена в необычный дизайн Корабля-Крепости Тиллаари, «Ковчега Тайного Света» – «святыни» еретиков-Джикридов и в призрачно-инфернальный мир фантомной расы Й'куур. Величественная нео-готика с техногенными вкраплениями присутствует в строгом дизайне Бурга и Храма Празаров.

Еще один значимый момент, о котором хотелось бы сказать – умение творчески мыслить и конструировать из, казалось бы, разнородных элементов, действительно что-то необычное, игнорирующее устоявшиеся стандарты. Если говорить об игровой индустрии, то в играх подобное встречается далеко не всегда. Оригинальных, с точки зрения дизайна, игр не так-то уж и много. Весьма порадовала Syberia, чей мир поражает своей особой, «ирреальной», притягательностью.

**Какое число монстров (в среднем) на одном уровне? Почему именно столько, с чем это связано в первую очередь?**

**LUCKY:** В среднем монстров на уровнях довольно много, хотя, конечно же, их количество напрямую зависит от специфики карты и варьируется в пределах от пятнадцати до двухсот персонажей на один уровень. В первую очередь, это объясняется размерами карт (некоторые из которых очень вели-

ки), а также сюжетной ситуацией на уровне. Конечно, было бы несколько странно увидеть в густонаселенном (по сценарию) городе всего десять-пятнадцать человек, причем исключительно военных, поэтому мы старались разнообразить наши уровни местными жителями, техниками, обслуживающим персоналом и прочими обитателями, которые привносят в игру дополнительное разнообразие (и дают вам возможность опробовать на них оружие). Такими приемами нам удалось хорошо подчеркнуть населенность в различных местах, будь-то космический корабль, крепость или планета. Также присутствие большого количества монстров обусловлено разнообразными игровыми процессами (сражениями вместе с дружественными NPC, удержанием выгодной тактической позиции и многое другое). Это позволяет держать игрока в постоянном напряжении и делает игру намного привлекательнее.



**Only my weapon understand me!**



**Успокойтесь! Это не игровая графика!**

**Планируете ли вы сделать Easter Eggs (спрятанные приколы)? Можете, расскажете читателям, где парочку спрячете, как они создавались?**

**RUS** Это давно уже стало доброй традицией – делать скрытые приколы, и в нашей игре они тоже есть. В применении Easter Eggs есть свои подводные камни. Безусловно, для игрока приятно,

вдруг отключиться от игры и здорово посмеяться. Вместе с тем в один момент может быть нарушена тонкая паутина игровой реальности, сплетенной совместными усилиями сценаристов, level-дизайнеров, звукорежиссера – всей команды. Гораздо выгоднее, в этом смысле, использовать приколы в контексте игрового мира. Так что с яйцами надо быть аккуратнее!

**Дизайн персонажей/врагов**

**Плакаты и реклама игры пестрят совершенно мерзостными созданиями. Это вовсе не упрек, выглядят потрясающе. Вопрос в том, можно ли по внешнему виду определить кто перед тобой: враг или союзник?**

**RCL:** Проблема актуальная. Самое первое решение, приходящее мне на ум и зачастую являющееся самым верным – это убить подозреваемого и затем уж проводить расследование на тему, хотел ли он лишиться тебя жизни или просто подавал нож не тем концом. К сожалению, даже в наш далеко не самый гуманный век такие методы идентификации личности отвергаются цивилизованным обществом, а уж через несколько сотен лет – и подавно. В Kreed ситуация осложняется

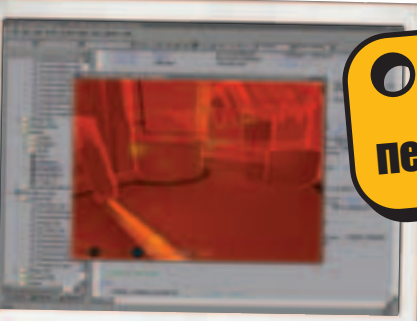
тем, что на одном из уровней вы попадаете прямо в разгар междоусобной битвы между членами экипажа огромного звездного крейсера, которые, как не трудно догадаться, носят одинаковую форму, однако одна из групп настроена к вам союзнически, в то время как две остальные – не очень. Будет не очень здорово, если вы перестреляете спешащих к вам на помощь друзей, приняв их за вражеское подкрепление. Конечно, между противоборствующими сторонами есть различия (иначе бы они и сами друг друга порешили), но вам, человеку постороннему, найти их с первого взгляда будет трудно. Поэтому мой вам совет – не спешите стрелять по фигурам, которые не оказывают вам сопротивления или явно вас не атакуют, читайте сообщения на многочисленных мониторах, чтобы быть в курсе ситуации на корабле, подбирайте

брошенные документы, прислушивайтесь к сообщениям по громкой связи. Но и не будьте чресчур доверчивы.

**RUS:** Спасибо. Недружелюбные монстры видят вас за версту и ждут момента, когда будет удобно напасть – (а вы бы как себя вели?!) – так что времени подумать практически не остается. Есть парочка персонажей, которые выглядят очень забавно. На деле оказывается, что они опасны как стая волков. Стрелять не перестрелять «три танкиста»

**Сколько видов врагов в игре? Назовите, кого стоит опасаться.**

**RUS:** Опасаться стоит не только «кого», но и «чего» – героя подстерегают множество опасностей на пути к разгадке тайны Kreed. Игра требует от игрока прежде



**В таком виде это напоминает Quake на экране хардкорщика.**



**Четыре трупа возле танка украсят утренний пейзаж...**

# WARRIOR KINGS™ BATTLES



По вопросам оптовой продажи и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 783-04-60, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 783-04-60, e-mail: zakaz@bitmedia2000.ru. Доставка по Москве – бесплатно! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 783-04-61, e-mail: support@bitmedia2000.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 MSE, www.mse.ee, e-mail: mse@mse.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 Янковской Бизнес Центр „Ижевск“. Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании „Медиа-Сервис-2000“.

© 2003 Empire Interactive. All rights reserved.



developed by



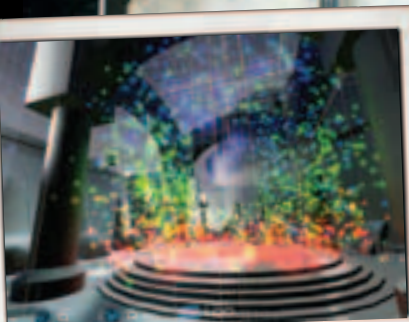
**Модели изготовлены с неподдельной любовью!**



**Выдержать такое тестирование под силу лишь святому.**



**Геометрия пространства дает лишь тем, кто быстр умом.**



**Взрывной вкус у этой вселенной!**

всего аккуратности и наблюдательности:

Если металлическая дверь красного цвета, выглядит как раскаленная и от нее идет пар – подходить к ней близко совсем не обязательно. Полюбоваться можно и со стороны.

**Magum:** Врагов хватит на всех – на любой вкус и цвет. Все множество врагов делится на так называемые «партии». Это скажем так, объединение из разных типов монстров связанных одной идеей.

Пример: шпиги, тиглаари, сумасшедшие конфедераты, итд. Между партиями существуют взаимоотношения – друг, враг, нейтральный. Одна партия может состоять из персонажей разного типа. Например партия шпиггов, состоит из трусливых маленьких контактных шпиггов и больших дистанционных шпиггов. В партии тиглаари задействованы три типа монстров – тиглаари контактный (быстро передвигающийся монстр, дышащий огнем), тиглаари дистанционный (долговязый монстр средней подвижности стреляющий плазмой) и тиглаари танк (огромный танкообразный малоподвижный монстр с очень сильным вооружением и крепкой броней).

Каждый тип монстра связан с определенной группой шаблонов поведения. Хотя встречаются исключения. Это связано с людскими персонажами. Так как людям в руки можно давать различное оружие то результирующее поведение человеческих персонажей внутри одного типа сильно меняется от его вооружения. Внутри типа персонажи могут различаться как текстурой так и небольшими отличиями в 3D-модельке.

Можно привести цифры: всего монстров 63.

Некоторые монстры в процессе разработки были отбракованы. Так например монстр фигурирующий на многих плакатах Крида в игре остался только в качестве трупика в некоторых местах. Замечательно смотревшийся в статике, этот монстр был откровенно смешон в динамике. Мы постоянно дорабатывали ему анимацию, но это не помогало – персонаж походил на ряженого актера с детского утренника. Его человеческая нижняя часть и чудовищная голова вызывали смех. Мы даже научили его прыгать, но это только усилило общее впечатление комичности монстра. С модельками конфедератов также было много проблем. Нормально смотревшиеся в редакторе, в движке они выглядели откровенными дистрофиками. Модельки активно правились – плечи расширялись, ноги укорачивались. Так конфедераты становились мужчинами.

**Gunungagap:** В игре представлено 65 уникальных противников. Среди них есть как люди, представляющие организации и социальные структуры общества XXX столетия, так и оригинальные монстры, справиться с которыми будет очень нелегко. В первой миссии, на корабле «Асперо» нашими противниками будут Шпигги – раса «падальщик», «отребье» далекого будущего. Они промышляют грабежами кораблей, ставших жертвами КРИДа. Захватив корабль, Шпигги безжалостно уничтожают весь его экипаж.

Далее, на Линкоре Конфедерации «Токугава» (назван в честь объединителя Японии в XVII столетии, сёгуна Иэясу Токугавы, родоначальника одноименной династии) нам предстоит участвовать в подавлении отчаянного мятежа, где нашими противниками станут элитные солдаты-мятежники и солдаты, пораженные каким-то неизвестным вирусом, превративших их в мутантов. Самый смертоносный противник в Kreed – инсектоидная раса Тиглаари, чья агрессия не ведает пределов. Воин-Тиглаари – это совершенная машина смерти, истребляющая все неугодное ей, кем бы оно ни было. Неудивительно, что армады Тиглаари наводят ужас на всю галактику. Именно их вторжение в Солнечную Систему изменило всю историю человечества. В странном, полном загадок, мире Хейлиг зародилась апокалиптическая ересь Джикридов, предвещающая скорый Конец Света и начало новой эры – эры Kreed, когда вся Вселенная обретет «совершенство». Джикриды создали многомиллионную военизированную организацию, основанную на беспрекословном подчинении экстаичным вождям – Великим Апостолам. История Джикридов более чем загадочно и прямо связана с судьбоносным обнаружением Kreed. Возможно, что на Хейлиге мы найдем ответ на этот вопрос.

На пустынном Бурге – «Дюне Kreed» – нам будут противостоять профессиональные воины Легиона и био-киборги Шакириты, созданные методами геной инженерии. Легионера отличает прекрасная физическая и идеологическая подготовка, железная выдержка и отточенные до совершенства боевые качества. Это действительно достойный нас противник – сильный, подвижный и тактически умелый. Также в Kreed будут и «чужие» расы, такие как твари-биопроекции и фантомы-Й'куур. Твари-проекция являются последствиями жуткого эксперимента какой-то неведомой расы, некогда сгинувшей в КРИДе. Эксперимент породил чудовищ,

**Какой NPC-персонаж больше всего похож на президента Буша?**

**And:** Шпигг! Однозначно! Маленькие, толстенные (это и так понятно, кто), суются всюду, куда не просят; и абсолютно не склонны к конструктивному общению. Для них весь мир тоже крутится вокруг них, по крайней мере они, наверное, так считают. Причем он напоминает именно большого шпигга, потому что он тоже, вроде, и большой, а в голове все как у маленького. Правда, если присмотреться – сходство поразительное.

**RUS:** Провокационный вопрос! Наверное, более всего – «твари проекции», пухленькие и мягкие на вид, но страшные внутри!

**RCL:** Шпигг. Выглядит глуповато, однако агрессивен и представляет определенную опасность.

**Gunungagap:** Наверное, Те-офраст Руми – главный «злодей» Kreed. В нем есть определенная одержимость и фанатизм, хотя «патриотом» и «борцом за демократию» его никак не назовешь.

**Magum:** Как мне кажется на Буша очень похож главный герой. Он такой же отважный и смелый – рвется в бой, невзирая на опасности. У них даже имена созвучны, вы только вслушайтесь внимательно Даниил Грок – Джорж Буш. Неправда ли? И Дела у них сходные – оба ведут праведную войну с агрессивно настроенным окружением.

извергающих из себя сгустки плазмы и кровожадных шарообразных созданий – своеобразное «биологическое оружие». Однако Джикриды говорят о тварях-проекциях несколько иначе, называя их «наказанием Kreed» тем, кто не почитает его.

Происхождение расы Й'куур также не менее таинственно. Это чрезвычайно агрессивная, полностью энергетическая форма жизни, «высасывающая» из жертвы всю ее внутреннюю энергию. В игре есть и еще один оригинальный противник – «krakozabres» – представители фауны Kreed. Эти существа обитают, где только возможно, начиная от вентиляционных шахт и канализаций, и заканчивая выветренными каньонами Бурга и замшелыми скалами Халя.

**Lucky:** Врагов в игре довольно много и все из них очень опасны(осо-

бенно на режиме игры very hard), но на мой взгляд наиболее опасны маленькие существа которых рождают твари-проекции, своими небольшими размерами они расслабляют игрока, а потом настает момент, когда игрок становится практически беспомощен перед ними.

### Тиглаари – насекомоподобные твари. В чем их схожесть/отличие от жуков из «Звездного десанта»?

**Ginungagar:** Тиглаари – инсектоидная раса, достигшая верха эволюционного и цивилизационного развития. Она далеко ушла от своих предков – арахнидов, приобретя черты, свойственные скорее представителям гуманоидных цивилизаций. Внутри устрашающего хитиново-металлического панциря Тиглаари скрывается поразительно гибкий мозг беспощадного воина-завоевателя, уверенного в исключительности собственной расы, которой свыше дано повелевать Вселенной.

**Опять же, закономерный и часто повторяющийся вопрос: чем вы вдохновлялись, создавая разные виды монстров и персонажей? Монстры из каких игр (не только из FPS) вам нравятся более всего?**

**RUS:** В «производстве» монстров для игры на первом месте все-таки функциональность. Сначала надо представить себя в роли игрока. Почувствовать, кого хочется увидеть перед собой. Грубо говоря – «как ЭТО живет?», «Что ОНО ест?», «о чем и чем ЭТО думает». И только потом – «Как ЭТО выглядит?»

Вы когда-нибудь видели муху под микроскопом? Вот таким должен быть страшный и ужасный монстр. **Ginungagar:** Для разработки монстров привлекались самые разнообразные, подчас неординарные, источники, начиная от фильмов и компьютерных игр, и заканчивая изучением эзотерической и оккультной литературы. Из числа источников, оказавших на нас знаковое влияние, можно выделить творчество Юрия Мамлеева, Федора Сологуба, Роберта Блоха, Уильяма Барроуза, Стивена Кинга, Генри Миллера, Густава Майринка и Говарда Филлипса Лавкрафта. «Люди» и «не-люди», показанные в их произведениях – прекраснейший источник для творческого вдохновения. Прочитайте ставший знаменитым роман Юрия Мамлеева «Шатуны» – и многое станет понятно. Самые жуткие твари роятся внутри нас. «Сон разума рождает чудовищ», – ставшая уже хресто-

матийной формула. Ищите монстров в глубинах собственной души.

Конечно, может показаться, что изобретать уже нечего, да и некого. Например, инсекты-агрессоры где только не использовались (классический тому пример – фильмы «Звездный десант», «Мутанты» или «Муха»). Однако образ чудовища, покрытого слизью и хитиновым панцирем, все равно остается очень актуальным. Это самый настоящий архетип, если обратиться к теории архетипов Карла Густава Юнга или джунглям психоанализа. Неслучайно, что один из самых сильных образов в Библии – нашествие саранчи, неумолимого вестника Апокалипсиса.

Если говорить о любимых монстрах из других игр, то мне очень нравятся Чужие и Хищник из Aliens versus Predator, зомби, Ubersoldаты и Хельга из RтCW. Хотя, если быть честным, монстры в Kreed для меня самые любимые по причине их оригинальности и непохожести на монстров из других игр.



Пройдет немного времени и цифры обретут плоть.



Думаете в игре все будет прозаичнее? Ошибаетесь!

## Оружие

**Какие уникальные для шутеров «стволы» были вами изобретены? Опишите их свойства.**

**Vladimir:** Концентратор энергии Vard, стреляющий сквозь стены; Трехствольный Дробовик, имеющий серьезную убойную силу и необычную, но продуманную архитектуру; двухствольная энергетическая пушка Grendel с системой определения «свой-чужой», и другие...

**Оружие, как в большинстве FPS, раскидано по уровню, или же будет выпадать из убитых? – Magum**

**RCL:** «Подпитка» игрока лежащим на уровне оружием и боеприпасами, равно как и прочими примочками, облегчающими его тяжкую (и недолгую) жизнь, конечно, производится. Для этого игроку надо внимательно осматривать склады, оружейные отсеки, вообще все места, в которых можно ожидать найти оружие. Впрочем, иногда он может подобрать оставленное влопыхах спасающимся врагом оружие и в других местах.

Тем не менее, на уровнях, где вам приходится сражаться с человеко-

образными противниками, у вас появляется возможность пополнять свой арсенал, подбирая оружие из рук павших врагов. Это здорово помогает на открытых пространствах, где нет поблизости складов и прочих хранилищ, а также придает определенный «охотничий» азарт (вдруг удастся подобрать у врага крутую пушку).

В тяжелых ситуациях, когда боеприпасы почти на нуле и приходится пробиваться «штыком и гранатой», вы можете, проявив немного сообразительности, воспользоваться стационарными установками, обратив против врага его же собственное оружие. Однако такой прием проходит далеко не всегда, так как враги тоже отнюдь не дураки, и не будут десятками бежать в лобовую атаку, пытаясь закрыть грудью амбразуру вашего пулемета. Скорее они подождут, пока вы сами оставите огневую позицию, или совершат обходной маневр, зайдя с безопасной стороны.

**Как проходила отладка баланса разных видов оружия? Ваши ориентиры: баланс каких игр вы считаете наиболее близким к идеалу?**

**Lucky:** Отладка баланса оружия очень трудоемкий и долгий про-

**Какое из придуманных вами орудий убийств вы бы поставили на вооружение российской армии?**

**RUS:** Ну наверно Ward – такая штука мощная, в нашей армии такая точно пригодилась бы. Я думаю наша военная промышленность не стоит на месте. Кто знает, может быть в недрах какого-нибудь НИИ уже проходит финальные испытания такой вот агрегат.

**RCL:** Мне кажется, российская армия имеет в своем засекреченном даже для иностранных торговых партнеров арсенале массу оружия, которое еще ждет воплощения в 3D-шутерах. Наверняка у нас есть (или находятся в разработке) и аптечки-стимуляторы, способные поднять на ноги и заставить сражаться даже тяжело раненого, и высокоточное лазерное оружие типа нашего «Дельфина». Я бы предложил поставить на вооружение наш «Грендель» с его умными зарядами. Только вот интересно, как будет проходить процесс отладки системы определения «свой-чужой» для него. Судя по нашему опыту, добровольцев-испытателей потребуется очень много.



Тестовое испытание самых модных стволов сезона.



Огнемет – не хуже, чем у Серьезного Сэма!



цесс. Прежде всего в начале работы определили примерную мощность оружия, а затем был подбор более точных значений. Сложность составляло то, что наши «пушки» имеют очень много различных настроек (скорострельность, уменьшение мощности с расстоянием, рикошеты и многое другое), плюс каждое оружие по-своему индивидуально и требует тщательного подхода. Сам процесс настройки происходил как на уровнях с монстрами, так и в сетевом режиме игры. Затем началась проработка альтернативных режимов стрельбы – старались как можно лучше подчеркнуть особенности оружия и сделать так чтобы оба режима стрельбы были одинаковы по КПД, но отличались в использовании и были привлекательны для

игрока. В дальнейшем в баланс вносились некоторые незначительные корректировки которые были обусловлены оттачиванием AI. Идеалов оружия (тем более ориентиров) в single-player я для себя не нашел ни в одном из знакомых мне шутеров, но наиболее приятное впечатление (в плане баланса) производит DOOM 2 и Half-Life. Что касается сетевого режима игры, то здесь при создании баланса мы, в основном, опирались на свой опыт и специфику нашего оружия. Также нужно подчеркнуть что достигнуть хорошего баланса в multi-player только при помощи настройки оружия практически невозможно, и нами велась работа по разработке карт для multi-player. А из игр такого же жанра могу выделить Quake 3.

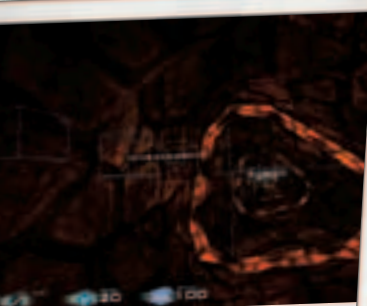
**Самое негуманное оружие, применение которого требует определенной жестокости?**

**RUS:** А бывает гуманное оружие? По собственным ощущениям это, наверное, огнемёт. Каждый раз после его применения приходится слышать душераздирающие крики монстра – жутко! Огнемёт требует не столько жестокости, сколько способности забыть на время о свойствах огня, о боли которую он приносит. Конечно это игра, но игрушечный огонь также разрушителен для игрушечных персонажей, как настоящий для нас с вами. Ну и немного – аптечка: заставить игрока несколько суток колоть себе уколы – это ли не верх негуманности (я сам ее сделал – каюсь)



От таких вот рук вам и придется уворачиваться.

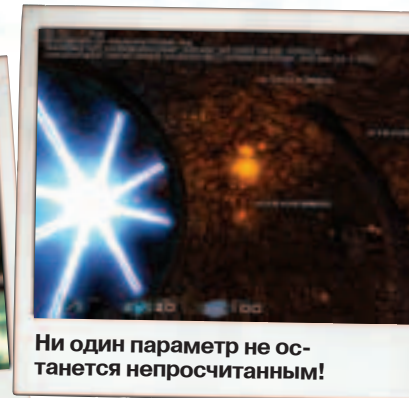
**RCL:** Хмм... Все виды оружия требуют определенной жестокости, иначе зачем они вообще нужны? Одним из негуманных орудий убийства в Kreed мне кажется огнемёт, с помощью которого можно устроить «казнь без пролития крови» большинству из имеющихся в игре существ. Тем не менее, именно с этим оружием надо быть наиболее аккуратным, разве что только вы не хотите устроить аутодафе заодно и себе.



Все переходы да переходы...



Пустынные залы затихли перед бурей.



Ни один параметр не останется непросчитанным!

## Искусственный интеллект

**Сколько времени ушло на разработку искусственного интеллекта? Какие были трудности? Забавные эпизоды.**

**Magum:** На разработку ИИ (не AI, а ИИ) ушло около полутора лет. В начале мною был написан документ, определяющий базовые концепции ядра ИИ. Потом началась разработка ИИ на так называемом полигоне. Это был старый движок Kreed, еще без поддержки мультика. На этом движке было создано ядро управляемого ИИ персонажа. Также появились базовые наработки индивидуальных шаблонов поведения. Это как бы последова-

тельность действий одиночного персонажа для выполнения какой-либо задачи. После я на полтора месяца забыл о полигоне и создавал ядро командного взаимодействия, так называемый «Мастер». Это было с одной стороны довольно интересное занятие, а с другой стороны полтора месяца – слишком долгий срок, чтобы делать что-то, не видя результатов своего труда. Когда я соединил все воедино, то оказалось, что некоторые шаблоны индивидуального поведения не соответствуют требованиям «Мастера». Некоторые до сих пор лежат мертвым кодом в движке. Когда все предыдущие проблемы были разрешены, и ИИ можно было увидеть в работе, то налицо было много проблем. Боты слишком часто бестолково бегали из точки в точку, что приводило к эффекту

**У разработчиков уже был опыт создания AI в шутерах? Если нет, расскажите, из каких источников черпали знания? Если да – все равно расскажите?**

**Magum:** В разработке ИИ очень помогли мне работы по теории мобильных роботов. Это исследование по разработке алгоритмов, используемых учеными или просто любителями для создания робо-

тов, которые по большей части не делают ничего полезного, кроме как развлекают своих создателей, толкая в мяч в ворота или находя путь из точки А в точку Б. Один из таких алгоритмов я успешно адаптировал и применил в Kreed. Это так называемый алгоритм VFF. Аббревиатура расшифровывается как «поле виртуальных сил». Используется он в мобильных роботах для обхода препятствий.

мельтешения. Слишком часто бегали задом, создавалось впечатление, что у них глаза на затылке. Эти и многие другие проблемы сводили на нет все положительные моменты ИИ Kreed. Шаг за шагом я решал эти проблемы, и ИИ «умнел» на глазах. Тут можно только выразить огромную благодарность нашим гейм-дизайнерам, которые единственные смогли грамотно и четко вычленив и описать все эти недочеты, не опускаясь до размытых фраз типа «ИИ тупит».

**RCL:** На непосредственную разработку AI в Kreed ушло без малого полтора года, но надо учитывать опыт и наработки, вынесенные Magum'ом из его предыдущих проектов (в частности, попытки написания ботов под Counter-Strike). Во время написания приходилось преодолевать немало трудностей, сопряженных в том числе и с тем, что основная часть движка еще не была готова, поэтому одно время разработка интеллекта шла вообще как бы независимо. Был собран





# DELTA FORCE®

# ОПЕРАЦИЯ ЧЕРНЫЙ ЯСТРЕБ



**ИГРУШКИ**  
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.



**snowball.ru**  
технологии творчества

Самая ожидаемая в мире часть военного сериала «Отряд Дельта». На этот раз действие разворачивается в Сомали. Игра основана на реальных событиях.

**NOVALOGIC®**  
www.novalogic.ru

С МАРТА!

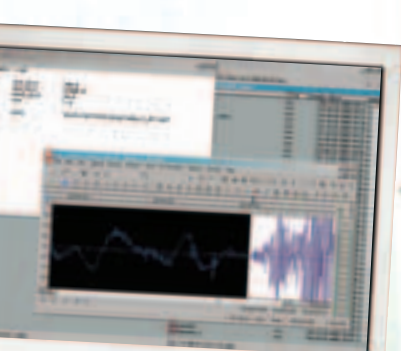


С АПРЕЛЯ!





Расчет выстрела требует ювелирной точности.



Персонажи избавляются от немоты.

некоторый «урезанный» движок, в котором монстров изображали «пушки» (в смысле, одни винтовки без человеческого тела), которые весело скакали по тестовому «уровню» и обкатывали различные «шаблоны поведения». Смотрелось все это для непосвященных достаточно комично.

По мере наращивания «мяса» на «скелете» движка AI училось пользоваться разнообразным оружием, прыгать на jump-pad'ax, прятаться от игрока за многочисленными укрытиями и всему-всему, что должно уметь благоспитанное AI.

Естественно, что в процессе разработки было немало «багов», породивших массу курьезных ситуаций, детали которых, к сожалению, я уже и не припомню.

**Что умеет AI? Какими приемами он пользуется, есть ли у него слабые стороны (и какие)? – Magum,**

**Magum:** Адекватное использование окружающей обстановки, это одна из фиц ИИ Kreed. Боты используют встречающиеся на пути естественные преграды (столы, ящики,

колонны, и т.п.) как временные укрытия, перемещаются от преграды к преграде, если хотят подобраться к врагу незаметно. С другой стороны, если бот видит, что противник, только что находившийся рядом с какой-либо преградой, вдруг исчез, то он вполне способен кинуть за эту преграду гранату, предполагая, что его противник спрячется за ней. Либо, видя торчащего из за укрытия неприятеля, бот может предпочесть не стрелять в него, а закидать гранатами.

Поведение отдельных ботов координируется командиром группы. Поэтому боты не действуют каждый сам за себя, а действуют, согласно инструкциям полученным от командира. Именно командир выбирает тактику действия группы, производит анализ местности, оценивает вооружение членов группы, и врагов, количественные факторы. Выбор тактики осуществляется с использованием аппарата нечеткой логики.

Для Криды была разработана довольно сложная система прицеливания. Я пытался создать ее наиболее человекоподобной. Для этого множество раз проигрывал в своей

голове весь процесс своего нацеливания в 3D-шутерах, пытался анализировать все моменты, которые приводили к промахам. Все это я использовал для системы нацеливания. Мне кажется, что получилось довольно неплохо. Боты с трудом попадают в быстро и случайно передвигающуюся мишень. Но если она остановиться и будет долго стоять, то их точность так же как и у человека сильно возрастет. Хотя судя по отзывам некоторых внешних бета-тестеров это палка о двух концах – ИИ персонажи по его словам очень редко попадают в постоянно прыгающего игрока.

**RCL:** Слабая сторона у наших компьютерных персонажей, как мне кажется, это их чрезмерное беспокойство за собственные жизни. Конечно, это делает их поведение более похожим на поведение людей (к примеру, разбегаются и залегают за укрытиями при первых звуках перестрелки), но все же временами хочется добавить им немного «тупоголовости», чтобы лезли напролом :) Или к XXVII веку героев не останется?

## Музыка и ЗВУК

**Планируется ли выпуск саундтрека отдельным диском?**

**Vladimir:** На данный момент, все, кто слышал даже несколько произведений из саундтрека к Kreed, были приятно удивлены и с удовольствием послушали музыку из игры на отдельном CD. Мы постараемся издать отдельно саундтрек к Kreed.

**Сколько внимания должны уделять разработчики музыке в игре, по вашему мнению? Вы сами обращаете внимание на музыкальное сопровождение в других проектах?**

**And:** У постановщиков специальных эффектов в кинематографе есть такое негласное правило: «успех – в деталях». Мне кажется, что для игрового проекта это не менее справедливо, если, конечно, эти «детали» – не единственное, что в

нем есть. В принципе, музыка – очень мощное средство выражения и передачи своих эмоций и душевного состояния сквозь пространство и время. И процесс создания музыки, и процесс создания игр весьма творческие по сути (опять же если это не очередная конвейерная игра или трек). Почему музыка – деталь? Вы можете пройти практически любую игру без звука, но вот впечатления и чувства, полученные в течение этого времени будут совершенно разные, а поэтому это одна из тех деталей, которые вносят последний штрих. Пока нет таких внешних устройств для передачи всевозможных эмоций от компьютера человеку. И именно музыкальное не навязчивое сопровождение может оказаться очень эффективным инструментом в руках создателей игровых вселенных. Только в последнее время как-то не

дружелюбно относятся разработчики к музыке, да и к звуку вообще, простые «бум-бум» или «тыц-пыц» дела не решат. Но будем надеяться, что в ближайшее время эта картина изменится в лучшую сторону.

**FOG:** Мне кажется, музыке нужно уделять внимания не меньше, чем всем остальным трудоемким частям игры... Именно музыка создает настрой у игрока, подбадривает, подсказывает, предсказывает события. Жаль, что в Kreed не полностью реализована возможность управлять музыкой, как это позволяет Direct Music... То есть, у нас музыка являет собой полноценные треки, а не частичные сэмплы, контроль за музыкой в этом случае очень сложен, тяжело соблюдать музыкальную атмосферу, в полной мере соответствующую событиям. Но, думаю, в дальней-

шем этот пробел будет убран. Я сам обращаю пристальнейшее внимание на музыку в других играх, и это не только из-за того, что это моя обязанность, музыка – одно из первых впечатлений практически о любой игре, по ней можно многое понять, и она не дает полностью расслабиться в процессе игры.



**Какой жанр музыки был выбран для Kreed? И почему?**

**And:** Жанр? В Kreed музыкальное сопровождение достаточно многообразное и в большинстве случаев уникальное для каждого игрового эпизода и уровня. Вы услышите все, начиная от амбиента и заканчивая трансом и роком. Но

несмотря на это, прослеживается определенная жесткость в той или иной форме, поэтому это скорее не чистые стили, а гармоничная их комбинация, обеспечивающая достаточно необычное восприятие игрового мира. А уникальность для каждого игрового момента обеспечивает достаточное воспроизведение игровой атмосферы и внутреннего состояния иг-

рока, его чувства в конкретном месте этого мира.

**FOG:** Музыка в Kreed совмещает в себе сразу несколько жанров: это и электронный нью-эйдж, и довольно тяжелый рок, и смесь того и другого в одном треке. Почему? Да все просто – коктейль очень подпадает под атмосферу таинственности и напряженности, царящую в Kreed.

# СЮЖЕТ

**Игрок в Kreed представлен в качестве легионера, тренированного бойца спецподразделения. Встретятся ли герою его однополчане на стороне врагов? Как известно: «Для охраны кораблей достаточно двух легионеров» – вышла бы битва, не считаете?**

**Ginungagar:** По ходу сюжета, наш Главный Герой попадет в покрытый безжизненными пустынями мир Бург, где обосновались легионеры – немногочисленные участники и потомки секретных экспедиций Легиона в Kreed. Ему придется вступить с ними в схватку, несмотря даже на то, что они – его «единоверцы», выжившие в аду Kreed. Увы, однополчане Главному Герою не встретятся. Из всего экипажа «Асперо», где, помимо него, летело еще несколько бойцов спецподразделения, выжил лишь он. Подчас судьба преподносит горькие сюрпризы.

**Расскажите подробнее о Тиглаари, главных врединах.**

**Ginungagar:** Империя Тиглаари – одна из древнейших цивилизаций Галактики, которая свыше семи с лишним тысячелетий (!) покоряет иные, «низшие», миры. Она обладает своей уникальной культурой, идеологией и даже весьма прагматичной и чрезвычайно циничной философией, свойственной завоевателям, видящим в покоренных расах источник для собственного самоуверждения. Прирожденный воин Тиглаари знает только одно – его раса самая совершенная во Вселенной, ибо она обладает «священным панцирем», которого лишены «мягкотельные существа», прозябающие в своих теплых мирах. Как и нацисты в Германии. Империя Тиглаари громкогласно провозглашает: «Звезды принадлежат нам и только нам».

Однако, несмотря на все вышесказанное, Тиглаари – уникальнейшая ветвь развития жизни во Вселенной. За свою невероятно долгую историю, насчитывающую сотни веков, эта раса добилась чрезвычайно многого. Тиглаари создали высокоорганизованное тоталитарно-технократическое общество с жестким кастовым делением и системой отбора, отбрасывающей все слабое и несовершенное. Тысячелетия непрерывных войн и ультра-совершенная био-инженерия сде-

лали разумных инсектоидов совершенными боевыми механизмами, каждый элемент которых несет смерть и разрушение. Тиглаари – проклятые звезд, обреченных погибнуть под пятой «абсолютного агрессора», никогда не знавшего, что такое сострадание.

**Игрок будет сражаться один как перст или парочка-другая NPC проявит благосклонность?**

**Ginungagar:** У игрока появятся союзники-Конфедераты и союзники-Корсары, которых он будет вырывать из беды.

**Из информации, известной на данный момент, получается, что Kreed – это разумная субстанция вселенского масштаба, в центр которой и попадает игрок. Будет ли прямое противостояние игрока и Kreed? Вообще, расскажите подробнее о том, как вообще вы пришли к подробной концепции? Чем вдохновлялись?**

**Ginungagar:** История Kreed начинается задолго до его, как будто, случайного обнаружения, изменившего судьбу галактики. В XXIV столетии с помощью союзной Конфедерации – межгалактического содружества разумных рас, куда вошли несколько колоний Земли-Терры – ЛЕГИОН освободил от ига агрессоров Тиглаари Солнечную Систему и начал осваивать отдаленные миры галактики. ЛЕГИОН радикально перевернул ход истории раздавленной невиданным завоевателем человеческой цивилизации, начав героическую Стальную Эру Священной Войны, где гипер-технологии и религиозное рвение слились воедино. Человечество постепенно осваивало миры Дальнего Космоса, подчас вступая в противоборство с иными расами. Все это время Легион и Конфедерация вели ожесточенные войны с Империей Тиглаари.

В первой трети XVIII столетия армады Тиглаари нанесли сокрушительное поражение объединенным флотам Конфедерации и Легиона и углубились в их владения, повсюду сея смерть и разрушение. Но в апреле-мае 2734 года произошло нечто из ряда вон выходящее – Тиглаари внезапно свернули все боевые действия и покинули захваченные области, устремившись в родной мир – звездное скопление Кха-Трак. В ходе преследования противника, в руки Конфедерации и Легиона попали ошеломляющие сведения о странном секторе Дальнего Космоса, которое сами Тигла-

**Сюжет разбавляется юмором или все происходящее исключительно серьезно? – Magum, RUS**

**RCL:** Какой юмор, когда судьба человечества в очередной раз в опасности? Наш герой-одиночка невероятно серьезен и хладнокровен, несмотря на произвольные подергивания конечностей, которые иногда у него проскальзывают (спишем это на последствия ранения). За всю игру с его уст не слетит ни одного комментария, он не будет, в отличие от легендарного Д. Ньюкема, отпускать казалось бы естественные «Oh, much better» в туалетах, или тем более петь «Born to be wild». Все это не вяжется с обликом крутого лысого парня, ходящего в бронированных штанах с вделанной в бедро рукояткой =)

Тем не менее, юмор в игре присутствует. Иногда даже не юмор, а ирония. Это и быющая в самом начале по голове главного героя труба (наверное, это тоже одна из причин его некоторой... хм... невозмутимости), и сидящий в нужнике охранник на одном из уровней, и ... собственно, зачем я все говорю заранее? Найдите (если найдете) сами.

**RUS:** Планируя игровой процесс, мы старались избегать аркадности. Мы хотели, прежде всего, рассказать свою историю, историю «KREED'a»

Есть и смешные моменты, и откровенно страшные. Надо просто поиграть и увидеть все самому.

ари по имени их прародины именовали «Вечным Проклятием Кха-Трака», которое захлестнуло их родной мир, не пощадив даже материнскую планету – Джодх-Кхан. В загадочную аномальную область галактики незамедлительно были отправлены экспедиции, но ни одна из них (!) не вернулась обратно. То, что скрывалось внутри «Вечного Проклятия», так и осталось тайной. Об аномалии известно сравнительно немного, да и то, что известно, было получено ценой огромных жертв. Границы аномалии все время ширятся, пожирая гигантские куски пространства вместе с планетами и даже солнцами. Ее поведение совершенно непредсказуемо и не поддается какому-либо разумному объяснению. Однако, несмотря на нескрывае-



Таинство рождения новой вселенной...



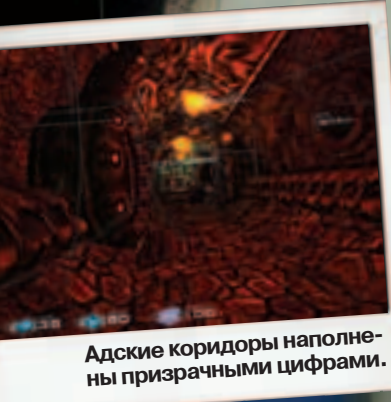
Цели еще не очень впечатляют, а вот пушка...



Бои местного значения в цифровом формате.



Рельеф пока не слишком-то живописен.



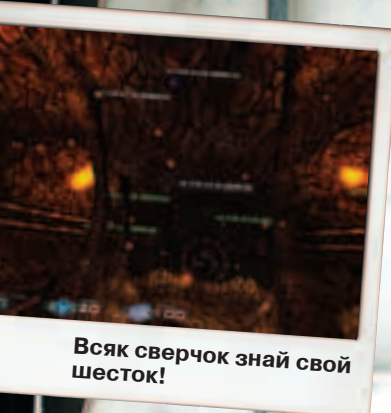
Адские коридоры наполнены прозрачными цифрами.



На медведя я, друзья, выйду без испуга!



А пули летят, словно птицы...



Всяк сверчок знай свой шесток!

**Вносились ли изменения в сюжет по ходу разработки? Изначально запланированная сюжетная ветвь и уже включенная в игру – разные вещи?**

**RCL:** Скажу честно – когда я прочитал первый вариант сценария, я ничего не понял. Кроме одного – настолько религиозных повествований не найти даже в бесплатных книжонках Свидетелей Иеговы. Кто-то что-то кому-то проповедовал, организовывал секты наподобие тех же Свидетелей, что-то где-то строил и называл себя Владыкой... Может, это было по-своему интересно, но вряд ли такой сюжет был бы понятен нам, грешным, далеким от всех этих теологических тонкостей. С тех пор утекло много воды (из сценария), а неоднократные ревизии, проводившиеся за «круглым столом» в тесной компании разработчиков, расставили все по полочкам, придав сюжету логику и – хочется надеяться – интересность.

Уточнений и рацпредложений по ходу разработки было много, и я считаю это неизбежным явлением, идущим только на пользу. Ведь невозможно все предусмотреть сразу – зачастую человеку кажется интересным то, что, будучи воплощенным «буква в букву» по задумке, является непонятным и скучным. Поэтому надо уметь критически оценивать промежуточные результаты, получающиеся на определенном этапе разработки, и не бояться вносить поправки и улучшения.

мый ужас, который аномалия внушала цивилизациям, кое-кто увидел в ней нечто «совершенное», «божественное», «абсолютное». Видимо потому ей и дали имя – Kreed, что на мондиале (от франц. «monde» – «мир») – общегалактическом языке будущего означает – «Вера, Верование». Отрицающие все мирское, хрупкое и недолговечное Джикриды – темные поклонники Kreed-а истолковывают его как новоявленный «Бич Божий», чье явление приближает Конец Света.

Оказавшись вместе с Главным Героем в Kreed, мы попадаем в царство вечных сумерек, разбавляемым жалким светом местного светила-раба, чья энергия практически «высосана» неведомым «черным центром» аномалии.

Вокруг солнца-«бельма» медленно вращаются «миры», которые на самом деле больше напоминают «островки», слепленные из многочисленных осколков, накопившихся в Kreed за долгие тысячелетия.

За необъятный срок времени пленниками Kreed стали мириады астероидов, кометы, скопления космической пыли, разорванные в клочья планетоиды, корабли сгинувших древних рас.

К теме космической аномалии мы пришли далеко не случайно. Огромное влияние на нас оказали знаковые романы Артура Кларка «Космическая одиссея» и Станислава Лема «Солярис», где с глубоко философских позиций рассматривается дилемма «человек – высший разум». Мы попытались найти ответ на этот вопрос, взглянув на него с другой стороны. Наш Главный Герой сталкивается не просто с высшим разумом, но с тем, что таит в себе зерно изначального хаоса, который неуничтожим.

**Есть слух, что вселенную**

**Kreed ваша команда будет использовать и в дальнейших проектах? Если это так, расскажите, насколько ваш мир приспособлен к созданию на его основе проектов в других жанров? Какое развитие может получить концепция? – RUS, RCL**

**Ginungagap:** При создании вселенной КРИД, мы постарались проработать ее до мельчайших, даже самых незначительных, деталей. В первую очередь, мы писали историю альтернативного будущего, где человеческая цивилизация шагнула на абсолютно новую ступень развития, расселившись среди звезд. Неудивительно, что игровой сценарий пестрит массой названий, понятий, экзотических имен. Мы учились у «Дюны» Фрэнка Херберта, «Хайнского Цикла» Урсулы Ле Гуин и «Политехнической Лиги» Пола Андерсона.

Вселенную Kreed вряд ли назовешь «законченной» в исторической части. Обязательно всплывут новые, подчас ошеломляющие, моменты. В описаниях рас, в сюжете затрагивались отдельные эпизоды истории человечества и других рас нашей Галактики. Например, немало загадок связано с возникновением Легиона, спасшим род людской от геноцида Империи Тиглаари. Или эпизод, связанный с обнаружением Kreed и последующими экспедициями в его пределы. Что испытывали первые исследователи Kreed, когда поняли, что путь назад отрезан для них навсегда? Кто такие Джикриды, почему их апокалиптическая ересь нашла миллионы сторонников? ... Если говорить о применимости вселенной Kreed к прочим игровым жанрам, то она вполне могла бы воплотиться в боевом космическом симуляторе, в динамичном 3D-action с ро-



Мой костер в тумане светит, искры гаснут на лету...

левыми элементами. Конечно, было бы очень интересно ощутить себя за штурвалом боевого истребителя, атакующего позиции Тиглаари где-нибудь в системе звезды Дейнеб. А после жаркого боя прыгнуть в гипер-пространство и вынырнуть близ зеленого Ахернара. Настоящая звездная романтика!

**RUS:** Сейчас ведутся жаркие дебаты по поводу будущего и прошлого, мира Kreed.

Мне лично хотелось бы видеть вселенную Kreed настолько же развитой как вселенная «Звездных войн». Поживем-увидим. Помучаем сценаристов.

**RCL:** В изложенной нами истории развития человечества в третьем тысячелетии есть масса «белых пятен», которые достойны более детального исследования. Собственно, экспансия Тиглаари, зарождение Легиона, взаимоотношения с

могучей союзницей – Конфедерацией, появление самого Крида – эти и многие другие события остались как бы «за бортом», будучи лишь вскользь упомянутыми. А между тем, там тоже происходило много интересных вещей, заслуживающих отдельного рассказа.

**Насколько нам известно, у вас в запасе есть множество рассказов, действие кото-**

**рых происходит в мире Kreed. Расскажите о них. Планируете ли вы их публикацию? Скажем, включив их в отдельный режим игры или же выложив на официальный сайт?**

**Ginungagar:** Да, по Вселенной Kreed было написано несколько рассказов, объединенных в небольшую повесть. В них рассказы-

вается о затерянном в Kreed мире Бург, ставшем пристанищем для горстки легионеров, сумевших не только выжить, но и сохранить дух Легиона на дне космической Преисподней. Главные герои рассказов – шакирит – генетически совершенный воин, ищущий свое имя – и его мудрый наставник, хронист Бурга, изучающий загадочные свойства Kreed.

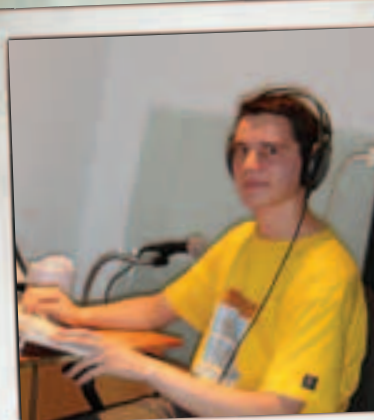
## Многопользовательский режим

**Мы давно слышали, что Kreed ориентирован на многопользовательский режим. И вдруг новость: в Москве, в июле, когда игра еще находится в разработке, проводится многопользовательский чемпионат по Kreed среди киберспортсменов. Поменялась ориентация?**

**LUCKY:** На самом деле, в игре представлен полноценный multiplayer, который отвечает всем современным требованиям, со своими особенностями и приятным геймплеем. Что касается чемпионата, он был призван продемонстрировать игру и выявить все плюсы и минусы, с помощью игроков, судя по их впечатлениям и отзывам. То что этот режим находит свою аудиторию среди профессиональных иг-

роков является хорошим показателем, потому что они знают в этом толк. На турнире было высказано много пожеланий, но общее впечатление игроков от игры сложилось положительное.

**RCL:** Kreed никогда не был нацелен исключительно на single player, в архитектуру движка изначально закладывалась возможность игры с живыми игроками, поэтому никакой смены ориентации тут не и не пахнет. Просто мы реализуем все наши возможности. Конечно, отбить пальму первенства у признанных «киберспортивных снарядов», изготавливаемых небезызвестной американской фирмой из двух букв, невероятно сложно, и вряд ли нужно ставить такую задачу перед преимущественно многопользовательской игрой, но, тем не менее, нам очень льстит внимание, проявленное к Kreed элитой киберспорта.



Александр FOG Фомичев, звукорежиссер.



Дмитрий Андреев



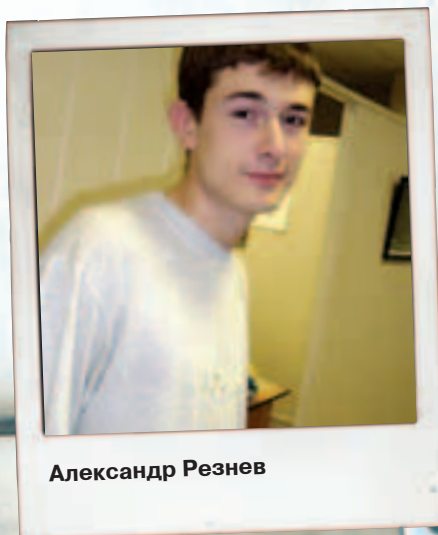
Дмитрий Рекман.



Руслан Савинов



За работой – гейм-дизайнеры. Все красоты на их совести.



Александр Резнев

**ОСТАЛОСЬ  
НЕМНОГО!  
СКОРО  
ВЫ УВИДИТЕ ЕГО  
ВООЧИЮ!**





■ ПЛАТФОРМА: PC, Xbox, PlayStation 2 ■ ЖАНР: adventure ■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: 1C (PC)  
 ■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: не объявлен ■ РАЗРАБОТЧИК: Microids  
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1 ■ ДАТА ВЫХОДА: октябрь 2003

<http://www.microids.com>

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

ра, а не фильм. Плюс время прохождения можно значительно увеличить с помощью громоздких головоломок. К несчастью, в большинстве случаев все именно так и обстоит. Точнее, обстояло. До сих пор. Разработчики Syberia 2 взвалили на себя непосильную ношу новаторства и шлифовки геймплея. В игре будет гораздо больше действия, по сравнению с другими представителями жанра. Паникеров расстреливать! Никаких аркадных элементов! Экшн будет выражаться в динамике развития сюжета, большей интерактивности, «живых» локациях. Уверен, у них все получится, а мы сможем ощутить новую степень сопереживания, поглощения повествованием, если хотите, сопричастности. Пазлы в первой части были очень органично вплетены в сюжетную линию. Белых ниток и притягивания за уши не наблюдалось. Но разработчики не остановились на достигнутом. Загадки станут, как бы так выразиться, более жизненными и, может быть, повседневными, естественными. На нашем пути будут встречаться

действительно нешуточные препятствия, хотя господа девелоперы не удосуживаются рассказывать, какие именно. Они лишь тонко намекают, мол, и новые возможности движка почувствуете и с неприятными товарищами пересечетесь. Причем не раз. В Syberia 2 мы будем окружены зимними пейзажами. На родину мамонтов едем, если кто запомнил, так что про сочную травку, про журчащие ручейки можете благополучно забыть. Будет холодно, будет много снега и льда, хотя в этом даже есть своя альпийская романтика. Горы, резкие порывы ветра, неспешно падающие снежинки, деревья, подобные изваяниям – зная талант разработчиков, можно быть уверенными, что нас ожидает еще одна визуальная феерия. Ожидается, что очень много времени Кейт придется проводить на свежем воздухе. Как бы ни простудилась бедняжка. Потом собирай всякие коренья по дремучим лесам, а там страшно и нелюдимо. Мамонты всякие бродят. Постепенно реалистичная обстановка будет истираться, связи с внешним миром будут поте-

ряны (до свидания сотовый!), мы погрузимся в необычный новый мир, мир сюрреалистических фантазмагорий и царствования автоматов. Сюжет будет развиваться на фоне глубоких изменений в непростом характере Кейт Уолкер (или глубокие изменения будут происходить на фоне развития сюжета?). Постепенно она отказывается от своей прежней жизни и все более переселяется в мир мечтаний. Эволюция личности. Больше похоже на рассказ о героине не квеста, а JRPG. Будем надеяться, задумка удастся, и нам не придется лицезреть резкие перепады настроения, глубокие депрессии и взрывные истерики. Главное – чувство меры. Движок сиквелу достался от предшественницы. Правда, он подвергся существенной доработке. Новые фишки настолько преобразуют внешний облик игры, аж дух захватывает! Анимированный снег и лед. Комплексные тени, обрабатываемые в реальном времени. Динамическое освещение. Увеличенная детализация и анимация фонов. GeForce FX уже приобрели? Ну

## Cheers!

Мсье Б.Сокаль – человек креативный, не замыкающийся в созданной эстетике. Теперь Syberia – это не только микс средневековой готики, ретро-стилистика и паропанка, это еще и комикс! Нет, честно. Вы бы видели типов, которые следуют за нашей троицей по пятам. Густые, нахмуренные брови, расширенные ноздри – канонические злодеи. Многого стоит и звереныш, чей отец, полярный медведь, согрешил с диснеевской мультяшкой. Глаза сахарные-сахарные. Да, родителей не выбирают. Оказавшись в Romansbourg'e, обязательно навестите монастырь. У батюшки не лицо, а выгоревшая наждачка. Видно, праведную жизнь вел.



**МНОГИХ ГЕЙМЕРОВ С ГОЛОВОЙ ЗАСОСАЛ СЮЖЕТНЫЙ КРУГОВОРОТ, СТРАСТИ НАКАЛЯЛИСЬ, ДОСТИГАЯ СВОЕГО АПОГЕЯ. КАК РАЗ В ЭТОТ МОМЕНТ ИГРА И ЗАКАНЧИВАЛАСЬ.**









▶ Урбанистические пейзажи – всегда беспригранный ход. Очень впечатляет.



▶ Жугдэрдэмиддину Гуррагче такое снежное великолепие и не снилось!

### ▶ А снег идет...

Какой же горный пейзаж обходится без снега? Никакой. Вот и в *Syberia 2* лицезреть нам его предстоит постоянно. Вам какой по душе? Мелкий или хлопьями? Реденький или буря? Снег надоесть нам точно не умудрится, ведь он будет меняться от локации к локации. И чем дальше мы продвигнемся в наших странствиях, тем сильнее мы сможем ощутить буйство стихии. Кстати, ножки Кейт будут оставлять после себя небольшие углубления в снегу...

ственного начала и возможностей движка. Тяжелые готические своды, ощущение ничтожности человека перед этим необычным осколком времени и пространства. Гарцующие огоньки свечей, нервные тени. Пока Кейт неспешно шагает по полу монастыря, ее тени, отбрасываемые от нескольких свечей, дрожат и то удлиняются, то укорачиваются. Поддержка нескольких источников света, динамическое освещение и тени, обрабатываемые в реальном времени, превращают интерьер монастыря в сцену из напряженного триллера. Оператору фильма хотелось бы позвать руку за смелую и новаторскую работу с камерой. Углы обзора выбраны филигранно. Зрение геймера не подвешено в

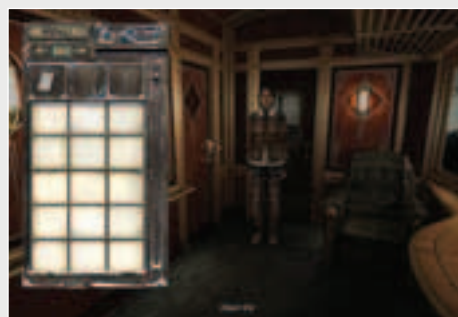
верхний угол комнаты, представлена возможность лицезреть происходящее в очень интересных и живописных ракурсах. А какой вид открывается из монастыря! Панорамный обзор Romansbourg'a. Острые пики зданий стремятся проколоть небо. Клубы дыма и пара, сквозь которые едва различаются копошение и жизнь, лениво отрываются от земли. Отдельное спасибо за крупные планы и ненавязчивые наезды на прекраснейшую из юристок... Кстати, она заметно похорошела, похоже, долгое путешествие благотворно влияет на красоту девушек. Я уверен, что CG-модделеры посадили себе зрение на несколько единиц, уж больно любовно и тщательно погнан каждый полигон. Теперь CG-фигурка

Кейт выглядит еще соблазнительней, а личико – симпатичней. Что, уже ждем игру только ради роликов? А как же мифическая обитель мамонтов? Понял. Все мы люди. Сам такой. Об остальных точках назначения доступно гораздо меньше информации. Известно, что в the Great North Passage Кейт предстоит много разгуливать на свежем воздухе, любоваться собственным отражением во льду, пробираться сквозь сугробы, мерзнуть в снежную бурю. Бедняжка. Ребята из Microids сохраняют гордое и интригующее молчание насчет сюжета и двух других игровых зон, не хотят лишать нас удовольствия первопроездца. Ждать осталось совсем недолго. ■

**МОНАСТЫРЬ – ЭТО НЕ ПРОСТО ЕЩЕ ОДНА ЛОКАЦИЯ, ЭТО НАСТОЯЩЕЕ ТЕХНОЛОГИЧЕСКОЕ ДЕМО.**

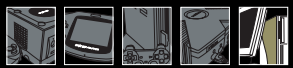


▶ Личный поезд троицы – это и уютный домик, и средство передвижения. Жаль, много времени мы не сможем в нем проводить. Так, будем заглядывать время от времени.



▶ Разработчики решили не вносить кардинальные изменения в интерфейс.





■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: FPS ■ ИЗДАТЕЛЬ: CDV  
 ■ РАЗРАБОТЧИК: NuCleaVision ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1  
 ■ ДАТА ВЫХОДА: осень 2003 года

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

## В РАЗРАБОТКЕ



▶ Такая большая пушка... в нежных руках не просто девушки, но девушки-ангела!



▶ Еще минуту назад героиня была на улицах Нью-Йорка, а теперь оказалась в чьей-то голове.



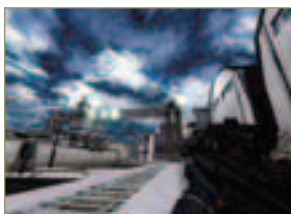
▶ «У нас не будет ни одной комнаты, в которой стояли бы только стол да стул», – говорят разработчики. Богатство интерьеров обещает стать одной из главных графических особенностей Psychotoxic.



# PSYCHOTOXIC: GATEWAY TO HELL

## ТВОЕ ВЫМЯ НЕ ЗЯРЖЕНО!

Разработчики обещают нам 17 видов оружия. Сказать, что арсенал подобрался на любой вкус, значит, ничего не сказать. Часть пушек будут вполне традиционными: помповое ружье, гранатомет, снайперская винтовка, футуристическое хайтековое оружие. А вот на уровнях, действие которых происходит в сознании всяких безумных личностей, нас ждет такое... Хит сезона – огнестрельное вымя. Без комментариев. Также обещаются пушка-выдранный-глаз и ловушка-питбуль, способная находить добычу по запаху.



**ОЛЕГ КОРОВИН**  
[korovin@gameland.ru](mailto:korovin@gameland.ru)

**Л**юдией с психическими отклонениями с каждым годом становится все больше. При этом, похоже, значительная их часть считает своим долгом разрабатывать игры. Psychotoxic, например, делают люди с начисто съехавшей крышей (одно название чего стоит). Если что и привлечет внимание к этому проекту, то именно его безумство. В конце концов, где безумство, там и гений может обитать... где-нибудь неподалеку, в кустах.

2020 год. Грядет Армагеддон. Три всадника апокалипсиса уже прибыли на Землю. Четвертого (Смерть) ждем с минуты на минуту. Некто Аарон Кроули, глава сатанинской секты, как раз занят тем, что пытается его вызвать. Но так уж сложилось, что у Аарона есть смертельный враг – Анджи Профет, у которой, как говорят разработчики, и мыслей не было о спасении человечества. Просто она любит погулять по улицам Нью-Йорка с десятком стволов в кармане и пострелять нечисть. А то, что за ней из-за этого охотится ФБР, полиция и армия, ее особо не волнует.

Angie Prophet – наполовину ангел (о чем ей еще только предстоит узнать). А это подразумевает наличие незаурядных способностей. Главная из них – возможность проникать в сознание людей. Вот уж где безумство Psychotoxic демонстрирует себя во всей красе! Представьте себе мультяшный уровень, где нам приходится сражаться с сумасшедшими розовыми кроликами, стреляя в них из коровьего вымени! Теперь мысленно перенеситесь на фабрику зомби. Что мы забыли на фабрике? Откуда ж я знаю. Просто она есть у кого-то в голове, а Angie забралась в эту голову. Не забудьте также побывать в морском кошмаре с большими-пребольшими океанскими чудищами. Есть у нашей героини и чисто боевые способности. Например, она умеет замедлять время и в стиле

Макса Пейна расправляться с беспомощными врагами. Может на время превратиться в ангела, так что все монстры, видевшие это, немедленно раскаются в своих прегрешениях и на время встанут на ее сторону. Если же вы вдруг расправитесь с врагом, не убивая его, Энджи в силах предвидеть его судьбу. Чтобы вы поняли все благородство своего поступка по оставлению супостата в живых, вам, например, скажут, что в будущем он спасет жизнь детям. Если не считать безумной главной героини, чудового набора оружия, психоделических уровней и гротескно жутких монстров, Psychotoxic представляет собой вполне обычный шутер. Если движок не подведет, должна получиться очень запоминающаяся вещь. ■

## АНГЕЛЫ В НЬЮ-ЙОРКЕ



### И СНОВА НА УЛИЦЫ ЗНАКОМОГО ГОРОДА С ДРОВОБИКОМ В РУКАХ

Действие Psychotoxic происходит в футуристическом Нью-Йорке – самом подходящем месте для выяснения отношений между силами света и тьмы. Разработчики говорят, что с величайшей точностью

воссоздали весь Манхэттен, так что мы вплотную сможем поглазеть на Статую Свободы. Один из уровней находился в здании Всемирного Торгового Центра. От него, разумеется, пришлось отказаться.

# ВСПОМНИТЬ ВСЁ

## CHASER



Вы потеряли свою память. Вы даже не знаете, кто вы.  
Но *они* знают, поэтому хотят вашей смерти...  
Однако они даже не представляют себе, *кого* они пытаются остановить.

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



■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: strategy ■ ИЗДАТЕЛЬ: не объявлен  
 ■ РАЗРАБОТЧИК: NumLock Software ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 16  
 ■ ДАТА ВЫХОДА: не объявлена

<http://www.planet-prison.com>

## В РАЗРАБОТКЕ



▶ Разработчики обещают стратегию, а на скринах пока красуются лишь одинокие человечки.



▶ Благодаря двухмерности мир Planet Prison может похвастаться высокой детализацией.



▶ Чем мрачная тюремная планета отличается от постядерной Земли? Внешне – практически ничем. Видимо, и атмосфера полной безнадежности тоже ей не чужда.



# PLANET PRISON

### МЕТКАЯ СТРЕЛБА ВСЕГДА В ПОЧЕТЕ

Представители NumLock Software сообщили, что собираются включить в Planet Prison возможность прицельной стрельбы (соответственно, попадание в разные части тела противника будет наносить различный урон) и разработали революционную систему, позволяющую просчитывать, в какую именно часть спрайтовой модели персонажа вошла пуля. В чем революционность системы, разработчики объяснить не хотят, так что пока совершенно непонятно, чем она будет отличаться от того, что мы видели еще в первом Fallout.



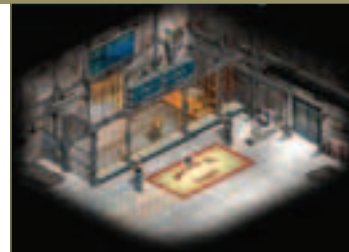
**ОЛЕГ КОРОВИН**  
[korovin@gameland.ru](mailto:korovin@gameland.ru)

**М**рачное будущее, мрачная планета, мрачные личности, ведущие войну на уничтожение, мрачные перспективы и призрачный шанс на выживание. Так может начинаться любой трэшевый проект, а может, и какой-нибудь Fallout. Хотя в случае с Planet Prison – скорее, Fallout Tactics. Но это в лучшем случае, до которого еще надо дожить.

Не знаю, как у вас, а у меня скриншоты Planet Prison вызывают стойкие ассоциации именно с вселенной Fallout. Несмотря на то что детище немецкой команды NumLock Software не имеет ровным счетом никакого отношения к RPG, а больше похоже на Commandos, но стиль и атмосфера все же берут свое. Действие Planet Prison, как ни странно, разворачивается на планете, приспособленной некой Империей под тюремные нужды. Наш герой – капитан космического корабля, чье судно потерпело аварию. Лишь немногим членам экипажа удалось спастись. По крайней мере, они думали, что спасутся, сев в спасательные челноки. Но судьба распорядилась иначе. Их затянуло в некое подобие черной дыры, в результате чего наш герой

оказался в неизвестной галактике возле неизвестной планеты. Приходится совершить вынужденную посадку. А дальше – потерял сознание, очнулся – ошейник. Он вместе со вторым пилотом (девушкой) стал одним из пленников планеты-тюрьмы. Как выяснится дальше, далеко не все ее обитатели являются антисоциальными элементами. Просто Империи выгодно иметь целую планету рабов. Наша же задача – сбежать, но попутно выяснить все, что можно.

Изначально под нашим контролем только два человека. Всех остальных членов команды придется нанимать на месте. В зависимости от характеристик персонажей в отряде будет меняться и стиль прохождения. Скажем, киборги нечеловечески сильны и обладают завидным запасом здоровья. Мутанты умеют зализывать раны. Будут в нашей команде и мастера маскировки и ведения скрытного боя.



Вся территория планеты контролируется местными бандами, с которыми придется так или иначе иметь дело. Чаще всего результатом переговоров, конечно, будет резня, но не исключен и более мирный исход. Всего в Planet Prison нас ожидает 8 уровней, но разработчики обещают, что каждый из них будет поистине огромен. Судя по всему, игра пока находится на ранней стадии разработки. Разработчики пока лишь в общих чертах описывают концепцию Planet Prison и не отвечают ни на один конкретный вопрос. ■

### САМОДЕЛЬНЫЕ СТВОЛЫ

#### ОРУЖИЕ, СДЕЛАННОЕ СВОИМИ РУКАМИ

Разработчики пока не знают, как именно будет выглядеть арсенал в игре. Говорят лишь, что много экспериментируют с гранатами. Однако обещают около двух десятков видов оружия. Но это не столь важ-

но, поскольку нам предоставлена возможность самим создавать себе пушки. Как именно будет выглядеть этот процесс, пока неизвестно, но звучит многообещающе. Как и всегда в таких случаях.

Продолжение легендарной серии авиасимуляторов «Фланкер».

- Новые самолеты - штурмовики Су-25 и А-10, а также истребитель F-15
- Усовершенствованная модель управления самолетом
- Новые графические эффекты
- Встроенный редактор миссий
- Воздушные бои в небе над Кавказом и Крымом



XGRA ЗАПРАВЛЯЕТ КРОВАВЫМ ДЕЙСТВОМ, КОТОРОЕ НЕДАВНО НАЗЫВАЛОСЬ МОТОСПОРТОМ.

## MORTYR 2

■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: FPS ■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: Руссобит-M  
 ■ РАЗРАБОТЧИК: Mirage Interactive ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1  
 ■ ДАТА ВЫХОДА: четвертый квартал 2003 года

<http://www.mirage.com.pl/>

**КИРИЛЛ КУТЫРЕВ**  
[kir@gameland.ru](mailto:kir@gameland.ru)

**Д**ля тех, кто не в курсе, первая часть Mortyr пришлась на то славное время, когда вся идеология FPS сводилась к «найти ключ и открыть дверь». Попутный отстрел жалкого вида нацистов исключительно развлекательный и долгий процесс поиска. Все это в прошлом. Mortyr 2 обещается быть первоклассным шутером, графически превосходящим многие анонсированные проекты. Разработчики делают ставку не на сверхреализм и тактическое разнообразие. Игра ради непринужденного удовольствия – вот главная цель. Поэтому ждать

стоит больше подобия Quake, нежели чем очередного творения Клэнси.

На прохождение абсолютно линейной игры понадобится около 12 часов. За это время вы перемещаетесь в осенней Польше, высокогорной Югославии, заснеженной Норвегии и недоброевропейской Греции. Полностью отсутствуют ролевые элементы: статистики, апгрейды и скиллы упразднены в пользу динамики игрового процесса. Все ваши NPC-помощники представлены в одном человеке по имени Gunnar, который в течение игры появится несколько раз и уладит, казалось бы, безвыходные ситуации. Дабы сфокусироваться на одиночной кампании, разработчики решили отказаться от мультиплеера. Может быть, после официального релиза все же появится сетевой add-on. ■

## CHARLIE'S ANGELS

■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2 ■ ЖАНР: action ■ ИЗДАТЕЛЬ: Ubi Soft  
 ■ РАЗРАБОТЧИК: Ubi Soft ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1  
 ■ ДАТА ВЫХОДА: август 2003 года

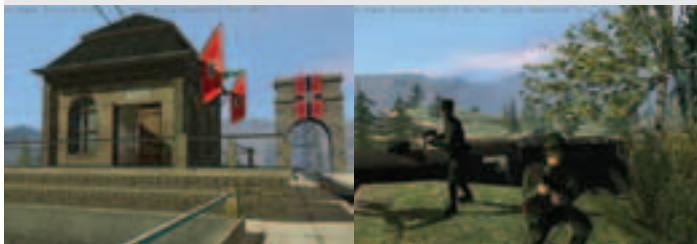
<http://www.ubi.com/UK/Games/charliesangelsps2/>

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

**Н**ам любезно предлагают опробовать себя в качестве любой из троих спецагентш, избличающих и карающих зло во всем мире – от Мальдивов до Гондураса. Игра заявлена как римейк одноименного фильма 2000-го года, и «ангелы» имеют определенное (хотя на наш взгляд – весьма смутное) сходство с актрисами Дрю Бэрримор, Кэмерон Диаз и Люси Лю.

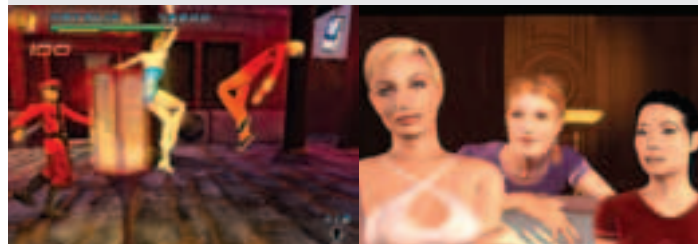
Как написано в пресс-релизе, «шесть продолжительных уровней обеспечат насыщенное действие трехмерного beat'em up'a, а целых 32 дюжих противника не дадут вам заскучать». Еще там красиво написано о якобы перенятых из фильма опе-

раторских техниках – впечатляющих пролетах камеры и намеренных замедлениях «съемки» в особо актуальных моментах. Впрочем, считаем своим долгом предостеречь фэнов «ангелочков»: не все то золото, что блестит. Мы провели с игрой достаточно времени на Е3, и впечатления она вызвала не самые хорошие. Судя по всему, разработка ведется ускоренными темпами при минимальном бюджете, да и команда вряд ли трудится самая опытная; игру портит до смешного неказистая анимация героев, пустынные этапы и неудобное управление в бою. Если авторам за прошедшие со времен майской выставки несколько месяцев не удалось исправить хотя бы самые вопиющие недостатки, нас ждет еще одна дешевая низкокачественная поделка с известной лицензией. ■



Дадим отпор немецко-фашистским агрессорам!

Mirage Interactive – польская студия. А поляки немцев не любят.



Вот такие ритуальные танцы!

Модели героинь в роликах не похожи на кинопрототипов.



Не следует ожидать «тактических» заморочек в духе Hidden & Dangerous. Mortyr 2 тяготеет к FPS в духе Quake.



В статике это выглядит еще ничего, но стоит взглянуть на анимацию игры – и пять минут здорового смеха вам обеспечены.

## XGRA: EXTREME G RACING ASSOCIATION

■ ПЛАТФОРМА: Xbox, Gamecube, PS2 ■ ЖАНР: action ■ ИЗДАТЕЛЬ: Acclaim Entertainment, Inc. ■ РАЗРАБОТЧИК: Acclaim Studios Cheltenham ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: не объявлено ■ ДАТА ВЫХОДА: 29 июля 2003

<http://www.acclaim.com/games/xgra/index.html>

**ЕВГЕНИЯ ДАВИДЮК  
АКА ITSUKI**  
itsuki@otaku.ru

**«В** будущем гонки станут еще быстрее, намного опаснее и во сто крат безжалостнее, другими словами, без ограничений». И без правил.

XGRA – «Ассоциация Гоночного спорта при Экстремальной Гравитации» заправляет кровавым действием, которое еще совсем недавно называлось мотоспортом.

Долгожданное продолжение серии Extreme-G Racing обещает нам 8 команд (каждая с уникальной историей, спонсорами и персонажами), длинную полосу миссий и сюжетных изгибов, способность подогнать под себя байки и самих байкеров, разру-

шаемые объекты (о да!), которые могут изменить трассу, и новую, более продуманную систему боя, которая не даст отвлечься от наслаждения скоростью.

Мир XGRA – все, от погодных условий до реалистичных зданий – настолько впечатляет, что вы можете забыть о самой гонке. А система поощрений заставит возвращаться к игре вновь и вновь – за новыми трассами, режимами игры, мотоциклами и имплантатами (чтобы лучше соображать на трассе).

Для тех, кто уже перестал соображать от нетерпения – на официальном сайте есть бесценный по глубине информации дневник разработчиков.

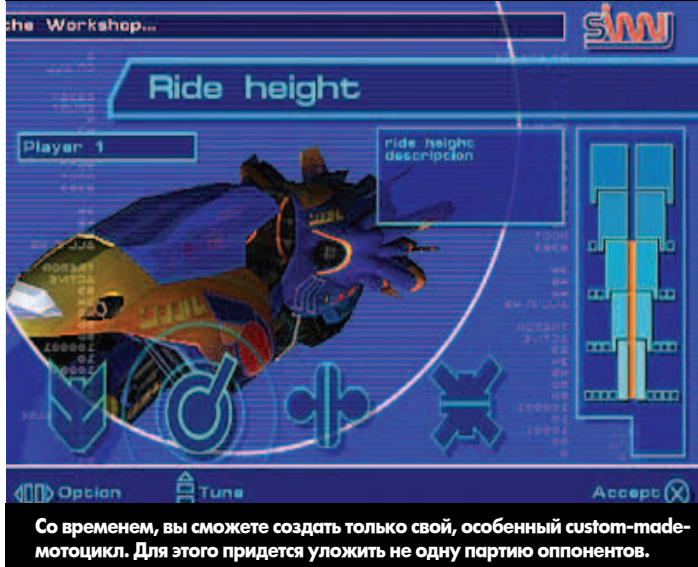
Отрицайте законы гравитации и запасайтесь кубиками льда, лето будет жарким! Осталось совсем чуть-чуть! ■



Будущие жертвы гравитации и друг друга.



Американские горки в Альпах? Скользко, наверное...



Со временем, вы сможете создать только свой, особенный custom-made мотоцикл. Для этого придется уложить не одну партию оппонентов.

### ВСЕГДА НИЗКИЕ ЦЕНЫ. *Всегда.*

**PlayStation2** \$230  
**Microsoft X-Box** \$199  
**GameCube** \$199

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

ЗВОНИТЕ  
При покупке игры скидка \$5

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

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** \$165  
**GameBoy Advance SP** \$165

ЗВОНИТЕ  
Приставка комплектуется переходником 220/110 В

\$47 Tom Clancy's Splinter Cell Описание на русском языке	ЗВОНИТЕ \$50 Socom: U.S. Navy Seals	\$50 Silent Hill 3	\$50 Virtua Fighter 4: Evolution
\$50 Enter the Matrix	\$50 Tomb Raider: The Angel Of Darkness	\$47 Dynasty Warriors 4	\$32 Charlie's Angels
\$99 PS2: Руль Logitech Driving Force	\$99 PS2: Руль Fanatec Speedster 3	\$60 PS2: Беспроводной джойстик Logitech Cordless	\$75 PS2: Gameboard Controller
\$47 Yager	\$47 Metal Gear Solid 2: Substance/Xbox	\$50 Tom Clancy's Splinter Cell/GameCube	\$47 Rayman 3: Hoodlum Havoc/GameCube

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](http://www.VGW.ru) является официальным дилером компании Vellod Impex Ltd.

КУЛЬТОВЫЙ В УЗКИХ КРУГАХ КОХАН ВОЗВРАЩАЕТСЯ!

## КОХАН: БИТВА АРИМАНА (КОХАН: ARIMANS GIFT)

■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: strategy ■ ИЗДАТЕЛЬ: Wanadoo  
 ■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: Медиа-Сервис 2000 ■ РАЗРАБОТЧИК: TimeGate Studios  
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 8 ■ ДАТА ВЫХОДА: 18 сентября 2003 года

<http://www.timegate.com/kaq/>

ИГОРЬ «ZONTIQUE» СОНИН  
[zontique@gameland.ru](mailto:zontique@gameland.ru)

**К**ультовая в узких кругах стратегия возвращается, вновь настойчиво требуя к себе самого пристального внимания. Серия «Кохан» почему-то так и не добилась популярности в широких массах, не смотря на то, что нововведений в ней хоть отбавляй.

В частности, игра старается избавить нас от утомительной возни с каждым солдатом лично, объединяя их в отряды, для которых вы и задаете, каким юнитам имеет смысл стоять в первом ряду, а каким – поддерживать их с тыла. Есть и герои, каждый из которых обладает уникальными способностями. На исход боя влияют та-

кие факторы, как построение отряда и тип местности, с которой он атакует. Экономическая модель напоминает HoMM, с той лишь разницей, что рудники перенесены под стены замка и стоят теперь там бок о бок со всеми остальными строениями. Пока вы ведете основные силы в атаку, можете не волноваться за тылы – в каждом городе содержится мощный гарнизон, способный легко отразить атаку неподготовленного противника. Все отряды, находящиеся недалеко от замка, в зоне снабжения, автоматически восстанавливают здоровье, что, опять-таки, позволяет освободить игрока от нудного микроменеджмента. В «Кохан» его место на передовой, рядом с солдатами, в самой гуще событий. ■

## КААН-ВАРВАР (KAAN: BARBARIAN'S BLADE)

■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: action ■ ИЗДАТЕЛЬ: DreamCatcher  
 ■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: Медиа-Сервис 2000 ■ РАЗРАБОТЧИК: Eko Software  
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1 ■ ДАТА ВЫХОДА: 4 сентября 2003 года

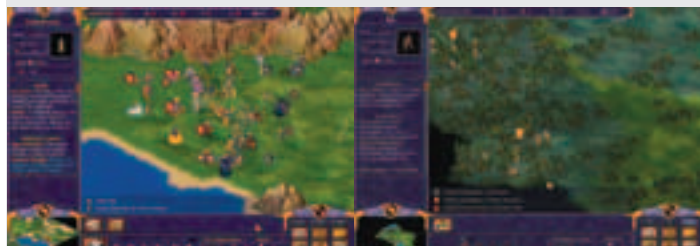
<http://www.ekosystem.com/Kaan/Kaan.htm>

ИГОРЬ «ZONTIQUE» СОНИН  
[zontique@gameland.ru](mailto:zontique@gameland.ru)

**Х**орошие платформеры на PC легко пересчитать по пальцам одной руки, а хороших трехмерных платформеров так и вообще днем с огнем не сыскать.

На этом безрыбье мы с радостью приветствуем новый зажигательный экшн, в российском гражданстве проходящий под киношным именем «Каан-варвар». Игра напоминает возродившийся в двадцать первом веке Golden Axe – специфические средневеково-фэнтезийные антуражи, начисто лишённые готических мотивов, огромное количество врагов на экране и постоянные сражения, разбавленные редкими акробатическими упраж-

нениями. По мере прохождения игры Каан будет получать новое оружие – от метательной секиры до тяжелой кувалды – и зарабатывать на специальных боевых аренах защищающие его от вражеских ударов доспехи. Двуручного оружия в игре принципиально нет, ведь в левой руке юный варвар всегда носит щит, которым сам бог велел блокировать удары врагов. Всего в игре пять различных типов щитов, причем каждый из них обладает какими-то уникальными свойствами – один отражает магию, другой позволяет некоторое время парить в воздухе, третий – выше прыгать. Одним словом, нас ждет интересный, а главное, очень необычный для PC проект. И помните – без джойстика вход воспрещен! ■



Побоища весьма динамичны. Время за игрой пролетает быстро.

Интерфейс легко настраивается под нужды игрока.



Несмотря на кажущуюся беспорядочность движения, каждый отряд четко держит указанный ему тип построения.



Чем не супергерой?! Всем вышел!

Акробатических задачек в игре тоже предостаточно.



Настоящая раздача начинается только на арене. Каану осталось успокоить еще всего 34 противника.



## УДАРНАЯ СИЛА

■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: action/simulation ■ ИЗДАТЕЛЬ: Бука  
 ■ РАЗРАБОТЧИК: G5 Software ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: не объявлено  
 ■ ДАТА ВЫХОДА: ноябрь 2003 года

[http://www.buka.ru/game/Game\\_1298.htm](http://www.buka.ru/game/Game_1298.htm)

**ОЛЕГ КОРОВИН**  
 korovin@gameland.ru

**«Ударная сила» — очень злободневная игра. Оптимисты из G5 Software считают, что к 2005 году международные террористические организации и преступные картели достигнут невиданной власти в мире.**

Под их контролем окажется несколько слабо развитых государств, вовсю начнется разработка планов использования ядерного, химического и прочего оружия массового уничтожения, производство наркотиков в диких количествах (во всем этом, конечно же, замешаны экстремисты из «Аль-Каиды»). Наша задача — возглавить звено боевых вер-

толетов и сокрушить мировое зло.

Главный вопрос — будет ли «Ударная сила» аркадным action'ом или реалистичным симулятором. Обещают нам следующее: 6 боевых вертолетов (включая легендарные Ка-50, Ка-52 и Ка-58), гибкую систему настройки реалистичности игры, трехмерный ландшафт, рельеф которого можно и нужно использовать в бою, более сотни видов вражеской и союзнической техники, возможность воевать в составе подразделения, не забыт и знаменитый продвинутый AI. Все говорит о том, что разработчики делают ставку на правдоподобность и вдумчивое ведение боя, хотя с уверенностью говорить об этом пока сложно. Будем ждать поступления более подробной информации. ■



Шейдерная вода всегда приятна для глаза.



Графика, безусловно, неплоха, но вот игровой ли это скриншот?



Размазанные текстуры и бедная растительность — не очень-то радостный пейзаж.

# ФЕДЕРАЦИЯ РЕСЛИНГА



Вы видите этих могучих борцов, вы слышите мощный рев тысяч болельщиков? Это реслинг — борьба, в которой переизлились сила и любовь, благородство и коварство. Теперь вы можете не только насладиться интереснейшим шоу, но и принять участие в схватке на арене. Высадите и деритесь! А если не можете кулаками справиться с противником, возьмите стул или молот и атакуйте. Это же РЕСЛИНГ...



- ★ 40 реслеров на выбор
- ★ Измените характеристики выбранного персонажа (выносливость, выносливость, сила, навыки, социальность)
- ★ 20 типов предметов вооружения
- ★ 20 видов оружия, доступного к применению
- ★ Реалистичные дуэльные соревнования
- ★ 3 типа матчей (интерпретация): до первой победы; лучший из трех; лимит времени; до последней победы

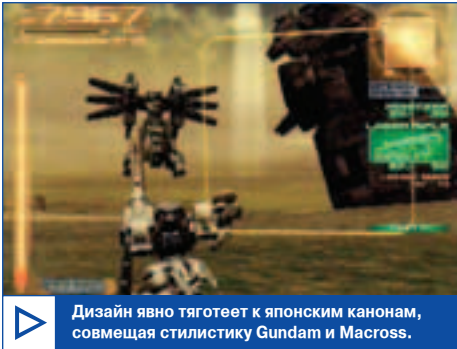
По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 783-04-60, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 783-04-60, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве — бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 783-04-61, e-mail: support@media2000.ru

Эксклюзивный представитель на территории Украины ООО "Одиссей", www.odyssey.od.ua, e-mail: cd-tot@odyssey.od.ua, тел.: 8-10-38048-735-16-65.  
 Эксклюзивный представитель на территории Эстонии компания MCE, www.mce.ee, e-mail: mce@mos.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 "Интелс". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000". ©2003 Idigicor. All rights reserved.



■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2 ■ ЖАНР: action  
 ■ ИЗДАТЕЛЬ: Metro 3D ■ РАЗРАБОТЧИК: From Software  
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 2

<http://fromsoftware.co.jp/top/soft/ac3/>



▶ Дизайн явно тяготеет к японским канонам, совмещающая стилистику Gundam и Macross.



▶ Обстановка в схватке накаляется, изобилуя фейерверками из трассеров и ракет.



## ARMORED CORE 3

### БАТАЛИИ КОНСТРУКТОВ

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

**С**уществует тысяча и один способ сделать игру «про гигантских роботов». Точнее, про мехов (или «меха», как их называют японцы) – традиционно в это понятие входят не только боевые доспехи и автономные шагающие гиганты, но и полный ассортимент промежуточных решений.

Можно сделать не самый замысловатый симулятор и снабдить его уникальным контроллером, удачно имитирующим панель управления шагом. Так поступили авторы Steel Battalion (Xbox). Можно основать свою игру на популярной лицензии вроде Gundam и, порой закрывая глаза на качество,

штамповать проекты, как пирожки – это путь, который избрали в Bandai. Еще один способ применяет на практике From Software: заимствуя концепцию из PC'шной серии MechWarrior, игра базируется на таком аспекте, как отладка, доводка и модернизация парка доступных геймеру машин.

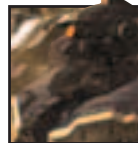
#### ▶ ЛЕГО-ГО!

«Дослужившись» до третьей номерной части (всего же игр, носящих название Armored Core, – пять), сериал остается на удивление аскетичной забавой – незамысловатость во всем, что не относится непосредственно к настройке мехов и самим боям, моментально бросается в глаза. И если простенький сюжет ранга «в далеком будущем корпорации сражаются за власть над миром» можно снисходительно иг-

норировать, то о скудности графического исполнения забыть как-то уже не получается. Но обо всем по порядку. Игроющему достается роль Ворона (Raven) – так в постапокалиптическом мире именуют пилотов-наемников, сражающихся на стороне той корпорации, чья монета кажется им более звонкой. Безработицей, как вы понимаете, здесь и не пахнет: к вашим услугам 50 миссий и огромное поле для экспериментов над своим мехом. Если бы нам пришлось сравнить Armored Core с какой-то другой видеоигрой, то ею стала бы Gran Turismo. Оба сериала абсолютно одинаково подходят к модернизации транспортного средства, только заезды с денежными призами меняются на вылазки в тыл врага с последующим вознаграждением; а все остальное время вы будете проводить не в гараже за сменой шин, двигателей и обтекателей, а в ангаре – отбирая оружие, броню и вспомогательные системы шагохода. Различие в том, что автолюбитель в подавляющем большинстве случаев знает, каким именно образом установка новой детали отразится на характеристиках болида, но в случае с гигантскими мехами это предсказать гораздо сложнее, и чаще всего ответ можно полу-

#### ВЕРДИКТ

ДЛЯ ЭНТУЗИАСТА



7.0

НАША ОЦЕНКА

#### МЫСЛИ ВСЛУХ

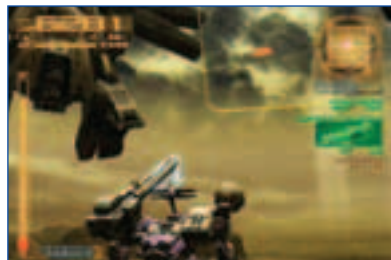
##### Плюсы

Огромнейший потенциал по части модернизации подконтрольных мехов, нелинейность, динамичный геймплей в бою.

##### Минусы

Аскетичность многих аспектов игры, отдельные недостатки управления и совсем уж постыдная графика.

Не лучший приставочный симулятор «боевых роботов», но совершенно точно наиболее продвинутый по части их конструирования.

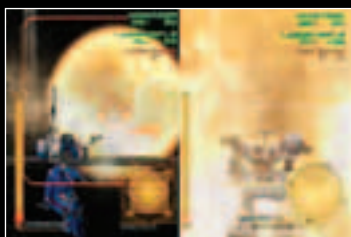


▶ Порой фон – обычная статичная картинка.

#### ХАРДКОР

##### ДЛЯ ПРОТИВНИКОВ SPLIT-SCREEN

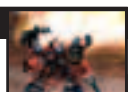
Поддерживается многопользовательская игра посредством вертикального split-screen (2 игрока), но если такой вариант вас чем-то не устраивает, можно попробовать отыскать приятеля-энтузиаста с PS2, который согласится обзавестись своей копией AC3, после чего подключить два телевизора к приставкам с играми, объединенным шнуром i.Link. Вуаля, каждый играет на своем экране.



НЕ ПОХОЖЕ НА  
 Steel Battalion



ЛУЧШЕ, ЧЕМ  
 Armored Core 2: Another Age



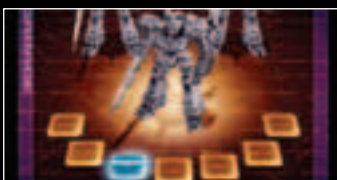
СЕГОДНЯ ПЕРЕД НАМИ, БЕЗУСЛОВНО, САМАЯ ДОБРΟТНАЯ ИГРА СЕРИАЛА.

## РАСКРАСКА



### ЯРКАЯ ИНДИВИДУАЛЬНОСТЬ

Любому меха-заводчику хочется, чтобы его творение отличалось от работ собратьев по цеху, и Armored Core 3 предлагает определенные возможности по приданию машинам оригинальных черт. Помимо очевидных различий в конструкции, это проявляется в возможности выкрасить каждую деталь в отдельный цвет, дать своему меху название и нарисовать собствен-



ный логотип. Последнее лучше делать при помощи USB-мыши.

чить только в процессе полевых испытаний. Таким образом, АСЗ – это бесконечные пробы и ошибки. В погоне за идеальным балансом приходится учитывать соотношение веса, энергопотребления, огневой мощи и толщины брони; число доступных узлов и агрегатов позволяет сотни тысяч различных комбинаций – чистый рай для доморощенных механиков-конструкторов. Солидный, несколько даже громоздкий интерфейс был улучшен со времен предыдущей игры, однако на звание идеального все равно не тянет: слишком часто приходится переключаться между десятками экранов. Правда, военные далеко не всегда задумываются об удобстве интерфейсов – можно считать это данью реализму.

### В УЗДЕ

Дерево миссий ветвится, позволяя переходить на сторону недавнего противника. Сами задания традиционны: уничтожить террористов, эскортировать конвой, разминировать смертоносный заряд и так далее. Геймплей при этом вполне аркадный, в управлении нет намека на симуля-

торность, но при этом характеристики вашего меха (скорость, маневренность, мощность и радиус стрельбы) полностью зависят от проведенной в ангаре настройки. Машины отлично слушаются джойстика, ведя себя наподобие персонажей обычного шутера с видом от третьего лица (функция стрейфа прилагается) – единственное, что нас смутило, так это наведение по вертикали с нажатием шифтов (возложить эту функцию на правую аналоговую рукоятку было бы куда логичнее). Впервые в серии реализована работа в команде: вы волны нанимать напарников из числа полдюжины других Воронов, на удивление живучих в бою и действительно способных помочь в особо крутой перделке; плюс появился аналог турнира одинна-один, где пилоты штурмуют набор специальных заданий.

### БЕЗ ВЫКРУТАСОВ

Примитивность всего, что не связано напрямую с геймплеем (сиречь боями и отладкой мехов), отчетливее всего просматривается в графике. Впервые включив АСЗ, ее грешным делом

можно перепутать с Front Mission 3 для PS one – те же простые пейзажи из домов-кубиков, скудные спецэффекты, серая палитра ландшафтов и ярко-оранжевые меню. Все это, равно как и местный саундтрек, главным отличительным признаком которого служит тот факт, что он совершенно незаметен (даже учитывая поддержку Dolby Pro Logic II), впрочем, не мешает наслаждаться геймплеем. Положа руку на сердце, Armored Core 3 сделана не для тех, кто ждет от игры в первую очередь красивой картинки или сильного звука – это игра для любителей копаться в деталях, комбинировать агрегаты, испытывать получившиеся прототипы техники и умело совмещать обязанности генерально-го конструктора и пилота-аса.

### ПОТИХОНЬКУ, ПОЛЕГОНЬКУ

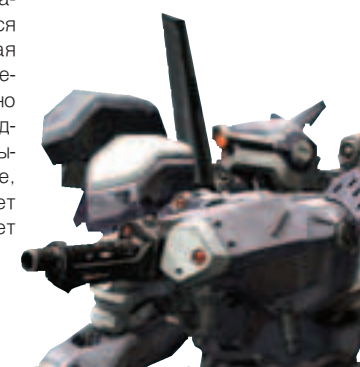
«Gran Turismo с роботами» движется по накатанной дорожке постепенных улучшений: у компании-разработчика, очевидно, нет ни времени, ни ресурсов для резкого качественного скачка – и они, подобно квалифицированным механикам, один за другим улучшают узлы своей подопечной. Тем, кто знаком с сериалом лишь поверхностно, может показаться, что разработчики топчутся на месте, однако каждая новая часть Armored Core несет в себе целый ряд малозаметных поначалу, но впоследствии становящихся очевидными изменений к лучшему. Учитывая скромный статус From Software, подобный подход не просто имеет право на существование, а имеет вполне определенный смысл. ■

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



## ПОСТОЯННЫЙ КОНТРОЛЬ

Управление, несмотря на всю свою аркадность, требует постоянного внимания к целому ряду факторов. Судите сами: есть три скоростных режима, в которых ваш мех может передвигаться; каждый манипулятор снабжен собственным видом оружия, плюс выносные кронштейны позволяют установить еще несколько; свои функции возложены на все кнопки и ручки джойпада, включая L3 и R3 (нажатие на аналоговые рукоятки до характерного щелчка). Эх, если бы только вертикальное прицеливание не усложнялось шифтами...



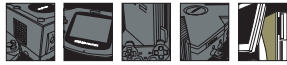
▶ В бою двух игроков игра ведет себя стабильно, частота кадров всегда приемлема.



▶ Часто оппонента не видно в поле обзора – в этих случаях незаменим радар.



▶ На многих уровнях сильный туман безуспешно пытается скрыть недостатки графического оформления.



■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: FPS ■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: Руссобит-М ■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Ubi Soft ■ РАЗРАБОТЧИК: Saber Interactive ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 16 ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PIII 500 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт)

<http://www.will-rock.com/>



▶ Неприятно оказаться запертым на такой арене в окружении десятков врагов.



▶ На месте трупa минотавра появляются два минотаврика поменьше.



▶ При всем графическом великолепии Will Rock колонны, кажущиеся круглыми, на самом деле почему-то квадратные. Да и руки героя, и оружие выглядят слишком уж угловато.

## ВЕРДИКТ

НЕУБЕДИТЕЛЬНО



## МЫСЛИ В СЛУХ

### ПЛЮСЫ

Огромные, очень красивые и разнообразные уровни, толпы врагов, впечатляющая динамика боя.

### МИНУСЫ

Перестрелки становятся утомительными, головоломки тупы и неуместны, монстры не блещут ни умом, ни оригинальностью.

Не настолько весело, как хотелось бы разработчикам. Часто игра откровенно раздражает, но пройти ее один раз интересно.

# WILL ROCK

## НЕСЕРЬЕЗНЫЙ ВИЛЛИ

ОЛЕГ КОРОВИН  
korovin@gameland.ru

Гениальность **Serious Sam** – в его простоте. Я понимаю тех разработчиков, которые спать спокойно не могут при мысли, что кто-то срубил кучу денег, создав игру, где надо «всего лишь» бездумно мочить всех и вся. Но эта простота обманчива. Действительно несложно сделать шутер, где на игрока валят толпы монстров, а он должен только бегать и стрелять. Сложно сделать так, чтобы процесс этот не надоед ни через 10, ни через 20 часов сидения перед монитором. Именно с этим у **Will Rock** есть проблемы. Именно поэтому лавры самого отвязного FPS пока остаются у **Serious Sam**.

С самого начала игра настраивает на то, что впереди нас ждет буйное адреналиновое веселье. Этому способствует и разудалая композиция I Wanna Rock в исполнении Twisted Sister, и стильная заставка-комикс, рассказывающая о совершенно безумных событиях, которые заставили студента-археолога (по имени Will Rock) взять в руки оружие и отправиться сражаться с

греческими богами и их приспешниками. Сюжет в игре на редкость бредовый, но это даже неплохо – **Serious Sam**, помнится, от этого только выиграл. Другое дело, что после вступительного ролика о нем мало что напоминает. Но и это не страшно. Чай, не в JRPG играем. Главное, что у нас есть дробовик, и несколько тысяч монстров ждут не дожудтся встречи с нами.

### ВИЛЛИ, ЗАРЯЖАЙ!

Зажигает ли **Will Rock**? Зажигает. Но с переборами. И далеко не так сильно, как закигал в свое время «Сэм». Убедиться в этом начинаешь с первых же минут. Вроде все знакомо: огромные уровни, толпы врагов, лезущих на рожон, куча патронов, куча аптечек. Стреляй – не хочу. Полное раздолье. Но это только в теории. На практике складывается такое ощу-

щение, что разработчики хотели задержать нас на каждом уровне на максимально долгий срок, чтобы игру нельзя было пройти за два вечера. В результате самый распространенный вид перестрелок в игре – это когда мы оказываемся на гигантской арене и на нас со всех сторон начинают переть монстры. Убиваются они все буквально с пары выстрелов, так что главное – стрелять быстро и вовремя перезаряжать. Когда кажется, что мы всех заваляли, в буквальном смысле из-под земли появляется вторая партия древнегреческих чудищ. Разобрались с этими? Получите еще два десятка врагов. И так раз по 5, а то и по 10. В таких боях все, что от нас требуется – это много-много бегать по арене и постоянно оборачиваться, потому что враги появляются буквально из ниоткуда. При этом



▶ Урою, гад!

## ХУЖЕ, ЧЕМ

Serious Sam

## ДИНАМИЧНЕЕ, ЧЕМ

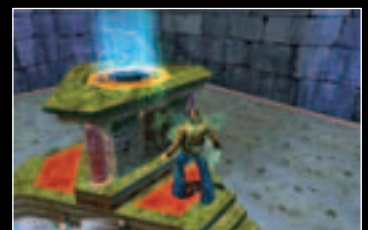
Red Faction 2

ИГРА НЕ ДОТЯГИВАЕТ ДО SERIOUS SAM ПРЕЖДЕ ВСЕГО ПО ЧАСТИ ДОСТАВЛЯЕМОГО КАЙФА.

## POWER UP'Ы ЗА НАЛИЧНЫЕ

### КАК СДЕЛАТЬ ГЕРОЯ КРУТЫМ НА 30 СЕКУНД

На уровнях во всевозможных тайниках спрятано золото, на которое можно купить три вида power up'ов. **Immortality**: герой становится неуязвимым на 30 секунд. **Titan Damage** – оружие наносит чудовищные повреждения. **Titan Motion** – время замедляется. При этом мы двигаемся и стреляем так же медленно, как и монстры, только реагируем быстрее.



## ТЕНИ И ГЛЮКИ

### ЭФФЕКТ ХОРОШ, НО ЗАЧЕМ ЖЕ СТОЛЬКО БАГОВ?



Несмотря на то что заставить персонажа в FPS отбрасывать тень сравнительно просто, реализуется подобный эффект крайне редко. В Will Rock он присутствует, но так как в игре вообще довольно много багов, то и тень нашего героя нередко глючит. То она просто висит в воздухе, то становится непропорционально большой, то вообще исчезает...



пройти дальше по уровню нам разрешат только тогда, когда последний монстр обагрит землю своей кровью. Столь своеобразная игровая механика делает бои попросту неинтересными и однообразными. В Serious Sam было нечто подобное, но такого раздражения и досады тамешние бесконечные монстры не вызывали. Конечно, действие Will Rock разворачивается не только на больших открытых аренах. Есть и коридоры, и лестницы, и небольшие залы. Здесь перестрелки носят более привычный характер. Они-то и есть самое веселое, что может предложить Will Rock. Вот тут нас ждет настоящий адреналин.

### ДРЕВНЕГРЕЧЕСКИЙ БЕСТИАРИЙ

Над интеллектом монстров девелоперам долго корпеть не пришлось. Если в такой игре монстры будут умными, ее будет почти невозможно пройти. Но в Will Rock в головах у наших врагов слишком уж мало извилин. Они просто прут напролом и все. Даже такое понятие, как стрейф, им в принципе неведомо. Когда в летающего монстра можно попасть из rocket launcher'a с огромного расстояния,

потому что он движется строго вперед, это о многом говорит. Если не считать проблем с мозгами, бестиарий Will Rock очень даже впечатляет. Чудищ явно делали с душой. Хотя они могли бы быть чуть пооригинальнее. Все минотавры, циклопы, кентавры, гладиаторы выглядят так, как их изображают в детских энциклопедиях. К тому же в Will Rock представлено очень мало видов врагов. Даже на последних уровнях мы встретим монстров, которых видели еще в самом начале игры. При этом они будут составлять добрую треть всех врагов, обитающих на поздних уровнях.

### ЛАБИРИНТ МИНОТАВРА

Will Rock страдает гигантоманией. В самом хорошем смысле этого слова. Редко где увидишь настолько БОЛЬШИЕ уровни. Впечатляет не только размер локаций в целом, но и габариты каждой отдельно взятой арены. Как минимум половина игры проходит под открытым небом, но даже закрытые помещения поражают своими масштабами. И все было бы хорошо, если бы разработчики постоянно не принуждали нас искать ключи от дверей и рычаги, открывающие ворота. Заблудиться на уров-

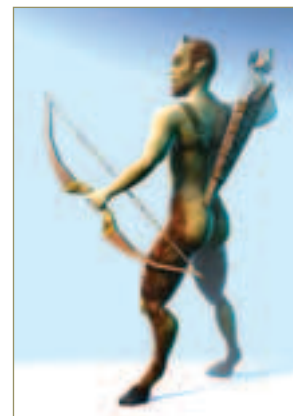
не нельзя, но вот блуждать по гигантским комнатам в поисках того, не знаю чего, — это всегда пожалуйста. Еще хуже то, что в игре довольно много «паззлов» (именно в кавычках), заставляющих нас прыгать по узким платформам и неизменно сваливаться вниз. Уж сколько раз твердили миру, что в FPS нельзя делать такие головоломки. Все без толку.

### СМАЗЛИВЫЙ ВИЛЛИ

В чем Will Rock точно не уступает Serious Sam, так это в графике. Уровни здесь, пожалуй, даже покрасивее будут, да и освещение получше. Текстуры — просто загляденье: все цвета яркие, сочные, жизнерадостные, никакой размазни. Монстры не так хороши, как у Croteam, зато они отлично анимированы. Оживающие статуи вообще бесподобны. Serious Sam оказался не по зубам Saber Interactive. Причем только поиграв в Will Rock самостоятельно, можно понять, почему именно. Нет здесь какой-то изюминки, нет атмосферы безбашенного веселья. Прохождение Will Rock наверняка доставит вам немало удовольствия, но забудется сразу же после финальных титров. ■

## ВИЛЛИ И ПРОМЕТЕЙ ПРОТИВ ЗЕВСА

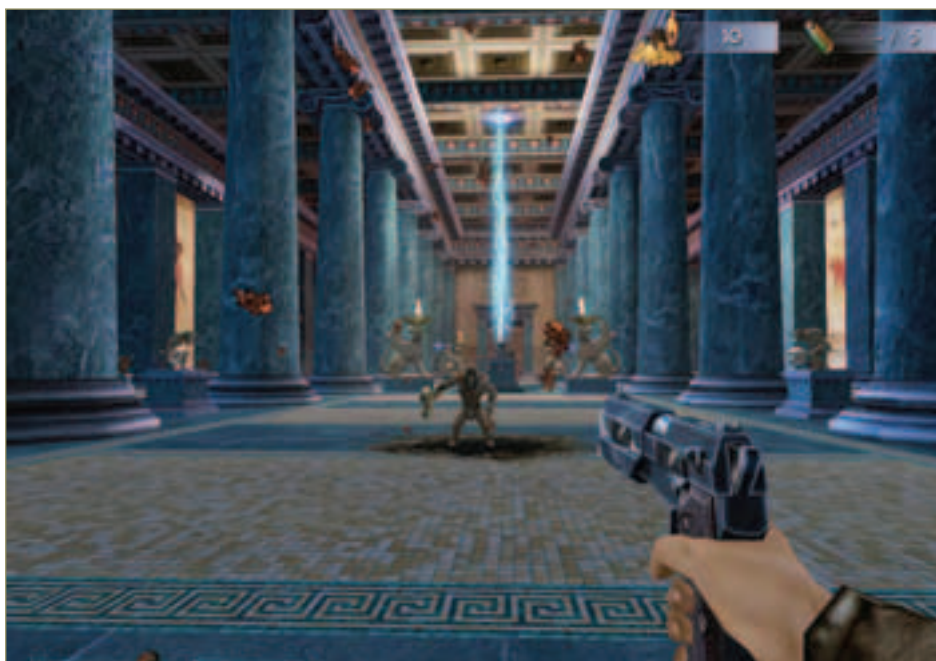
Много веков назад в Греции смертные развязали войну против богов и заточили их в храме. Охранником их был назначен Прометей. Причем против воли. И вот группа археологов обнаружила, как открыть дверь в темницу богов. Этим воспользовалась террористическая организация, жаждущая восстановить в Греции старые порядки под предводительством давно забытых богов. В ходе перестрелки с террористами главный герой игры случайно разбивает статую Прометея, освободив тем самым его дух. Тот в благодарность обещает дать Вилли невиданную силу и отвести к самому Зевсу, жаждущему отомстить смертным за свое пленение.



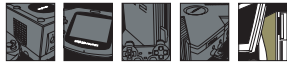
В движении статуя этого атлета еще более грациозна, чем в статике.



Любую статую можно разрушить. И даже нужно, иначе половина из них оживет.

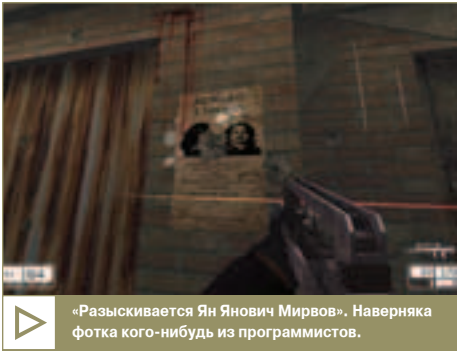


Монстры выпрыгивают на нас прямо из-под земли. Так что если мы идем по пустому коридору, это не значит, что в следующую секунду у нас за спиной не окажется десяток врагов.

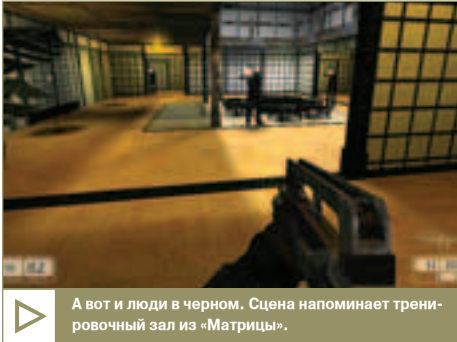


■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: шутер ■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: Руссобит-М ■ ИЗДАТЕЛЬ: JoWooD ■ РАЗРАБОТЧИК: Cauldron ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 32 ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PIII 650 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт RAM)

<http://www.chasergame.com>



▶ «Разыскивается Ян Янович Мирвов». Наверняка фотка кого-нибудь из программистов.



▶ А вот и люди в черном. Сцена напоминает тренировочный зал из «Матрицы».



▶ «Добро пожаловать в реальный мир, Чейзер. Шучу, конечно. Ты по-прежнему персонаж компьютерной игры»

**ВЕРДИКТ**

**КТО ТАКОЙ ЧЕЙЗЕР?**

**7.0**

**НАША ОЦЕНКА**

**МЫСЛИ ВСЛУХ**

**+** **ПЛЮСЫ**

Красивая графика (особенно ролики!), реалистичное поведение врагов, впечатляющее оружие

**-** **МИНУСЫ**

Путаный сюжет, значительное ограничение свободы игрока, общая неоригинальность

Еще один яркий представитель славянской школы шутеров. Игра традиционна настолько, что это смотрится как откровение.

## CHASER

**Без задних ног** **СТАБИЛЬНАЯ ИГРА** **СЕРЕБРО**  
ВЫБОР РЕДАКЦИИ

**ИЛЬЯ ЧЕНЦОВ**  
blayne@narod.ru

**Прежде чем продолжить читать эту статью, встаньте и посмотрите вниз. Вы должны увидеть свои ноги. А теперь задумайтесь, какой объект все время находится в поле вашего зрения? Если не догадались, немного скосите глаза к переносице. Правильно, это ваш нос. Можете читать дальше.**

Игра Chaser продолжает славные постмодернистские традиции Unreal II. Она точно так же склеена из кусочков, которые разработчики насобирали из уже существующих игр и фильмов. Сам сюжет – типичное «Возвращение воспоминаний», вплоть до полетов на Марс. Из Counter-Strike авторы позаимствовали один из режимов многопользовательской игры, название одного из заставочных роликов (так и называется, Counterstrike), а также, похоже, модели противников – большинство из них выглядят либо террористами (в камуфляжных майках до пупа), либо конкретными спецназовцами (в касках и доспехах разной степени бронированности). Из

GTA 3 извлечены тема соперничества итальянской и японской мафии, а также кожаная куртка главного героя. Уровни же типа «станция космическая», «завод, неизвестно что производящий» и «канализация воючая» могли быть взяты откуда угодно. Игра встречает нас красивым роликом на движке, где орбитальную станцию захватывают некие «люди в красном», которые, похоже, ищут главного героя. Герой же приходит в себя на больничной койке и, как водится, ничего не помнит. Ролики в игре, если отвлечься от их содержания, великолепны. Не раз я ловил себя на мысли, что авторам стоило сделать целое кино, а не мучиться с игрой. Потрясающее внимание к деталям – например, еле заметное покачивание автомобиля, когда Чейзер выходит из него, или танцующая на заднем плане в казино; отлич-

ная работа голосовых актеров (в английской версии, по крайней мере), проработанные и тщательно анимированные модели персонажей. Увы, во время этих роликов в игре и происходит все самое интересное. Игроку же приходится бегать и стрелять. Да, иногда в роликах бывают перемены, и тогда действие передается вам. Вы якобы управляете Джоном Чейзером, но на деле все гораздо ужаснее: это некое безносое и безногое чудовище. Чтобы убедиться в этом, достаточно заставить персонажа посмотреть вперед, а потом вниз. Если вы потрудились выполнить упражнение, описанное в начале статьи, то понимаете, о чем я. Более того, этот эфемерный аватар не отражается в (очень красивой) воде. В таких условиях нельзя не завидовать вашим противникам, которые облада-



▶ Те самые люди в красном. Групповое фото

**ЭЙ, ПРИЯТЕЛЬ, ПОСМОТРИ НА СЕБЯ!**

**ОСТАВШИЕСЯ С НОСОМ**

Не все герои игр с видом от первого лица обходились без ног и носов, подобно Чейзеру. В Rise Of The Triad, например, герой мог превратиться в собаку и лицезреть свой собачий нос. Дюк Ньюкем любил отвешивать врагам пинка скинхедским ботинком, а героиня Trespasser, опустив голову, могла полюбоваться на свой бюст. Забавнее всего было в Incubation, где вы, смотря глазами персонажа, могли увидеть его ПЛНОСТЬЮ, включая лицо.

**↓ ХУЖЕ, ЧЕМ** **↑ ЛУЧШЕ, ЧЕМ**

Return to Castle Wolfenstein Serious Sam

**УМНЫЕ ВРАГИ И ГЛУПЫЙ ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС**



## FIGHT!



### ЧЕЙЗЕР ПРОТИВ ЧЕЙЗЕРА

Закончив сольную кампанию, вы, вероятно, захотите попробовать поиграть в Chaser по сети. Разработчики предлагают на выбор четыре варианта многопользовательской игры. Три из них – всем известные Deathmatch, Team Deathmatch и Capture the Flag. Четвертый, под названием Shock Troops, является «игрой, где перед командами игроков ставятся определенные цели, за выполнение которых они получают деньги, на которые покупают оружие. Убитые игроки не воскресают до следующего раунда». Ну-ка, на что это похоже? Если не догадались, подсказка в статье. В Интернете уже начали появляться кланы игроков в Chaser. Российских пока нет...



ют полным набором конечностей, да еще и не хотят их терять ни при каких условиях. То, что было сказано про анимацию и детализацию персонажей в роликах, можно смело повторить, говоря о врагах. Совершенно убил меня (фигурально выражаясь) один толстый террорист, выскользнувший из узенькой щели с грацией балерины, кажется, даже на одной ножке. Умирая, ваши противники старательно принимают позу, соответствующую рельефу местности, на которой они лежат, честно съезжают вниз по лестницам и тонут в воде. Иногда, правда, переигрывают и секунд по пять выбирают, как бы им раскинуть руки-ноги, чтобы это смотрелось более убедительно, или нагло погружаются в цементный пол.

Поведение врагов тоже можно назвать реалистичным, они прячутся за укреплениями, передвигаются перебежками и пытаются окружить игрока. Судьба же самого героя, увы, незавидна и жутко линейна. Разработчики словно издеваются над нами, давая видимость свободы, а на деле посылая по одной протоптанной дорожке. Чего только стоит уровень с освобождением водоочистительной станции, где Чейзера просят найти обходной путь! (Осторожно – читая дальше, вы можете лишиться удовольствия самостоятельно разгадать одну из «задачек» игры!) Чтобы игрок понял, что «в лоб» переться не надо, авторы, не мудрствуя лукаво, возвели невидимую стену у главного входа. Дальше – лучше. Вбежав в соседнее со станцией здание, забегаем на каждый этаж и дергаем за каждую дверную ручку (всего около двух десятков ручек). Все двери заперты! Оказывается, нам надо было подняться на самый верх и войти в одну, заботливо открытую дверь! Более того, хотя на станции десятки краси-

## DO YOU SUFFER FROM LONG-TERM MEMORY LOSS?



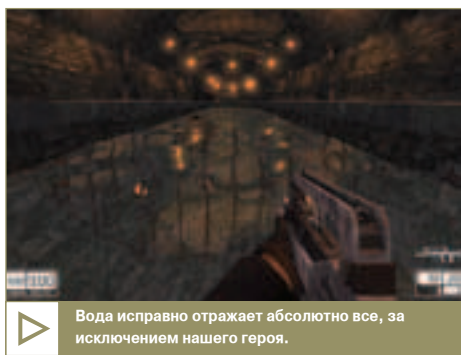
### НЕ ПОМНЯЩИЕ РОДСТВА

Чейзер не одинок в своем беспомыслии. Вот лишь некоторые игры, в которых герой пытается вернуть свою память: Countdown (шпионский боевик, 1990); Flashback: The Quest For Identity (фантастический боевик, 1993); Sanitarium (психологический триллер, 1998); Planescape: Torment (альтернативное фэнтези, 1999); «Черный Оазис» (черная комедия, 2002). А в ближайшем будущем нас ждет история еще одного «склеротика» – комикс-шутер XIII.



вых пультов, рычагов и переключателей. Чейзеру не дадут воспользоваться ни одним из них. А если вы вдруг решите выпрыгнуть в окно там, где это не было задумано дизайнерами – разобьетесь, а вовсе не найдете секрет. Иногда, для разнообразия, нам предлагают шпионскую или снайперскую миссию. Шпионская миссия отличается от обычной тем, что оружия вам не дают, а ваши отклонения от задуманной дизайнерами траектории ведут к взрыву «паука» (Эх, Чейзер-Чейзер, зачем ты согласился, чтобы тебе в голову вживили радиоуправляемую бомбу?). Снайперская миссия характеризуется использованием снайперской винтовки (а вы думали?). Немудрено, что после такого «бобслея» по накатанной колее, игроки совершенно теряются, стоит игровым загадкам стать чуть посложнее. Десятки игроков на форуме JoWoOD плачут, что не могут пройти кратер Ломоносова, хотя всего-то и надо... Впрочем, не скажу. Вы-то ведь умнее их, правда?

Действие игры, забыл сказать, происходит в «ближайшем будущем» – 2044 году. Соответственно, мир Chaser не так уж и далек от современной реальности. Но в своем стремлении к реализму игра постоянно уклоняется в занудство. Реалистичные строения состоят из реалистично повторяющихся коридоров и этажей. Реалистичные враги – все как один солдаты в камуфляжных доспехах, даже собак нет! Реалистичное оружие (среди образцов – «Беретта M12», «Инграм M10», «Хеклер и Кох G11» и карабин «Кольт Коммандо») надо реалистично перезаряжать в самый неподходящий момент – хорошо это или плохо, судите сами. И огнемета, увы, нету. Итог – перед нами красивое, но бесполое «научно-фантастическое кино, перемежаемое электронным тиром в реалистичном футуристическом окружении. Кино посмотреть стоит, а ради него можно и в тире пострелять. И не забудьте по возможности попробовать многопользовательскую игру. ■



▶ Вода исправно отражает абсолютно все, за исключением нашего героя.



▶ Эта сцена вовсе не из фильма Blade Runner



▶ А это – спецназ в синем. Внимание на хвост вертолета! Видите российский флаг?







■ ПЛАТФОРМА: Game Boy Advance ■ ЖАНР: platform/RPG  
 ■ ИЗДАТЕЛЬ: Konami ■ РАЗРАБОТЧИК: Konami Computer Entertainment Tokyo  
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 2

<http://www.konami.com/ariaofsorrow/>



▶ Часовая башня – одно из самых неприятных мест в игре (много шипов и голов Медузы).



▶ Вам не раз придется наведаться ко входу в замок, где Сому ждут магазин и добрый совет.



# CASTLEVANIA: ARIA OF SORROW

ХИТ-КОНВЕЙЕР

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

**З**а два года – третья игра прославленной серии: до появления GBA Konami ни на одной платформе не выстреливала новыми частями сериала с такой поразительной частотой. Причем игры выходят не просто качественные – на поток поставлено производство редких суперхитов.

Первая ласточка на GBA, Circle of the Moon, стала если не развитием, то уж точно блестящим продолжением линии, заложенной еще Symphony of the Night (SoTn) для PS one. Геймплей, удачно объединивший механику двухмерного платформера с ролевыми элементами, высоко оценили игроки всего мира – не забыв, впрочем, и о недостатках. Из-за темноватой цветовой гаммы очень сложно было следить за происходящим на мутном экранчике обычного GBA. Следующая часть,

Harmony of Dissonance (HoD), избавилась от графических недостатков, но в ней пострадала музыка: стремясь сделать игровой процесс еще более интересным, авторы бросили все ресурсы на проработку детализированных уровней и улучшения анимации, а для качественного музыкального сопровождения, коим всегда славились игры сериала, на картридже просто не нашлось достаточного места. К тому же игра стала заметно проще в прохождении, что тоже не пришлось по нраву большинству фэнов Castlevania. Третья попытка у Konami получилась наиболее сбалансированной. Учитывая опыт, полученный при разработке предыдущих частей, команда Кодзи Игараси создала лучшую на данный момент портативную Castlevania.

### ▶ ВПЕРЕД В БУДУЩЕЕ

Если вы не следили за процессом разработки по нашим публикациям, то, вставив картридж в GBA, наверняка будете удивлены. Действие игры впер-

вые происходит в будущем, целых 118 лет спустя после событий Castlevania: Bloodlines для Mega Drive, до последних пор остававшейся наиболее поздней точкой таймлайна всей серии. Итак, 2035-й год, Япония. Юноша по имени Сомэ Круз и его подруга Мина Хакуба входят в древний синтоистский храм, чтобы под его сенью полюбоваться наступающим солнечным затмением – и внезапно переносятся в замок Дракулы. Что происходит, причем тут затмение, какую роль играют очутившиеся в замке другие люди, как найти дорогу назад – вот насущные вопросы, требующие ответов.

### ▶ METROIDVANIA

Синдром «Метроида», характеризующий все новые Castlevania (за исключением разве что трехмерной Lament of Innocence для PS2), тут как тут. Гигантская карта, знакомое деление на уровни, открывающие новые секции замка триггер-события (чаще всего – находка очередного вида оружия или освоение какого-либо умения/навыка). Снова кардинально переделана система магии: на замену нашим любимым колодам карт DSS и элементарным заклинаниям пришла возможность поглощать ду-

ВЕРДИКТ

ЛУЧШАЯ ПОКУПКА!



9.0

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

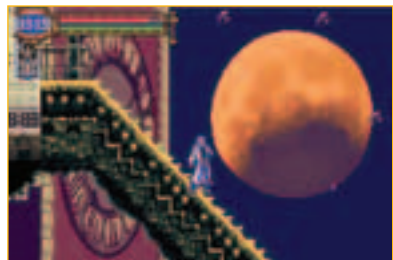
### ▶ ПЛЮСЫ

Суперклассный геймплей, внушительные графика и звук, наконец-то небанальный сюжет. Игра сделана с душой.

### ▶ МИНУСЫ

Она короткая! Разве десять часов – достаточное время для такого удовольствия? Никак нет! Дает продолжение!

Не просто «лучшая Castlevania со времен SoTn», а лучшая с учетом двух отличных предшественниц.



▶ Классический вид! За три шага от трона Дракулы.

### О МАЛОЗАМЕТНОМ:

ПЛОДЫ ПРОГРЕССА

С прошествием времени программисты все лучше работают с той или иной платформой. В токийских офисах Konami под GBA пишут практически совершенный код – это становится заметно даже в мелочах: по сравнению с прошлой частью заметно сократилось время сохранения игры, быстрее открываются меню и окошки инвентаря.

ХУЖЕ, ЧЕМ

Symphony of the Night

ЛУЧШЕ, ЧЕМ

Harmony of Dissonance

НАЙТИ УПОМОЩАТЕЛЬНУЮ SOTN ДЛЯ PS ONE СЕЙЧАС НЕ ТАК УЖ СЛОЖНО.



■ ПЛАТФОРМА: PC, PS2 ■ ЖАНР: action/adventure ■ ИЗДАТЕЛЬ: Eidos Interactive  
 ■ РАЗРАБОТЧИК: Core Design ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1 ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:  
 PII 500 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт RAM)

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



Весь шпионаж ограничивается возможностями тихо передвигаться и выглядывать из-за угла. Стрелять, даже из бесшумного пистолета, строго запрещено. А в это время в MGS2...

## LARA CROFT TOMB RAIDER: THE ANGEL OF DARKNESS

### ПАННОЧКА ПОМЭРЛА!

ИГОРЬ «ZONTIQUE» СОНИН  
[zontique@gameland.ru](mailto:zontique@gameland.ru)

Последние годы в стане обожателей Лары Крофт вообще и Tomb Raider в частности наблюдалось относительное затишье: игры из именной серии выходили только на портативных приставках (что, сами понимаете, не серьезно), фанатские сайты тихо закрывались один за другим, и даже к выходу культового блокбастера не было подготовлено ни одного продукта, призванного «срубить денюгу». Затишье это предвещало нешуточную бурю – ребята из Core Design готовили абсолютно новую игру, перерабатывали имидж героини и фактически с нуля создавали всю механику. Нам

обещали «новый мир для новой Лары» – более темный, более резкий и жесткий. Мир, действительно, получился «на ура». Но обратите внимание на полное название игры – помимо такого близкого и родного Tomb Raider там появилось загадочное словосочетание Lara Croft, что явно демонстрирует нам отношение авторов к проекту. Героиня стала популярнее породившей ее игры – так, глядишь, аббревиатура TR скоро окончательно канет в небытие, уступив место более именной LC. Вы хотите играть или Лару?

Играть, пожалуйста. Прежде всего стоит похвалить совершенно замечательную анимацию – невооруженным глазом видно, что до такого блеска ее полировали не один год. Набор движений больше не ограничен бегом, прыжками и перекатами – нашу

девочку научили очень здорово лазать по совершенно, казалось бы, непригодным для этого стенам и веревкам, причем не обязательно вертикальным – расположенные под некоторым углом конструкции для нее теперь тоже не преграда. Вот она на одних руках поднимается по наклонной скале, грациозно упирается в камень нежной коленочкой в месте перехода на вертикальную поверхность и, находя носочками ботиночек выступы в камне, поднимается выше. Чудо. И так – с каждым возможным движением, с каждой допустимой их комбинацией. Нарекание вызывает разве что физическая модель трупов – Лару иногда плющит так, что и в журнале напечатать стыдно, а тушки врагов с третьей пули при удачном раскладе взмывают в воздух точно под прямым углом. К счастью, это бывает редко, а живые противники выглядят вполне правдоподобно.

Геймплей, действительно, претерпел серьезные изменения. Бездумной пальбы стало намного меньше, зато нашлось место для огромного количества акробатических упражнений не только на точность прыжков, но и, в стиле Splinter Cell, на поиск способа добраться до определенного места.

### ВЕРДИКТ

НЕ ПОШЛА



### МЫСЛИ ВСЛУХ

#### Плюсы

Приятная графика, очень красивая и разнообразная анимация, большое количество уровней и Лара Крофт в главной роли.

#### Минусы

Совершенно невменяемое управление, не особенно удачный дизайн карт, бездарные ролевые элементы.

Если судить по скриншотам – идеальный Tomb Raider. Увы, авторы забыли о самом главном – играть просто неинтересно.

### С ЛАРОЙ ПО ЖИЗНИ

#### НАЦИОНАЛЬНЫЙ ПРАЗДНИК «ВОЗЬМИ ЛАРУ К СЕБЕ НА РАБОТУ.»

Разработчики из Core Design отметились в истории как устроители беспрецедентной рекламной акции в поддержку TAOB: седьмого июля любая компания могла на целый день бесплатно заказать себе в офис стойку с PS2 и полной версией нового приключения Лары, но при одном условии: каждый ее сотрудник получит право поиграть в нее как минимум полчаса. Психологи утверждают, что это способствует созданию здоровой рабочей атмосферы. Ну-ну.



### ХУЖЕ, ЧЕМ

Tomb Raider

### КРАСИВЕЕ, ЧЕМ

Indiana Jones and the Emperor's Tomb

ВСЯ СЕРИЯ TOMB RAIDER РАЗ ОТ РАЗУ СТАНОВИЛАСЬ ВСЕ НЕУДАЧНЕЕ. НОВАЯ ЧАСТЬ – НЕ ИСКЛЮЧЕНИЕ.

## ФИЗКУЛЬТ-УРА!



### ХОЧЕШЬ ПОХУДЕТЬ? СПРОСИ МЕНЯ КАК!

Помните, что разработчики – тоже люди, а потому ленивы и неразумны. Если ящик, бочку или коробку можно подвинуть, то ее непременно нужно подвинуть и непременно «до упора». Здесь вам не Сокобан – попасть в безвыходную ситуацию нельзя даже при наличии незаурядного таланта. Зато каждый перемещенный ящик может повысить Ларе характеристики или просто открыть доступ к новой части уровня, о существовании которой вы и не подозревали.



Характер у девушки все-таки тяжелый! Руки лучше не распускать...



Внимание! Не пытайтесь повторить этот трюк дома! Опасно для жизни!

## БЕЗДУМНОЙ ПАЛБЫ СТАЛО НАМНОГО МЕНЬШЕ, ЗАТО НАШЛОСЬ МЕСТО ДЛЯ ОГРОМНОГО КОЛИЧЕСТВА АКРОБАТИЧЕСКИХ УПРАЖНЕНИЙ.

Разработчики наконец-то вспомнили, что Лара отнюдь не супермен класса Сэма Фишера, а всего лишь хрупкая девушка, и внесли в игру соответствующие коррективы. Под столбиком здоровья появился индикатор усталости, показывающий, сколько еще времени героиня сможет, например, провисеть в этом положении. Увы, все подобные задачи в игре совершенно неинтересны и только изматывают – дело портят, во-первых, размытые текстуры, по внешнему виду которых никогда нельзя узнать, можно ли уцепиться за стену или нет. Если вы застряли в каком-то месте – первым делом стоит буквально попытаться Лару носом во все стены – одна из них, с виду точно такая же гладкая, как и все остальные, вполне может оказаться пригодной для упражнений в альпинизме. Вторым портящим удовольствие фактором оказывается нерегулируемая дальность прыжков. Лара прыгает либо на одном месте, либо «по максимуму». Никаких промежуточных стадий или возможности затормозить в полете нет. В «городских» уровнях это вполне приемлемо, но классические прыжки по движущимся платформам становятся мучением, обрекая игрока на вечные промахи и бесконечно долгое созерцание экрана загрузки.

Серьезно, главный смертный грех TR:АoD заключается именно в неудачно реализованном управлении. Лара стала более серьезной и аристократичной, а потому ураганная пальба с суматошными прыжками ей больше не к лицу. Современная мисс Крофт движется крайне медленно и размеренно, не обращая внимания на судорожно нажимающего на кнопки игрока. Около секунды чистого времени она просто «разгоняется», переходя на бег, а между нажатием на клавишу прыжка и самим прыжком чувствуется заметная и очень неприятная задержка, которая еще не раз послужит причиной вашей безвременной кончины. Говорить о какой-либо динамике сейчас можно лишь со скорбью в голосе.

Если раньше управление было прямолинейно и интуитивно, то теперь авторы перешли на ис-

пользование трех кардинально различных методов. Большую часть игры вы будете играть в «классическом» режиме, но в особенно драматических случаях камера помещается в некоторое фиксированное положение, как в классических играх о путешествиях по двумерным задникам (не будем показывать пальцем, но я говорю о Resident Evil). При этом схема управления не меняется, и нажатие клавиши «вверх» означает вовсе не «идти вверх», а «идти вперед», куда бы в этот момент не смотрела Лара. Привыкнуть к этому можно, но «драматический» режим, как правило, включается в ключевые моменты игры, когда одно неверное движение ведет к безвременной смерти, а переходы от одной схемы к другой без этих движений не обходятся никак. Используется и третья, «боевая» схема. Если уж Лара достала оружие и выбрала себе жертву (система автонаведения с пути никогда не сбивается и видит цели даже сквозь стены), вам ничего не остается кроме как тупо эту жертву убивать – пока вы не уберете пистолет клавиши «вправо» и «влево» будут отвечать за стрейф вокруг противника. Совершить осмысленный прыжок в таком режиме едва ли возможно, так что будьте очень осторожны при ношении огнестрельного оружия – пока вы будете его убирать, что, как и все здесь, делается крайне размеренно и неторопливо, любой уважающий себя враг (кроме совершенно пацифистски настроенных скелетов) успеет навешать вам приличное количество тумачков. Само существование столь различных схем приводит к постоянной путанице в клавишах, умирать из-за которой нет никакого удовольствия.

В качестве финального куплета плача об управлении вспомним о ступеньках. Во время подъема вы сохраняете полный контроль над героиней, но только пока двигаетесь строго по прямой. Попытки повернуть в сторону приводят к абсолютно непредсказуемым результатам. Управление с мыши в РС-версии отвратительно из-за той же совершенно nepозволительной там «неотзывчивости», с небольшими поворо-

# МДМ II КИНО



В ЗАЛОВ СО ЗВУКОМ DOLBY DIGITAL EX!  
ТОЛЬКО У НАС МОЖНО СМОТРЕТЬ КИНО ЛЕЖА!  
ДО 20 НОВЫХ ФИЛЬМОВ В МЕСЯЦ!

м.м. Фрунзенская  
Комсомольский проспект, д. 28  
Московский Дворец Молодежи

ответчик: 961 0056  
бронирование билетов по телефону 782 8833

## МДМ.КИНО

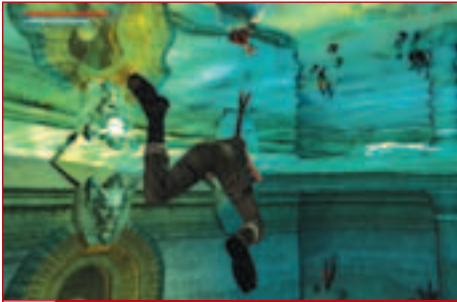
на пуфиках



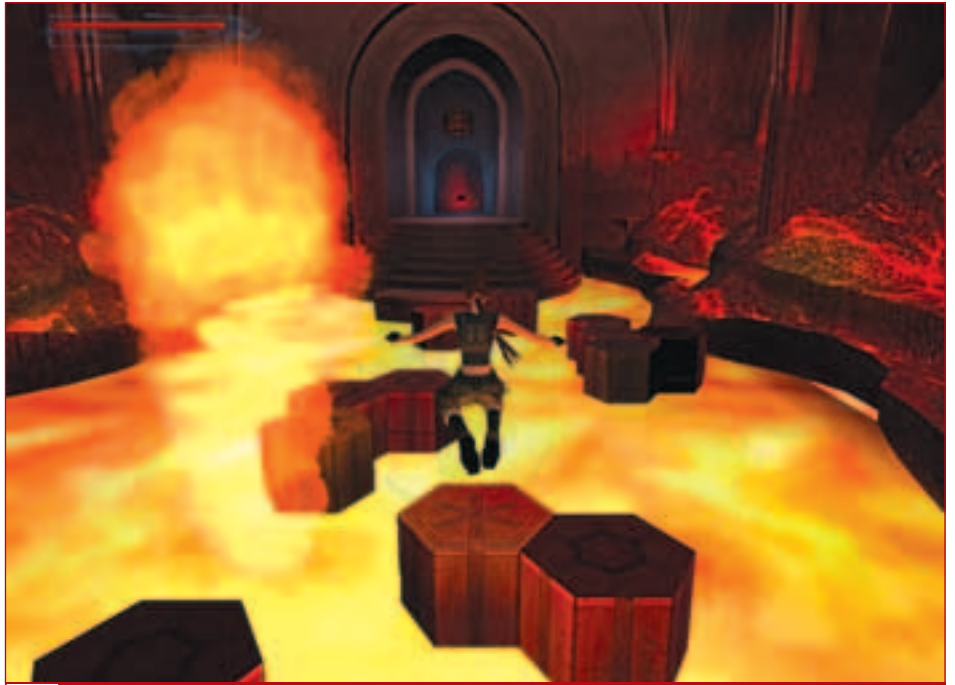
<http://www.tombraider.com/>




▶ Что называется, на злобу дня. Лара против Терминатора.



▶ Традиционные водные пространства древних храмов Лара преодолевает вплавать.



▶ Именно за подобные игровые моменты мы и полюбили все эти «Томб Рейдеры» и «Идианы Джонсы». Ну что можно придумать лучше, чем прыжки по исчезающим блокам над бассейном с раскаленной лавой?!

**WIDE SCREEN** 

**САМОДОСТАТОЧНОЕ КИНО**

Серьезных игр про Лару не было уже два года, что не мешает полнометражной версии Tomb Raider прекраснo жить и без поддержки со стороны индустрии виртуальных развлечений. Вторая часть фильма, никак не связанная с нашим TR: AoD, называется Lara Croft Tomb Raider: The Cradle of Life. Роль культовой героини исполняет все так же Анжелина Джоли, а вот режиссуру на этот раз доверили Яну де Бонту, известного нам по двум «Скоростям» и одному «Призраку дома на холме». Официальный перевод названия впечатляет не меньше оригинала: «Лара Крофт Расхитительница гробниц Колыбель жизни» – см. наш постер.

тами на несколько градусов постоянно возникают проблемы – Лару очень трудно направить именно туда, куда надо. Разумеется, малейшая ошибка в указании направления прыжка карается смертью и принудительным разглядыванием экрана загрузки. Уже после сотой смерти по вине управления игра начинает раздражать, а после тысячной...

Из прочих нововведений неудачным оказались и широко разрекламированные «ролевые» возможности прокачки различных характеристик мисс Крофт. На самом же деле мы получили еще одно неудачное средство дизайна уровней. Стоит Ларе подвинуть избранный авторами ящик, что она сама прокомментирует заявлением в стиле «я стала сильнее», и вы тут же сможете выбить какую-то избранную авторами дверь. Других путей развития нет. Можно часами толкать «обычную» бочку, но пока вы не найдете «избранную», повышения все равно не видать. Банально застрять, не отличив двигающийся ящик из сотни статичных, очень просто и неприятно. Второй побочный эффект, связанный с физическим развитием Лары, заключается в изменяющейся длине прыжков героини. Как только вы наконец-то научитесь

прыгать именно туда, куда хотите, Лара растет над собой и снова начинает бездарно промахиваться, падая в каждую, даже самую безобидную, пропасть. Вам еще интересно?

Конечно, не все так плохо. Из достоинств в первую очередь (помимо анимации) выделяется графика, которая действительно на голову выше того, что мы видели в любой из прошлых частей сериала. Во вторую – неплохой сюжет, реалистичные тени, стильные заставки на движке и интересные «неакробатические» головоломки. Недра фирменного рюкзака мисс Крофт пополнились необычными видами оружия – есть и несколько классических образцов, есть абсолютно бесшумный «dart gun», стреляющий миниатюрными шприцами со снотворным, есть даже энергетический пистолет, MP5 и Оружие Древних, хранящееся в самом сердце забытого храма – дробовик. Разумеется, Лара и сама по себе вовсе не безобидна – в наличии стандартный набор ударов руками и ногами плюс возможность незаметно подкрасться к противнику сзади и выполнить некоторый хитрый прием, истинную сущность которого заслоняет от нас хрупкая спина ге-

роини. По звуку – сворачивание шеи. Кстати, режим незаметных передвижений оказался вовсе не «революционным нововведением», а практически бесполезным бонусом, используемым только для того, чтобы, подражая легендарному Снейку, выглядывать из-за угла. Хотя, удачно поставив камеру, там и так всегда было можно все разглядеть. ТAoD производит впечатление недоделанного проекта. Анимация, движок и уровни уже готовы, а вот управление пришлось писать на колленке за неделю до релиза. Поначалу к нему слишком трудно привыкнуть, а потом акробатика становится слишком сложной, чтобы ее можно было нормально исполнять при такой неторопливости движений. Новый Tomb Raider запомнится нам как пример замечательного с виду проекта, в который можно играть, только пересиливая себя. Лара есть, Лары здесь сколько угодно – а вот геймплея за ее... ммм... округлостями как-то не видно. ■

**НА ПРОДАЖУ** 

**ОЧЕРЕДНОЙ СПОСОБ ЧЕСТНОГО ОТЪЕМА**

Мечта каждого издателя игры-блокбастера – снабдить ее огромным количеством сопутствующих «фанатских» материалов за отдельную плату. Комиксы Tomb Raider и статуэтки мисс Крофт в вечернем платье – это уже не ново. Предлагаемый на сей раз strategy guide помимо информации о самой игре содержит массу эксклюзивного арта, интервью с разработчиками, краткое досье на всех моделей, имевших честь когда-либо строить из себя Лару, плюс эксклюзивную информацию о темном прошлом героини. А вы знаете, что ее когда-то звали «Лара Круз»?



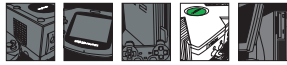
▶ Впервые в истории сериала вы можете управлять кем-то кроме г-жи Крофт. Управление Кертисом Трентом так же неуклюже, как и Ларино...



# ТИТАЛФАЛЛ

Иногда в жизни что-то меняется.  
Еще вчера ты был студентом, любил  
археологию и девушку Эмму. А сегодня  
ты стал Титаном, и все боги Древней Греции  
объявили тебе войну...

- ураганный игровой процесс, от которого невозможно оторваться;
- постоянные динамичные перестрелки с врагами • не стой, убьет;
- множество разнообразных видов оружия - от лопаты до небольшой атомной бомбы;
- 12 захватывающих уровней;
- античное окружение Древней Греции;
- разнообразные противники, с которыми придется использовать разную тактику;
- настоящее месиво!



■ ПЛАТФОРМА: Xbox ■ ЖАНР: TPS  
 ■ ИЗДАТЕЛЬ: Microsoft ■ РАЗРАБОТЧИК: Digital Anvil  
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 8

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



▶ В темноте природное «ночное» зрение Брутауса как нельзя кстати.



▶ Синяя полоска в левом верхнем углу расходуетя, когда пользуешься спецспособностями.



▶ В Brute Force использовано старое донельзя неправдоподобное клише: одна планета – один климат и один тип ландшафта. Соответственно, шесть планет – шесть климатов и шесть ландшафтов.

## ВЕРДИКТ

НЕ ТО, ЧЕГО ЖДАЛИ



**8.0**

НАША ОЦЕНКА

## МЫСЛИ ВСЛУХ

**+** **ПЛЮСЫ**  
 Захватывающие перестрелки, колоритные персонажи, очень красивые миры, удобное управление.

**-** **МИНУСЫ**  
 Хромает дизайн многих уровней, почти полное отсутствие необходимости тактического планирования.

3D-action, который отлично смотрится на фоне конкурентов, но блекнет по сравнению с тем, чего от него ждали.



▶ Нет, это не наш знакомец Гуррача!

<b>↓</b> ХУЖЕ, ЧЕМ	<b>↑</b> КРАСИВЕЕ, ЧЕМ
Halo	TimeSplitters 2

BRUTE FORCE ВОЙДЕТ В ИСТОРИЮ КАК ИГРА, ПОКУСИВШАЯСЯ НА ЛАВРЫ HALO. НО НЕ БОЛЬШЕ.

# BRUTE FORCE

## Я БУДУ ВМЕСТО, ВМЕСТО, ВМЕСТО HALO...



**ОЛЕГ КОРОВИН**  
 korovin@gameland.ru

«Лучше, что выходило со времен Halo» – под таким лозунгом проходила рекламная кампания Brute Force. Пиарщики из Microsoft и Digital Anvil расстарались так, что не осталось ни одного журналиста, который не говорил бы о Brute Force хотя бы как о возможном преемнике шедевра Halo. В результате, как сообщает Microsoft, Brute Force стал самой быстро продаваемой игрой на Xbox: даже суперхит от Bungie не может похвастаться таким количеством копий, проданных за первую неделю. Хотя долго мода на Brute Force вряд ли продлится. Почему? Да потому что это не Halo.

В определенном смысле сравнение Brute Force с главным мегахитом на Xbox сыграло не на руку разработчикам. Потому что каждый купивший игру очень скоро обнаружит, что по уровню качества до Halo она не дотягивает весьма прилично, а с точки зрения игрового процесса между этими двумя проектами вообще очень

мало общего. Так что для многих творение Digital Anvil превратится в игру, обманувшую ожидания. Хотя вообще-то Brute Force очень даже неплох.

### ▶ ПОХОЖЕ, ДА НЕ ТО ЖЕ

Меня мучает вопрос: а пришло бы вообще кому-нибудь в голову сравнивать игры от Digital Anvil и Bungie, если бы сами разработчики не навязывали нам этого сравнения? Brute Force – это командный 3D-action с видом от третьего лица. Нас посылают с одной планеты на другую с тем, чтобы мы выполняли определенные задачи и как можно быстрее возвращались на базу. Сюжет здесь не играет практически никакой роли, а разворачивающиеся события похожи на более-менее рядовой эпизод из жизни спецназовцев будущего. И никакого пафоса. Ну как, какие-нибудь сходства с Halo наблюдаются?

Я, конечно, понимаю, что все трехмерные шутеры в определенной степени похожи друг на друга, но это же не повод, чтобы вот так запросто примазываться к чужой славе.

### ▶ СЕРДЦА ЧЕТЫРЕХ

В самом начале игры под наше командование поступает один только Текс. По идее, так игроку будет проще освоиться с управлением и понять, что к чему. Однако интерфейс в Brute Force настолько прост и понятен, что разобраться в нем за считанные минуты сможет любой человек, хотя раз в жизни игравший в 3D-action на приставках. Самое же интересное начинается, когда все четверо спецназовцев оказываются в отряде. Пока мы управляем выбранным персонажем (переключаться между героями можно в любой момент), остальные бойцы действуют согласно

## ТЕКС (ТЕХ)

### СПЕЦИАЛЬНОСТЬ: ТЯЖЕЛОВОООРУЖЕННЫЙ ПЕХОТИНЕЦ

Многие миссии можно пройти одним лишь Тексом, вообще без помощи остальных бойцов. Это самый сильный и выносливый член отряда. Он один может одновременно нести две тяжелых пушки. А в режиме Berserker способен и стрелять одновременно из обоих стволов. Кроме того, Текс, умеет обезвреживать мины и прочие взрывные устройства. В бою предпочитает действовать в открытую и идти напролом, из-за чего у него нередко возникают разногласия с Хок.



полученным приказанием. Команд можно отдать всего четыре: stand ground, cover me, fire at will, move to. В принципе, этого достаточно, чтобы заставить подчиненных делать именно то, что требуется в данный момент. Проблема в том, что большинство миссий просто не требуют командной работы специалистов разного профиля. Зачастую исход сражения решается в пользу того, у кого больше боеприпасов и аптечек. Самое обидное в Brute Force – это то, что большую часть времени приходится проводить в шкуре Текса или Брутуса (потому что у них больше всего хит-поинтов), а остальным членам отряда приказывать тупо следовать за лидером (команда cover me). В этом режиме они держатся чуть поодаль и стреляют тогда, когда стреляем мы, или когда сами находятся под огнем. Это достаточно удобно, но нечто подобное есть в доброй половине современных 3D-action'ов, где к нам на время присоединяются NPC и помогают в отстреле монстров.

Иногда командование рекомендует (подчеркиваю – рекомендует) действовать тихо. В этом случае бывает очень удобно влезть в шкуру снайпера и с огромного расстояния вынести вражеских патрульных. Если по каким-то причинам это невозможно, на помощь приходит Хок. Она становится невидимой и способна в буквальном смысле вырезать небольшой гарнизон солдат прежде, чем кто-то что-нибудь заподозрит. А как только все-таки заподозрит, скрытность летит ко всем чертям, и в дело вступают Текс и Брутус. Причем в первой половине игры может хватить одного только Текса, который, держа в каждой руке по шестиствольному пулемету,

может за считанные секунды отправить на тот свет всех, кого туда еще не отправили лазутчики. Но главное – на скрытность можно было наплевать с самого начала. Ворваться на вражескую базу с гиканьем и улюлюканьем и расстрелять все, что движется, – зачастую самая эффективная тактика. Само по себе это неплохо, вот только преимущества ведения боевых действий в команде практически не ощущаются.

## ► СООБРАЗИМ НА ЧЕТВЕРЫХ

Если помните, в Halo солдаты, на свою беду присоединившиеся к нам, мерли как мухи, если над ними не трястись, как над детьми. В Brute Force же наши вояки вполне способны постоять за себя. Почему, например, мне не нравится играть за Хок или Флинт? Да потому что под моим руководством на них приходится тратить слишком много аптечек. Сами они справляются с обязанностями спецназовцев часто куда лучше. До выхода игры в качестве примера взаимодействия между персонажами разработчики часто приводили ситуацию, когда мы ставим Флинт где-нибудь на холме, а сами идем в ближний бой под прикрытием снайперского огня. Так вот, представьте себе, она и сама догадается занять позицию подале от сил противника и будет методично отстреливать врагов на дальних рубежах. Враги тоже могут похвастаться весьма неплохой сообразалкой, хотя до монстров из Halo они все-таки не дотягивают. Тем не менее, они умеют устраивать засады; очень грамотно используют любое доступное укрытие, будь то камень, стена или дерево; стреляют практически всегда с колена, чтобы нам было слож-

## БРУТУС (BRUTUS)

### СПЕЦИАЛЬНОСТЬ: ПЕХОТИНЕЦ

Брутус – представитель инопланетной расы Feral. Это свирепый ящер, который, тем не менее, живет по законам чести своего племени. Брутус, как и Текс, может нести тяжелое оружие. Весьма эффективен при лобовой атаке. В режиме Spirit of Vengar Брутус способен убить противника одним мощным ударом. Кроме того, сила Vengar позволяет ему постепенно восстанавливать здоровье и отчетливо видеть противников независимо от условий видимости (специальный режим зрения представляет собой нечто среднее между зрением чужого и хищника).



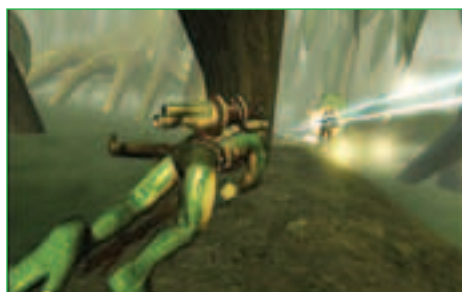
нее в них попасть; монстры с дальнебойным оружием отлично умеют прикрывать своих соплеменников с автоматами и гранатами.

Вплоть до последних уровней игры я почти не использовал команду fire at will. Просто, получив такой приказ, боец считает своим долгом выискивать противников и всеми силами нарываться на неприятности. Правда, в ближнем бою наши вояки тоже весьма хороши: грамотно используют гранатами, вовремя используют

## ФЛИНТ (FLINT)

### СПЕЦИАЛЬНОСТЬ: СНАЙПЕР

Флинт – киборг. Большую часть машин ее класса уничтожили из-за их чрезвычайной опасности и неуправляемости. Но ей повезло больше. Ее возможности намного превосходят возможности обычного человека. В режиме Advanced Targeting Флинт, практически не целясь, способна убить противника с одного-двух выстрелов. Ей не нужен кислород для поддержания жизнедеятельности, поэтому на нее не действуют газовые атаки.



► Ходит Брутус на двух лапах. А вот бегает почему-то на четырех...



► Флинт плохо переносит прямые попадания, зато способна убить с одного выстрела.



► Нечто вроде прибора «теплого зрения». Правда, Брутус не может им пользоваться, потому что он наделен подобным зрением от природы.



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



▶ Некогда эти ящеры были соплеменниками Брутуса, но они предали свое племя.



▶ К удовольствию всех обладателей Xbox, в игре реализован старый-добрый split-screen.



▶ В гневе Текс страшен. Сейчас у него в руках лишь один пулемет. А представляете себе эффект, когда их два?.. В этом режиме Текс в одиночку способен зачистить немалую территорию.



аптечки, даже порой прикрывают друг друга. Однако умирают все же чаще, чем хотелось бы. Но смерть персонажа не означает конец миссии – его просто клонируют, и на следующем задании он снова с нами. И все же выполнить миссию вдвоем или вдвоем сложновато, учитывая, что сохраняется игра очень редко. Но! Как раз ближе к концу игры я обнаружил, что в случае смерти всех героев они попросту респаунятся неподалеку от места смерти и продолжают воевать. При этом все враги, которых мы успели убить к тому моменту, так и остаются лежать в земле. Так что бойцам можно смело приказывать идти в атаку, потому что смерть им не страшна. Да, это не очень красиво, зато эффективно.

### ▶ ШЕСТЬ НЕВЕСЕЛЫХ ПЛАНЕТ

Миссии в Brute Force разворачиваются на шести различных планетах: планета вулканов, планета-джунгли, планета-пустыня и т.д. Разнообразие ландшафта – это, безусловно, хорошо, но вот к дизайну уровней есть серьезные нарекания. Большинство из них представляют собой эдакий коридор: нам просто нужно пройти определенное расстояние между скалами или холмами, попутно расстреляв всех врагов. Да, как правило, коридор этот довольно широк, но оттого он не перестает быть коридором. Лишь ближе к концу уровня становятся по-настоящему обширными и сложными с точки зрения архитектуры. Заблудиться на них сложно, но вот выбрать, куда пойти, можно всегда.

Мне лично больше всего понравились миссии, проходящие в джунглях. Когда в шкуре Брутуса включаешь режим Vengar, в котором весь

## ХОК (HAWK)

### СПЕЦИАЛЬНОСТЬ: СКАУТ

Хок считает, что большинство миссий можно выполнить, не прибегая к открытой конфронтации с противником. Она – первоклассный шпион, способный пробраться незамеченным куда угодно. Однако у нее меньше всего хит-поинтов и она не в состоянии использовать тяжелое оружие. В режиме Stealth Хок становится невидимой. Подкравшись сзади к врагу, она может убить его одним движением энергетического клинка. Хок также умеет преодолевать системы компьютерной защиты.



мир предстает в иных красках, чувствуешь себя эдаким хищником, охотящимся на Шварца и его команду. При этом из-под воды периодически выскакивают местные ящеры с пулеметами и начинают поливать нас свинцом – ни дать, ни взять сцена из «Рембо». Остальные планеты скучноваты. Больше всего огорчили «вулканические» уровни. Они настолько похожи друг на друга, что с ощущением déjà vu успеваешь буквально сродниться.

### ▶ ЛИЧИНА BRUTE FORCE

Если дизайнеры игры заслужили пару тычков в свой адрес, то о программистах этого сказать никак нельзя. Brute Force очень красив. Несмотря на огромное количество объектов на экране, очень редко вам встретится уровень, где бы дымка скрывала горизонт. Опять-таки лучше всего разработчикам удалась джунгли: огромные деревья, уходящие кронами в небо, разнообразная мелкая растительность и на фоне всего этого жесточайшие перестрелки, от красоты которых просто захватывает дух.

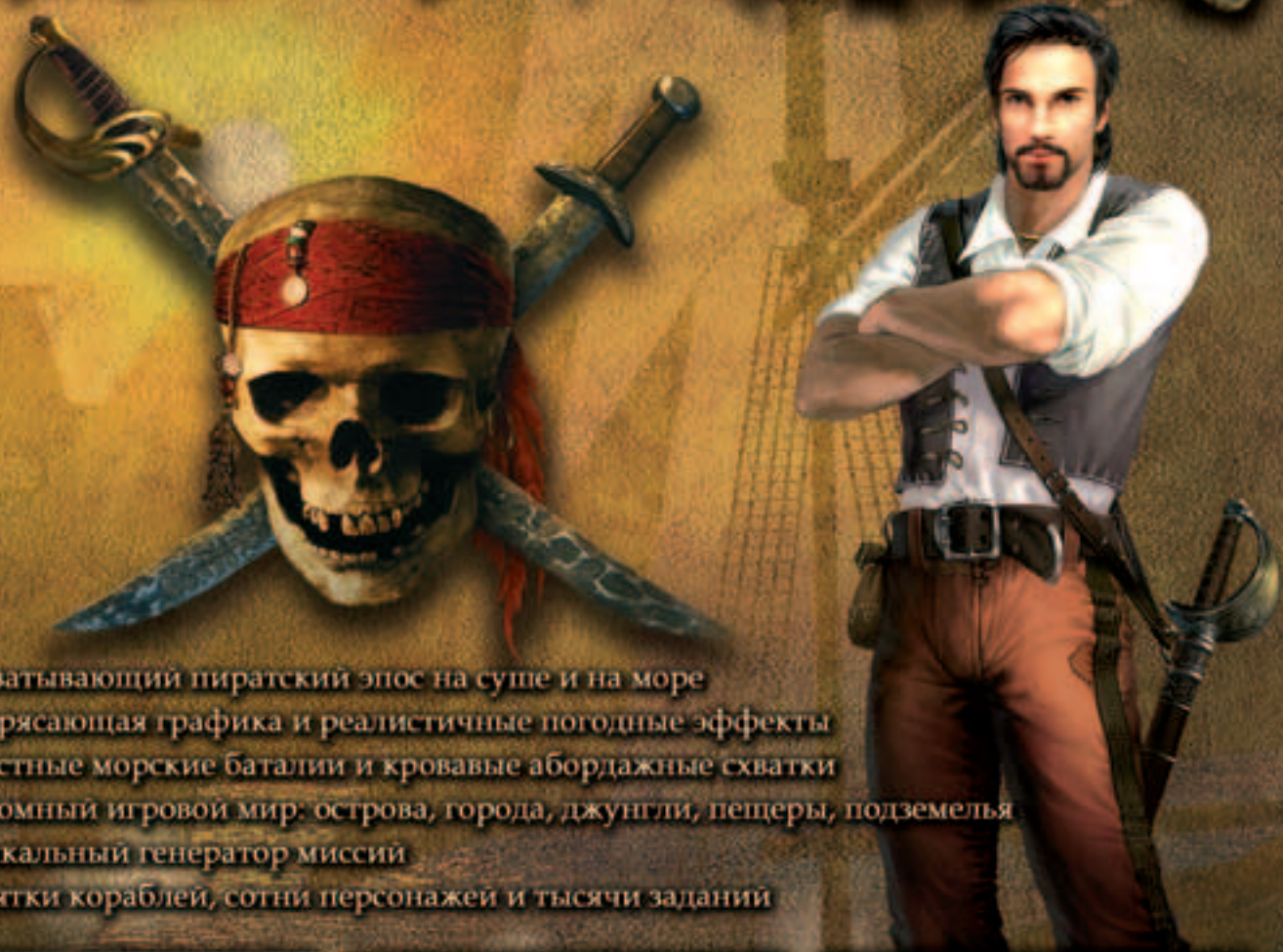
### ▶ МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЕ АМБИЦИИ

Brute Force предлагает несколько multiplayer-режимов, но самый интересный из них, безусловно, кооперативный. Пройти кампанию с тремя живыми напарниками – это мало с чем сравнимое удовольствие. Если вы соберете в одном месте четыре телевизора и четыре Xbox, вы поймете, в чем именно Brute Force превосходит Halo (а там кооперативный режим был дай Бог каждому...). Если же играть на одном телевизоре, то, увы, игра начинает притормаживать, существенно снижается уровень детализации уровней и вообще удовольствие уже не то. Хотя, конечно, нельзя сказать, что оно совсем пропадает. Brute Force – не убийца Halo. И даже не конкурент. Если вы ждали, что Digital Anvil сможет превзойти Bungie, то, скорее всего, будете разочарованы. А вот если не проводить параллели с Halo (что, как было сказано выше, не совсем оправдано), тогда обнаруживается, что Brute Force очень даже хорош. Добротный и очень красивый 3D-action. ■





# Пираты Карибского моря



- ✘ Захватывающий пиратский эпос на суше и на море
- ✘ Потрясающая графика и реалистичные погодные эффекты
- ✘ Яростные морские баталии и кровавые abordажные схватки
- ✘ Огромный игровой мир: острова, города, джунгли, пещеры, подземелья
- ✘ Уникальный генератор миссий
- ✘ Десятки кораблей, сотни персонажей и тысячи заданий



© 2003 ЗАО «1С». © 2003 Акелла. © 2003 Bethesda Softworks LLC, a ZeniMax Media company. Аудио/Визуальные элементы © Disney.  
 Разработано компанией «Акелла», Bethesda Softworks, ZeniMax и их эмблемы являются охраняемыми товарными знаками ZeniMax Media Inc.  
 Все остальные товарные знаки являются собственностью их владельцев.  
 Все права защищены. <http://pirates.bethsoft.com>

# Корсары II



■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: RPG ■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: Акелла ■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: JoWood ■ РАЗРАБОТЧИК: Piranha Bytes ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1 ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PII 400 МГц, 128 Мбайт RAM, 16MB 3D-ускоритель

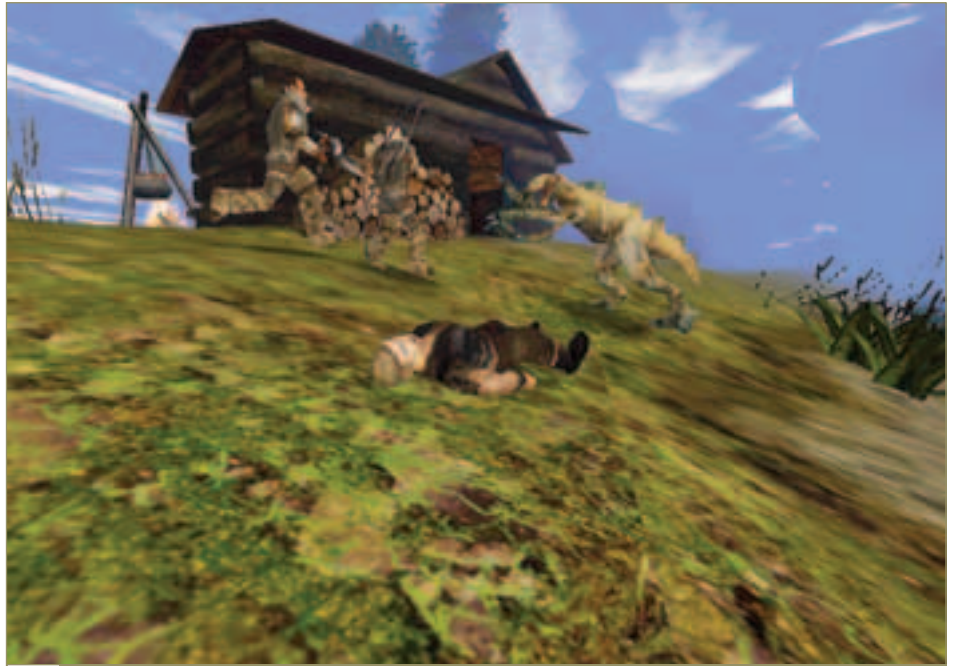
<http://www.piranha-bytes.com/>



▶ Крестьянин играет. Гарпия, к сожалению, не танцует.



▶ Забравшись на корабль, вы сможете поиграть в прятки с паладинами.



▶ «А если я погибну, пусть красные отряды отплатят за меня». На всех приличных скриншотах с живыми монстрами герой обычно уже убит. Фотографировать местную фауну – очень опасное занятие.

## ГОТИК II

### ТЕВТОНЕЦ НА ЗАРАБОТКАХ

**ИЛЬЯ ЧЕНЦОВ**  
blayne@narod.ru

**Н**аверное, первыми за эту статью возьмутся те, кто играл в первую «Готику». Если вы из таких, то, готов поспорить, вам не терпится узнать, чем Gothic II отличается от игры-предшественницы. Что ж, просто вспомните, чем Fallout 2 отличался от первого Fallout, и избавьте меня от необходимости рассказывать о том, что интерфейс игры улучшился, исследуемая территория увеличилась, добавились новые монстры и новые виды оружия, и тому подобную рекламную ерунду, которую вы и так прочитаете на коробке с игрой.

Так что давайте просто поговорим о новой игре Gothic II. Надо ска-

зать, что сюжетно она напомнила мне «Две твердыни». Мир «Готики II» также готовится к нападению темных сил, и это ожидание страшнее самой битвы. Между тем даже перед лицом опасности люди не хотят забыть про свои распри – горожане воюют с фермерами, фермеры грызутся между собой. Удастся ли юному Фродо...

Извините. Наш герой уже не юн, и зовут его не Фродо. Имени у него вообще нет, поэтому называют его кто «парнем», кто «хиляком», а кто и вовсе средневековым аналогом выражения «криминальный элемент». В начале игры чародей пытается убедить персонажа в том, что он – Избранный и должен сразиться со злом. Но, честно говоря, для Избранного герой слишком уж часто гибнет от когтей гигантских крыс и жал бронепчел. Так что герой-

ствовать не советую – по крайней мере, пока не окрепнете на парутройку уровней. Кстати, не забывайте тратить learning points, очки обучения, которые вам даются вместе с каждым полученным уровнем, благо учителей в игре много. Сами авторы говорят об игре: «В мире Gothic II вы можете делать, что вам заблагорассудится, но будьте готовы отвечать за последствия». Простите, уважаемые разработчики, почему это я должен отвечать за последствия, которые происходят в ВАШЕЙ игре? Не пытаетесь ли вы скрыть от нас тот факт, что далеко не для всех действий персонажа вы придумали, как на них будет реагировать окружающий мир? В результате обитатели «Готики» реагируют только на три вещи: попытку завязать разговор, нападение или покушение на их собственность. Даже и не пытайтесь впечатлить завсегдадаев бара танцем на столе, или, прижав кухарку к плите, добиться от нее взаимности. Вы можете даже начать жарить мясо, не выпуская румяную Феклу из объятий, – она и в этом случае не станет восхищаться вашим знанием кулинарной «Кама-сутры».

#### ВЕРДИКТ

НЕ ВЕРЮ, НО ИГРАЮ



8.0

НАША ОЦЕНКА

#### МЫСЛИ ВСЛУХ

##### ПЛЮСЫ

Большая свобода действий. Игровой мир крупнее, ярче и разнообразнее, чем в первой части.

##### МИНУСЫ

Постоянная подгрузка, часто неадекватная реакция мира на действия игрока.

Попытка создать живой мир не совсем удалась. В эту игру интересно играть, чтобы рассказывать про нее другим.



▶ Башня Ксардаса. Живописно, не правда ли?

### ЧЕМУ УЧАТ В ГОТИК

**ПИВО, СЕКС И РОК-Н-РОЛЛ**

Помимо боевых искусств, магии и воровства – трех китов классического RPG-геймплея, – вы сможете научиться свежевать туши зверей, ковать мечи, смешивать зелья и даже самостоятельно создавать волшебные руны. Умениями пить, курить и заниматься сексом герой одарен с самого начала игры.



<b>ХУЖЕ, ЧЕМ</b>	<b>ЛУЧШЕ, ЧЕМ</b>
The Elder Scrolls III: Morrowind	Gothic
ВТОРОЙ «ГОТИКЕ» НЕ ХВАТАЕТ ВОЗМОЖНОСТИ ДРАТЬСЯ СКОВОРОДКОЙ И СТРИЧЬСЯ.	

## КАК ЖИВЕТЕ, NPC?



### ГОВОРИТ ГЕЙМ-ДИЗАЙНЕР МАТТИАС ФИЛЛЕР

«Прежде всего я создаю топографическую сеть. Она состоит из уникальных узлов и покрывает весь мир. Все NPC движутся вдоль ребер этой сети. Мы можем задать любому NPC распорядок дня – что он должен делать в то или иное время суток, и в каком узле. Например, монастырские послушники должны работать днем и спать ночью. Разумеется, они должны и молиться, но только не все



сразу – а то остальная часть монастыря будет пустовать».

## ИСТОРИЧЕСКАЯ СПРАВКА



Первое упоминание слова «gothic» относится к 1611 году. Тогда оно означало «относящийся к языку племени готов». С тех пор его значение расширилось, и слово приобрело значения «германский», «средневековый», «варварский», а также стало названием архитектурного стиля, не свойственного ни грекам, ни римлянам. В 1765 году Гораций Уолпол использовал это слово в своем романе «Замок Отранто», где оно означало «средневековый, неклассический». Это произведение, полное мрачных сцен, положило начало литературному жанру «готический роман».

Насчет «делать, что заблагорассудится» авторы тоже правы лишь отчасти. Конечно, никто не запрещает вам бежать сначала туда, а потом сюда или нападать сразу на самого страшного монстра, но все сюжетные ходы и квесты прописаны достаточно жестко. Даже и не думайте стать паладином, не вступив в ополчение. А чтобы вступить в ополчение, надо стать гражданином, а чтобы стать гражданином, надо наняться на работу, а чтобы наняться на работу, надо убить орка, а чтобы убить орка, надо... быть паладином. Точнее, не обязательно паладином, но весьма сильным героем. Хотя, с другой стороны, никто не запрещает вам вообще не вступать в палadini, а стать магом или наемником. То есть нелинейность есть. Может быть, разговоры и битвы в игре сделаны достойно? Давайте по порядку.

**ВЫ МОЖЕТЕ ЖАРИТЬ МЯСО, НЕ ВЫПУСКАЯ РУМЯНУЮ ФЕКЛУ ИЗ ОБЪЯТИЙ, НО ОНА НЕ СТАНЕТ ВОСХИЩАТЬСЯ ВАШИМ ЗНАНИЕМ КУЛИНАРНОЙ «КАМА-СУТРЫ».**

Разговоры. Даже когда герой сам ни с кем не общается, горожане старательно изображают, что беседуют друг с другом. Достигается это за счет циклического обмена фразами вроде «Да что ты говоришь!» – «Да это я и так знал!» Если не прислушиваться, звучит сносно. Диалоги же, в которых участвует герой, носят в основном утилитарный характер. Если он и пытается заигрывать с симпатичными селянками, те со вздохом намекают, что лучше бы он у них дорогу спросил. Если же герой спросит дорогу, ему доходчиво объяснят, куда он должен пойти. Увы, пальцем не покажут – анимация персонажей во время разговора бедная, спасибо хоть рты двигаются и глаза моргают. Еще диалоговая система грешит тем, что герою часто разрешают говорить очевидную неправду. Например, он может попытаться подкупить стражу у городских ворот сотней золотых, хотя у него столько и не было – только чтобы нарваться на издевательское: «Ну, и где золото? Что-то я его не вижу!» Битвы в игре происходят на аркадный манер, есть даже комбо. Можно вести ближний бой, можно осыпать (или, предпочтительно, утыкивать) врагов стрелами, можно пользоваться заклинаниями. Неудобно, что герой всегда попадает максимум по одному противнику, как бы широко он ни размахнулся. Шикарных разбрасываний врагов пачками, как в Dynasty Warriors, здесь не положено, так что выманивайте монстров по одному.

Я сказал «монстров», но сражаться в игре можно и с людьми. В суровом мире Gothic II у каждого персонажа за поясом висит оружие, которое он без колебаний пускает в ход, стоит вам сделать неверный шаг. Воины расхаживают с мечами, крестьяне – с серпами, кухарка норовит огреть скалкой. Забавно, что по прямому назначению серпы и скалки не используются. Люди обычно не лишают героя жизни, лишь оставляя его в нокдауне и забирая золото и оружие. Дикие звери убивают персонажа насмерть, после чего начинают макать в его труп свои морды, явно выжидая, когда игроку наскучит за ними наблюдать, и он сделает Load Game. Есть здесь и драконы, но не думайте, что их раздадут у входа. Графика достойная. Угловатость персонажей компенсируется реалистичными текстурами. Пейзажи не уступают Morrowind'овским, особенно если смотреть на них с какой-нибудь горы, благо физика движка позволяет забираться в самые неожиданные места. Иногда там лежат полезные предметы, иногда – просто открывается красивый вид. В игре можно и плавать, но подводное управление немного неудобно – думая, что кнопка «вперед» означает «плыть вперед», мы на самом деле переворачиваем героя вниз головой. Я бы мог еще долго перечислять нелогичности Gothic II, но в том-то и сила этой игры, что вы будете ругать ее, но при этом не бросите, пока не прайдете. А потом начнете снова. ■



Дарону больше не наливать! Местный маг закладывает за воротник.



В это болото сливаются высокоэкологичные отходы с близлежащей фермы.



Пять фермеров безуспешно гоняются за мухой вместо того, чтобы укрывать сено от дождя. Как при таковой организации труда они ухитряются складывать сено в аккуратные брикеты – неизвестно.



■ ПЛАТФОРМА: PC, Xbox ■ ЖАНР: racing ■ ИЗДАТЕЛЬ: THQ  
 ■ РАЗРАБОТЧИК: Climax ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 16  
 ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PIII 700 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-ускоритель

<http://www.thq.com>



▶ В режиме Stunt Mode можно заработать много очков обогнав весь пелотон на заднем колесе.



▶ А вот и чемпион 2002 года – Валентино Росси. В пиджаке более известный как The Doctor.



▶ Аварии в Moto GP не редкость, даже доктор Росси может попасть в такое неудобное положение, особенно если уровень симуляции в игре стоит на 100%, а впереди маячит на круг отставшая Kawasaki.

# MOTO GP2: ULTIMATE RACING TECHNOLOGY

## КАК ДОКТОР ПРОПИСАЛ

ЮРИЙ ВОРОНОВ  
[voron@gameland.ru](mailto:voron@gameland.ru)

Сезон 2003 года в классе Moto GP в самом разгаре. В нем вновь произошло множество изменений, появилось множество новых гонщиков, пришла всепобеждающая Ducati... Но наш взор сегодня прикован не к экранам телевизоров, а к монитору компьютера, на котором инсталлируется игра с говорящим названием Moto GP2. Это уже вторая часть сериала от THQ и Climax, так и оставшаяся в этом году единственным соперником Moto GP3 от Namco.

### ЯБЛОКО ОТ ЯБЛОНИ

Как и полагается продолжению, игра унаследовала много деталей от первой части. Сюда можно отнести

ничуть не изменившиеся игровые меню, а также режимы, к которым на этот раз, правда, прибавился мультиплеер. Осталась и все та же безупречная схема управления мотоциклом.

Из нового в игре, конечно же, сезон 2002 года. А вместе с ним, соответственно, и все самые большие изменения в игре. В первую очередь появление четырехтактных мотоциклов, которые вносят в игру и ее физический движок свои коррективы. Ведь управляются они совсем не так, как двухтактники, оставшиеся в игре. Перестановка сил произошла и в классификации пилотов. Не говоря уже о новой раскраске мотоциклов и очень приятном сюрпризе, появлению в игре Kawasaki, материализовавшейся под занавес сезона 2002 года и имевшей все шансы не попасть в игру.

### ГЛАВНОЕ, ЧТОБЫ КОСТЮМЧИК СИДЕЛ

Графически игра выглядит все так же красиво. К старому движку, который показывал хорошо детализованные мотоциклы, bump-mapping на асфальте и отличную анимацию, добавилось множество новых эффектов. Появился motion blur, размазывающий картинку на скоростях за 200 км/ч и создающий потрясающий эффект скорости. Есть и эффект горячего асфальта, а дождь и брызги в игре стали еще реалистичнее и красивее. Графический движок отвечает всем современным требованиям. Хочется отдельно отметить звук в игре. Ведь теперь у нас есть новые четырехтактные двигатели, и звук бешенных двухтактных комаров, сменился на серьезное урчание. Видно, что разработчики не халтурили и записывали звуки двигателей с прототипов. Кардинально сменился и саундтрек игры. К тому же присутствует и поддержка пользовательских плейлистов. Главное, что игра затягивает с головой. Идеальное управление, разнообразие режимов, красивая графика, новый сезон – что еще нужно фанатам?! ■

### ВЕРДИКТ

ПРАКТИЧЕСКИ ИДЕАЛЬНО



8.0

НАША ОЦЕНКА

### МЫСЛИ ВСЛУХ

#### ПЛЮСЫ

Новый сезон, отличная графика, идеальное управление, режим карьеры с возможностью создать своего гонщика.

#### МИНУСЫ

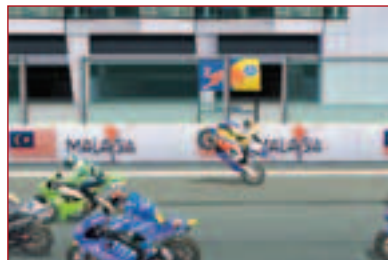
Очень мало настроек байка. На PC управление будет идеальным только при наличии 10-кнопочного аналогового геймпада.

Игра, которую должны иметь в своей коллекции все поклонники Moto GP и просто любители гонок, владеющие PC или Xbox.

## ЛЕГЕНДЫ МОТОСПОРТА

### ДЖИАКОМО АГОСТИНИ

Агостини родился в Брешии 16 июня 1942 года, но воспитывался в Ловере, близ Бергамо. С начала его карьеры гонщика в июле 1961 до момента «ухода на покой», официально объявленного 22 декабря 1977 года, Джакомо Агостини победил в 311 гонках. Выступал за команды Morini, MV Agusta, Yamaha и Suzuki. Его 15-кратное чемпионство остается по сей день недостижимой планкой для всех современных мотогонщиков.



▶ Повторы в игре хороши как никогда.

### НЕ ХУЖЕ, ЧЕМ

Moto GP3

### ЛУЧШЕ, ЧЕМ

Superbike 2001

СХВАТКА С МОТО GP3 ОТ NAMCO БУДЕТ ЖАРКОЙ.

# Златогорье 2



- обширный игровой мир: более 200 уникальных локаций;
- три огромных страны, каждая со своей историей и традициями;
- более 400 колоритных персонажей, различно настроенных по отношению к главному герою;
- множество разнообразных предметов экипировки, оружия и доспехов;
- интерактивный игровой мир, предоставляющий возможности взаимодействия с игровыми объектами;
- визуализация предметов экипировки героя в игровых сценах;
- новый игровой движок под названием AGE Engine;
- возможность управления партией;
- усовершенствованный алгоритм поведения противников;
- тактические элементы сражений: наличие прицельных ударов, возможность быстрой замены оружия, различные способы построения участников боя.



© 2003 «Burut» All rights reserved. Издатель «Руссобит Паблишинг»,  
e-mail: office@russobit-m.ru, www.russobit-m.ru  
Отдел продаж т: (095) 212-44-51, 212-01-81, 212-01-61,  
Техническая поддержка: support@russobit-m.ru, т: 212-27-90





■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2, Xbox ■ ЖАНР: sports  
 ■ ИЗДАТЕЛЬ: Activision ■ РАЗРАБОТЧИК: Shaba Games  
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 2

<http://www.activision.com/microsite/shaunMurray/>



▶ Поддержка split-screen для двух игроков предполагает множество внутренних режимов.



▶ Персонажи на экране выбора застыли в позе, как в знаменитых сценах из «Матрицы».



▶ После того, как вы осилите очень полезный тренировочный режим, добро пожаловать на первый уровень – с прогулочными кораблями, отдыхающими на надувных кругах и рельсами на стенах каньонов.

**ВЕРДИКТ**

ОТКРЫТИЕ!

**8.5**

**НАША ОЦЕНКА**

**МЫСЛИ ВСЛУХ**

**Плюсы**

Прекрасные эффекты воды, хороший дизайн уровней, нетипичный саундтрек, удачное управление и увлекательный геймплей.

**Минусы**

Нет возможности создать своего бордера, нельзя менять доски. Некоторые уровни выглядят слабее остальных, игра очень сложная.

Определенно лучше, что Activision создала в рамках этого жанра со времен Tony Hawk's Pro Skater.

# WAKEBOARDING UNLEASHED FEATURING SHAUN MURRAY

## ВОДНЫЙ МИР

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

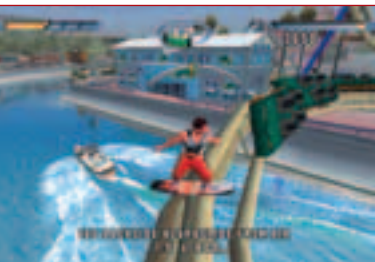
«Экстремальные» спортивные игры нельзя назвать феноменом последнего времени – под их определение легко попадают Road Rash (1993), Skitchin' (1994) или Barkley's Shut Up and Jam (1994). Да что там, знаменитая Mutant League Hockey – вполне себе экстремальный взгляд на хоккей с шайбой. Но только в последние несколько лет, начиная с появления Tony Hawk's Pro Skater, нас накрыла целая волна симуляторов нетрадиционных видов спорта. Мы рады объявить, что Activision наконец-то удалось если не переплюнуть свое главное достижение, то уж точно создать игру не менее интересную, чем THPS.

Пусть вас не смущает выбор спорта. Он даже на Западе не слишком известен, а имен спортсменов и подавно никто не знает – поему вынесенный в заголовок игры Шон Мюррей останется для нас пустым звуком. Вейкбординг как явление ведет свою историю с 1985 года – тогда энтузиасту

виндсерфинга Тони Финну первому пришло в голову цепляться во время катания к катеру на тросе, как это делают владельцы водных лыж – только вместо лыж он использовал доску для серфинга с креплениями для ступней. В 1992 году прошли первые профессиональные соревнования американских вейкбордеров, через год для них стал выходить специализированный журнал. Созданная Activision игра показывает этот красивый вид спорта с самой выгодной стороны, объединяя специфику вейкбординга с лучшими чертами сериала о Тони Хоке.

▶ **PRO BOARDER**  
 Неудивительно, что Wakeboarding Unleashed (далее WU) в общем и целом повторяет схему управления из THPS – ключевое отличие здесь в том,

что вашего героя тянет на тросе катер, от катера расходится волна, ето и нужно использовать в качестве трамплина для всевозможных трюков и прыжков в недоступные на первый взгляд места. Как правило путь определяется маршрутом катера, но порой можно выпустить из рук трос и проскользнуть в какое-нибудь секретное ответвление трассы. В этом случае важно не слишком отклоняться, ведь необходимо сохранить инерцию, чтобы вернуться к катеру и снова ухватиться за трос. Дизайн уровней благоволит таким фокусам: разработчикам удалось запрятать в каждой локации кучу незаметных поначалу фишек – они открываются, если дотошно исследовать каждый уголок. Например, чтобы попасть в секретный район в залитом наводнением городе, вам придется в совершен-



▶ Перед вами трюк из области высшего пилотажа!

**ЧТО ЛУЧШЕ?**

**ВЕЗДЕ СВОИ ПЛЮСЫ**

Нам удалось опробовать обе вышедших версии игры (анонсированный поначалу вариант для GameCube впоследствии был отменен). Разумеется, пальму первенства по части графики держит версия для Xbox – на PlayStation 2 картинка выглядит несколько более смазанной, а мелкие детали не так четко акцентированы. Зато в области управления Dual Shock 2 наголову впереди неудобного для такой игры Controller S от Microsoft.

➔ НЕ ХУЖЕ, ЧЕМ

Tony Hawk's Pro Skater

⬆️ ЛУЧШЕ, ЧЕМ

Kelly Slater's Pro Surfer

ЯСНОЕ ДЕЛО, ЧТО НИКАКИЕ JET RIDERS И ИЖЕ С НИМИ ТУТ БЛИЗКО НЕ ВАЛЯЛИСЬ!

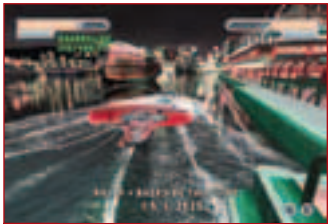
## МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИ РЕЖИМ



### НЕСЕТ СВОИ СЮРПРИЗЫ

Мультиплеер состоит из четырех режимов, один из которых – Tug O' War – оказался нам наиболее веселым. Экран делится пополам, игроки стартуют и начинают выделять трюки. Чем больше успешных

выкрутасов у вас получится – тем длиннее станет ваш трос, а трос оппонента будет, соответственно, укорачиваться. Такая хитрая система ведет к достаточно необычным и зрелищным дуэлям.



▷ **Виражи по ночной акватории – красота, да и только!**



▷ **Вам доведется повернуть и баранку катера с козой...**

стве освоить искусство гриндинга (это когда доска катится по перпендикулярной поверхности, а вейкбордист старается удержать равновесие), буквально пролететь по кучам мусора и фонарям на крышу здания, оттуда спрыгнуть на вертолет – а тот собьет опоры линии электропередач, и по рухнувшему столбу вы сможете просочиться в искомое место.

### ➤ **Н2О В ЛУЧШЕМ ВИДЕ!**

Помните, как пару лет назад разработчики пытались перещеголять друг друга водными эффектами в своих играх? Так вот, на приставках лучшая вода – в WU. Прозрачная, живая, текущая, плещущаяся, взрывающаяся фонтанами брызг, просвечивающая и бликующая на солнце. В Xbox-версии Pirates of the Caribbean от «Акеллы» вода впечатляет – но скорее как монументальная стихия. А здесь – стоит катеру промчатся между двух пирсов, как узенькая речушка преобразается, вздымается, подставляя бордеру огромные пенящиеся гребни, через

секунду рассыпающиеся в облако оседающих дождем капель. Днем это великолепие играет в солнечных лучах, а ночью бурлящая поверхность отражает десятки городских огней. Вода – первостатейный аттракцион, в сравнении с качеством ее исполнения слегка блекнут остальные составляющие графики, в особенности не слишком детальные модели персонажей. Плюсую все вместе, получаем, что внешний вид WU тянет на твердую четверку. К звуковому исполнению не придерешься – рокот доски во время гриндинга, всплески, гул двигателя катера – в жизни все так и должно звучать. Музыка оказалась приятной неожиданностью: вместо навязшей в зубах «альтернативы» (вполне ожидаемой, учитывая жанр) зазвучал хороший старый рок, перемежающийся блюзовыми мотивами. Самое удивительное, что зажигать на волнах под трели гармошки или песни с альбома Fair Warning группы Van Halen образца 1981 года ничуть не менее клево, чем под какой-нибудь, извините, Limp Bizkit. ■



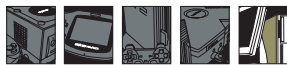
▷ **Вот такая здесь вода – ну как ей не залюбоваться? В движении на огромной скорости впечатление производит абсолютно сногшибательное!**



Поддержка проекта РНБ НАШОМ РАДИО от 03.04.08

Наклейте стикер на стекло  
вашего автомобиля  
и вы станете участником  
розыгрыша призов Prology  
от НАШЕГО РАДИО





■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: logic ■ ИЗДАТЕЛЬ: JoWood  
 ■ РАЗРАБОТЧИК: JoWood ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1  
 ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PII 300 МГц, 64 Мбайт RAM

<http://www.neighbours-from-hell.com/>

## ВЕРДИКТ

ОТПАД НА ПЯТЬ МИНУТ!



# 6.5

НАША  
ОЦЕНКА

## МЫСЛИ ВСЛУХ

### ПЛЮСЫ

Беспредельное веселье. В конце концов, признайтесь, кому не нравится строить пакости? Тем более любимым соседям.

### МИНУСЫ

Довольно однообразно. Шутка, повторенная дважды... В общем, вы уловили суть. Впрочем, на пару вечеров – вполне.

Несмотря на привлекательную и, более того, отвязную задумку, игра довольно быстро исчерпывает себя. Искренне жаль.

# NEIGHBOURS FROM HELL

## НЕ ПРО ДЖЕННИФЕР ЭНИСТОН

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

**В**ы любите своих соседей? Я своих так просто обожаю. Вот, к примеру, дворник дядя Вася, проживающий этажом ниже. От акустической системы его домашнего кинотеатра содрогается весь дом. Поставит Saving Private Ryan с DTS-дорожкой – прохожие головы в землю зарывают. Или, скажем, выжившая из ума бабулька, которая отряпывается с подругами молодости по ночам под Nine Inch Nails. Соседи из ада, не говорите!

Похоже, подобные истории хорошо знакомы Вуди, который решил принять участие в шоу Neighbours From Hell и продемонстрировать самые эффектные методы расправы с неугомонными соседями. Все решает собравшаяся в студии аудитория. Вялые действия сопровождаются, как не сложно догадаться, гробовой тишиной и порицательными взглядами. Достаточно вывести из строя унитаз и затопить ванную отходами жизнедеятельности, как зрительный зал

просто разорвет от нахлынувших эмоций.

Вуди – диверсант. Проникнув в дом, он должен натворить как можно больше пакостей за установленное время. Успех шоу, во многом, зависит от количества найденных в доме предметов и, конечно же, смекалки героя. Неожиданное применение самой обычной хозяйственной утвари порой приводит просто к умопомрачительным результатам.

Особую популярность у взыскательных зрителей можно завоевать, преуспев в исполнении связок. К примеру, сосед принимает грязную ванну, а затем чистит зубы пеной для бритья и вытирается полотенцем, насквозь пропитанным бензином. Успешные постановки вознаграждаются бонусными очками, кроме того, индикатор гнева хозяина растет

шустрее. Получить 100%-рейтинг, связав все без исключения подставы в одну большую цепочку – задача для настоящих профессионалов и знатоков своего дела.

Эпизоды похожи друг на друга, за исключением того, что постепенно растет уровень сложности: добавляются новые помещения, расставляются новые предметы и повышаются требования для победы.

Графика в игре выглядит довольно симпатично. Хотя куда важнее – наглядный интерфейс и удобное управление. Я давно мечтал посмотреть, что произойдет, если вместо шампуня поставить в шкафчик клей...

Если вы в свое время играли в Haunting на Mega Drive, то наверняка вас уже прошибла ностальгическая слеза. Посмотрите Neighbours from Hell – не пожалеете! ■

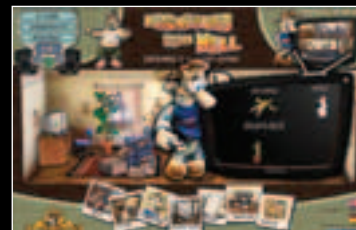


▶ Неужели сосед пришел в ярость? Верится с трудом.

## С ДЕВИЗОМ ПО ЖИЗНИ!

### БАЙКИ ИЗ СКЛЕПА: СОСЕДИ ИЗ АДА

На официальном сайте игры в разделе Downloads/Goodies вы можете отыскать неплохую подборку дополнений. Звуковые темы для ICQ, коллекция обоев для рабочего стола, тематический скин для WinAmp – помните о своих соседях всегда! Ищите все добро на нашем CD-приложении.



### ХУЖЕ, ЧЕМ

Повелитель ужаса (Ghost Master)

### ВЕСЕЛЕЕ, ЧЕМ

Оторва!

GHOSH MASTER – НЕПРЕВЗОЙДЕННОЕ СРЕДСТВО ДЛЯ ИЗБАВЛЕНИЯ ОТ ЛЮБЫХ СОСЕДЕЙ.



▶ Страшно: берем мед и добавляем в лосьон для загара.



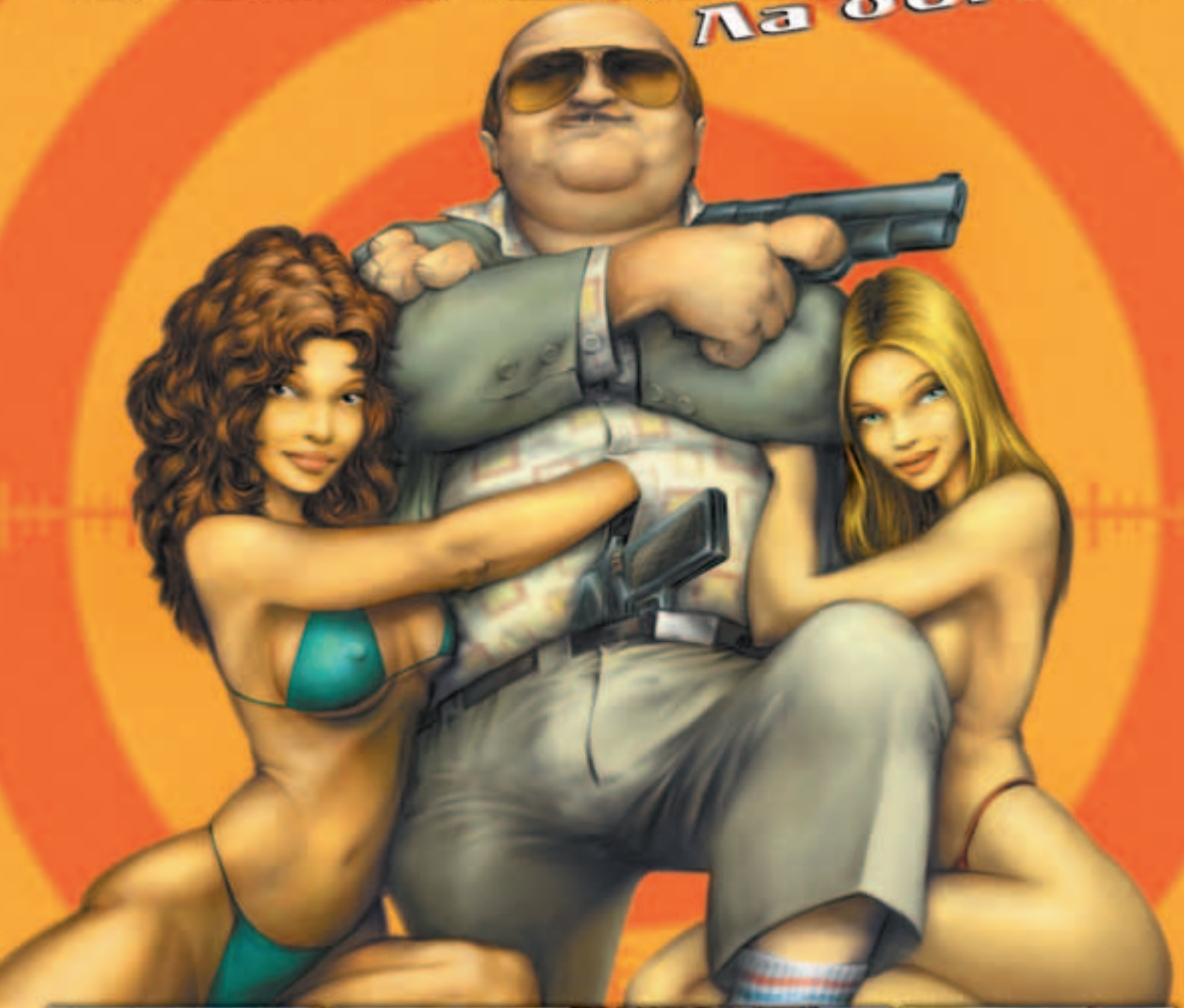
▶ Неполадки с холодильником? Ничего не знаю.



▶ Злобная, жестокая, бесчеловечная игра. Сами посудите, чем эти двухмерные «Вредные советы» отличаются от Postal 2? По сути ведь – ничем...



# ТОРРЕНТЕ™ Ла бомба





■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: RPG ■ ИЗДАТЕЛЬ: Atari  
 ■ РАЗРАБОТЧИК: FloodGate ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 64  
 ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PII 450 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт)

<http://nwn.bioware.com/shadows/>

# NEVERWINTER NIGHTS: SHADOWS OF UNDRENTIDE

Я БЫ В АРФЕРЫ ПОШЕЛ, ПУСТЬ МЕНЯ НАУЧАТ



ИГОРЬ «ZONTIQUE» СОНИН  
[zontique@7ka.mipt.ru](mailto:zontique@7ka.mipt.ru)

**С**ожалеем, но ваш замечательный герой двадцатого уровня, прокачанный в оригинальной Neverwinter Nights выше любой крыши, окажется не у дел – в долгожданном add-on'e Shadows of Undrentide кампанию начинать придется с абсолютно новым персонажем. Несправедливо? Разработчики ссылаются на официальную книгу правил третьего издания системы D&D, в полном соответствии с которым и построена NWN, где ясно написано, что выше двадцатого уровня смертные просто не бывают. Дабы не мучаться с экспортированными героями (возможности которых могут

разительно отличаться), авторы решили подогнать add-on под заново созданного новичка-неумеху. Ваш герой находился в учении у известного мага, но прямо перед выпускным на дом мастера напала банда кобольдов, «обезвредила» хозяина и похитила четыре очень-очень Важных Артефакта. Разумеется, кроме доходяги-недоучки отправиться за награбленным некому, но в подмогу хотя бы разрешают взять кого-то из одноклассников. Если вы ждали от SoU большего размаха или хотя бы намек на тактическую составляющую битв – увы, вы будете разочарованы. Арсенал средств управления напарником был несколько расширен, в частности, теперь вы можете лично контролировать inventory товарища, но для осмысленных совместных действий

(столь памятных по Baldur's Gate II) этого явно недостаточно. Одно из главных дополнений к возможностям развития персонажа – пять дополнительных элитных классов, доступных только опытным приключенцам, уже достигшим некоторых успехов. Отметить хочется Blackguard – «паладина наоборот», – уже на втором уровне получающего бонусы за счет харизмы, а на пятом – возможность вызывать себе в товарищи маленькую гадкую злодейскую зверушку. Остальные классы довольно разнообразны – Shadowdancer, Harper Scout, Assassin и Arcane Archer, так что каждый начинающий герой найдет себе занятие по душе. Кампания смотрится скорее приятным бонусом, довеском, без которого можно было бы и обойтись. Цель Shadows of Undrentide – «расширить и углубить» сам мир Neverwinter Nights, поддерживая тем самым и без того цветущее сообщество разработчиков модов. И с этой задачей она, без сомнений, справляется идеально. ■

**ВЕРДИКТ**

ВЕСЕЛО И ВКУСНО



**8.5**

НАША ОЦЕНКА

**МЫСЛИ ВСЛУХ**

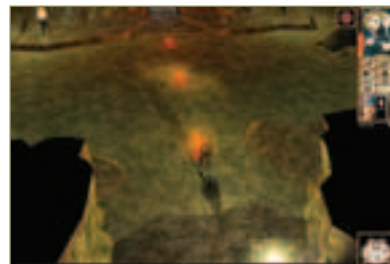
**ПЛЮСЫ**

Интересная кампания, куча новых заклинаний, персонажей, монстров, предметов, умений, классов и тайлсетов.

**МИНУСЫ**

Движок за прошедший с релиза NWN год успел изрядно постареть.

Больше – всего! Ждем нового фанотворчества.



▶ Аня подозревает, что здесь что-то нечисто.

## КТО ТАКИЕ АРФЕРЫ И С ЧЕМ ИХ ЕДЯТ

### FORGOTTEN REALMS ПО-РУССКИ

Один из новых классов в игре зовется Harper Scout, то есть Арфер-разведчик. Арферы – секретное общество, незримо присматривающее за порядком в мире «Забывтых Королевств». Интересно, что одна из первых трилогий от TSR, выпущенная в России аж в 1997 году, «Путеводный

Камень», повествовала как раз о деятельности этого общества. В сети вы можете почитать ее, например, здесь: <http://www.bestlibrary.ru/texts/fansy/ngr1/book.html>.



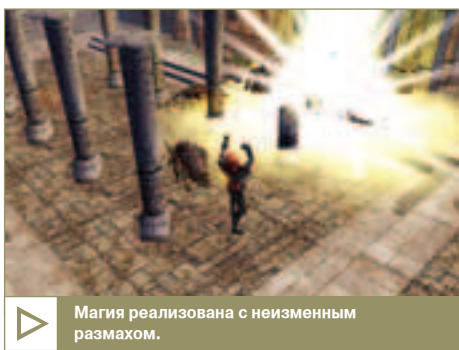
**ХУЖЕ, ЧЕМ**

Baldur's Gate: Tales of the Sword Coast

**ЛУЧШЕ, ЧЕМ**

Mistmare

ЧТО ТВОИ ФАНАТСКИЕ ПОДЕЛКИ – ТОЛЬКО БОЛЬШЕ, ВЫШЕ, СИЛЬНЕЕ И КАЧЕСТВЕННЕЕ.



▶ Магия реализована с неизменным размахом.



▶ На максимальном приближении битвы все так же эффектно.



▶ Генератор имен наделил мою подопечную чудесным погонялом «Аня Пейн». Разве после этого можно снять с нее костюмчик из черной кожи? Несмотря на злодейский прикид, Анечка – милый арфер.



■ ПЛАТФОРМА: Game Boy Advance ■ ЖАНР: platform  
 ■ ИЗДАТЕЛЬ: Nintendo ■ РАЗРАБОТЧИК: Nintendo  
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 2

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



▶ Прощай, клаустрофобия. Синие капли на светло-малиновом небе к ней не располагают.



▶ Старая карта нам нравилась гораздо больше.



▶ Где, где фонари, чей свет выхватывал из тьмы каменоломен силуэты врагов? Где круг света, заковавший в себя Донки или Дидди? В пещерах на GBA освещение ничуть не отличается от дневного.

# DONKEY KONG COUNTRY

## КАСТРАЦИЯ ПРИМАТОВ

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

**Р**аз уж засели портировать игру с Super Nintendo на Game Boy Advance, могли бы постараться с графикой. Все-таки классический платформер почти десятилетней давности выгодно отличался от своих ровесников именно графическим исполнением – спецы из Rare сначала обсчитали все игровые объекты на рабочих станциях SGI, после чего превратили их в красочные двухмерные спрайты. По тем временам – открытие, сенсация и фурор.

Имея на руках мощную портативную платформу, грех не перенести SNES-оригинал если не во всем его великолепии, то хотя бы не «срезая углы». Увы, команда, которой было поручено

портирование, двигалась по пути наименьшего сопротивления. Хотя первая из двух основных составляющих DKC – геймплей – не просто соответствует прототипу, но даже чуть-чуть его развивает (о новых игровых режимах чуть ниже), вторая – внешний вид – подверглась тотальному упрощению. Из-за разницы в разрешениях экрана (256 x 223 у SNES и 240x160 у GBA) картинка сплюснута, спрайты героев уменьшились и потеряли в деталях. LCD-экран GBA включает отражательную поверхность, поэтому куда хуже передает тонкость оттенков и черный цвет – не долго думая, разработчики сильно зависили яркость всей игры, превратив мрачные шахты и темные дождливые джунгли в ярмарочную карикатуру. 16-битная DKC щеголяла сменой времени суток и погодных условий в реальном времени, причем переходы эти были плавными,

постепенными – здесь же бывает только день или ночь, а дождик льет с самого начала этапа, к которому он приурочен. Звучит игра как большинство проектов на GBA, то есть куда слабее SNES. Можно возразить, что все перечисленное обусловлено различиями платформ, но все же можно было добиться куда как более красивого порта. GBA-версия выглядит совсем неплохо, однако она и близко не жала рядом с оригинальной DKC с ее блестящим визуальным исполнением.

### В КАЧЕСТВЕ КОМПЕНСАЦИИ

Игроки, готовые примириться со вселенной несправедливостью, обнаружат любопытные геймплейные дополнения. Появилась новая система подсчета результатов, каждый уровень можно пройти на время в режиме DK Attack. На локациях заперты камеры, дающие доступ к галерее созданных специально для GBA-варианта иллюстраций, а Фанки Конг сменил профессию – вместо авиаперевозок он предложит вам порыбачить в забавной мини-игре. Сохраняться отныне можно в любой момент, в результате чего Кэнди Конг потеряла работу и устраивает танцевальные конкурсы в духе Dance Dance Revolution. ■

### ВЕРДИКТ

БЫВАЛО И ЛУЧШЕ



**7.0**  
 НАША ОЦЕНКА

### МЫСЛИ ВСЛУХ

#### ПЛЮСЫ

Геймплей оригинала перенесен без потерь и приправлен ценными нововведениями.

#### МИНУСЫ

Хотя по меркам GBA игра смотрится красиво, графика очень сильно уступает первоначальной версии с Super NES.

Революционный суперплатформер десятилетней давности превратился в просто хороший платформер.



▶ Новая хижина Фанки Конга.

## ТОВАР ЛИЦОМ

### СРАВНИТЕЛЬНЫЙ АНАЛИЗ

	Посмотрите на эти скриншоты, коллеги. Слева Donkey Kong Country (1994) для 16-битной Super NES; справа она же, только в версии 2003 года для 32-битного Game Boy Advance. Вскрытие подтверждает наличие всех заявленных симптомов.	
--	--	--

	<b>ХУЖЕ, ЧЕМ</b>		<b>ЛУЧШЕ, ЧЕМ</b>
Donkey Kong Country (SNES)		Donkey Kong Country (Game Boy Color)	
GBA-ВЕРСИЯ НЕ ДАСТ ВАМ ОЦЕНИТЬ ВСЮ ПРЕЛЕСТЬ ЭТОЙ ИГРЫ.			



■ ПЛАТФОРМА: Game Boy Advance ■ ЖАНР: puzzle  
 ■ ИЗДАТЕЛЬ: Capcom ■ РАЗРАБОТЧИК: Atomic Planet  
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 2

<http://www.capcom.com>

## ВЕРДИКТ

КОЛОССАЛЬНО!



# 8.0

НАША  
ОЦЕНКА

## МЫСЛИ ВСЛУХ

### Плюсы

Захватывающий геймплей, любимые большинством игроков персонажи, уникальный мультиплеер на одной консоли.

### Минусы

Компьютерные бойцы порой действуют нечестно, не позволяя вам толком сориентироваться и успеть контратаковать.

Лучше, что есть в тетрисообразных головоломках – в красивой обертке файтинга от Capcom. Устоять невозможно!

# SUPER PUZZLE FIGHTER II TURBO

## КАТЯЩИЕСЯ КАМНИ

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

После примера Takara с их Nitoshinden (PS one), Capcom в 1997 году выпустила необычную головоломку, где герои ее файтингов разбирались друг с дружкой, пуская в ход разноцветные камушки вместо привычных кулаков и ятяток. За версией для игровых автоматов, последовали варианты для Saturn и PS one. Приятно чувствовать, что за прошедшие годы игра не растеряла своей привлекательности. На GBA она предстает в своем первозданном, практически идеальном виде.

Это достаточно бесстыжий клон сеговской Columns, которая, в свою очередь, была бесстыжим клоном Tetris. Сверху в ваш «стакан» падают комбинации из различных (отличающихся цветами и функциями) камушков, а вам необходимо раскладывать их на дне так, чтобы они исчезли. К примеру, опускать одинаковые по цвету камни рядом или взрывать все камни какого-то определенного цвета предназначенной для них бомбой. Чем меньше захламен ваш «стакан» – тем

лучше. Соревнование по раскладыванию камней ведут двое героев-бойцов: на экране два «стакана», а сами соперники нетерпеливо переминаются между ними. Устроено все так, что напоминает файтинг: во время особенно мощных ходов, очищающих экран от целой груды цветных камушков, головастые «детские» версии бойцов из Street Fighter и Darkstalkers в центре экрана обмениваются своими знаменитыми спецприемами. Общий антураж двухмерной драки поддерживает возможность выбора персонажа – от Рю и Чун-ли до Фелиции и Морриган – чтобы затем сразиться с чередой противников в режимах Arcade, Vs. и Street Puzzle.

### ДВОЕ НА ОДНОГО

Есть игры, которые крайне просты в освоении, но для того чтобы показать в них настоящий класс, требуется потратить немало времени. SPFIT – из этой категории. Обучающий режим

поможет ответить на любые вопросы, остающиеся после изучения печатной инструкции – после чего остается играть, как и в случае с любой схожей головоломкой, совершенствуя свою реакцию и тактические навыки. К вашим услугам несколько уровней сложности, и если на самом низком игра проходит без особых проблем, то высокий представляет из себя настоящее испытание. Для тех, кто предпочитает (пусть даже слишком разумному) компьютерному противнику живого оппонента, предусмотрено несколько разновидностей Vs.-режима, как предполагающих соединение двух GBA link-шнуром, так и одновременную игру двух человек на одной приставке (первый использует крестовину и левый шифт, второй – кнопки и правый шифт). Последний вариант, пожалуй, даже слишком сближает геймеров. В любом случае, SPFIT – гарантированный, патентованный убийца свободного времени. ■



Смертный бой!

## ИСКУССТВО ПОЕДИНКА

### ИГРА ГОРАЗДО УМНЕЕ, ЧЕМ КАЖЕТСЯ

Игровой процесс оживляет возможность проводить комбинации атак – благодаря им геймплей вдруг становится куда более замысловатым, чем в обычной головоломке. Необходимо постоянно поддерживать баланс между накоплением круп-

ных фигур (они складываются из камушков помельче) и приемами, очищающими «стакан». Если атаковать часто, исчезать будет слишком мало камней; а если замешкаться, то шансы быть засыпанным моментально вырастут.

### НЕ ХУЖЕ, ЧЕМ

Columns Crown

### ЛУЧШЕ, ЧЕМ

Tetris Worlds

РЕЦЕНЗИРУЕМУЮ ИГРУ ВПОРУ НАЗВАТЬ «COLUMNS С НАСЫЩЕННЫМ ВКУСОМ STREET FIGHTER».



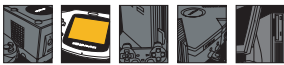
Компанию героям Street Fighter составляют бойцы Darkstalkers.



Фелиции удалось провести против Донована комбинацию из пары атак.



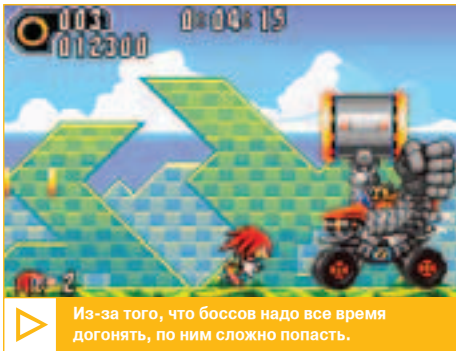
Классическая для любой драки от Capcom сцена: Рю и Кен выясняют отношения. Кену, как видите, совсем плохо – его «стакан» заполнен почти целиком.



■ ПЛАТФОРМА: Game Boy Advance ■ ЖАНР: platform  
 ■ ИЗДАТЕЛЬ: Sega ■ РАЗРАБОТЧИК: Sonic Team  
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1

# ОБЗОР

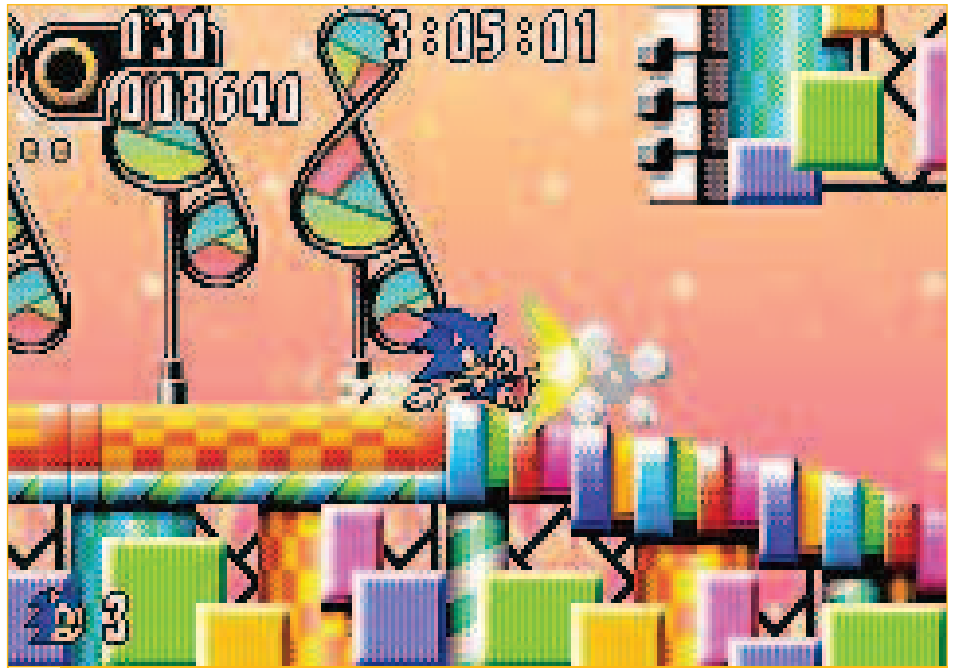
<http://www.hyperlaunch.com/sonicAdv/sonicSega.html>



▶ Из-за того, что боссов надо все время догонять, по ним сложно попасть.



▶ Наклз сохранил свое умение лазать по вертикальным поверхностям.



▶ Третий уровень – музыкальный. Ваш еж рикошетит по клавишам и «тарелкам», в общем и целом ощущая себя букашкой, попавшей во внутренности музыкального инструмента.

# SONIC ADVANCE 2

## ЕЖЕЙ ПРИРОСЛО!

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

Первая часть Sonic Advance была дебютом синего ежика на платформе от Nintendo – и команда Юдзи Наки, выпускающая своего подопечного резвиться на портативные просторы, особо экспериментировать на этой территории не стала, составив игру из давно всем знакомых, проверенных временем элементов. А вот в сиквеле уже возможно позволить себе кое-какие инновации – хотя не каждый согласится, что они пошли игре на пользу.

Sonic – это, прежде всего, скорость. Краеугольное ощущение серии – почти реальный свист ветра в ушах, когда проносишься с умопомрачительной скоростью по прихотливо выщемуся лабиринту. Скорость в SA2 есть, и еще какая! Дух положительно захва-

тывает. Уровни великолепны: каждый, кто считает, что геймплей «Соников» заключается в том, чтобы нажать и всю игру держать джойстик вправо, может убедиться в ущербности этого утверждения. Игра держит поразительно высокий темп, но навигация целиком и полностью остается в руках геймера – каждый этап можно пройти как минимум двумя путями. Аплодисменты Sonic Team за гениальный, не побоимся этого слова, дизайн уровней. Старые волки вспомнили золотые годы и решили продемонстрировать всем, что значит вдумчивый подход к устройству двухмерных локаций – мало кто в индустрии сейчас готов похвалиться этими навыками. То же самое касается и графики: если в первой части разработчики осторожно тестировали возможности новой для них системы, то в SA2 они раскошегарили GBA на всю катушку, использовав новые эффекты и лишний раз доказав,

что грамотная 2D-игра способна выглядеть великолепно.

### ▶ ЧУТЬ-ЧУТЬ КИСЛЯТИНКИ

Коротко об обидном. Гибель ежа возвращает вас в самое начало этапа – невиданное злодейство. Желание авторов переработать битвы с боссами, безусловно, благородно – но получившийся результат тоже разочаровывает. Мало того, что поражение в бою с доктором Эггманом (Роботника теперь так кличут и в Европе) отбрасывает вас не на одну, а на целых две половинки уровня назад, так еще и сами схватки почему-то всегда идут на бегу – вы догоняете улепетьвающие машины доктора. Сложно прицельиться, сложно оценить расстояние до скрытого за границей экрана врага, сложно увернуться от сонма выстрелов – поправку на движение удается сделать не всегда. Это делает бои с боссами нечестными, да и просто неинтересными. Еще одним недостатком мы считаем одинаковость персонажей: Соник, Тейлз, Наклз, Эми и новенькая крольчиха Крим недостаточно сильно отличаются друг от дружки в плане геймплея. В общем, если не считать названных недостатков, перед нами совершенно отличный платформер. ■

## TRICK OR TREAT!

### РАСТЕТ АРСЕНАЛ ФОКУСОВ

Каждый из героев заполучил в свое распоряжение новое движение под названием «trick». Выполняется оно нажатием правого шифта (R) и чаще всего выглядит как двойной прыжок или сильный скачок. Такой прием добавляет в игру свежий элемент, не расшатывая при этом привычный нам геймплей. Часто для нажатия R у вас есть доля секунды – зато игроки, в совершенстве освоившие эту науку, откроют для себя буквально новое измерение каждого из этапов!



### ▶ НЕ ХУЖЕ, ЧЕМ

Rayman 3

### ▶ ЛУЧШЕ, ЧЕМ

Sonic Advance

САМЫЙ ПРАВИЛЬНЫЙ «СОНИК» – ДВУХМЕРНЫЙ.

## ВЕРДИКТ

НЕДАЛЕКО ОТ ИДЕАЛА



**8.5**  
 НАША  
 ОЦЕНКА

## МЫСЛИ ВСЛУХ

### ▶ ПЛЮСЫ

Продуманный дизайн уровней, мощнейшее графическое исполнение, новые движения персонажей, классический геймплей.

### ▶ МИНУСЫ

Сложные битвы с боссами, странный персонаж Крим. И тот факт, что оживать каждый раз приходится в начале этапа.

Эта часть лучше первой Sonic Advance. Немногочисленные упущения не могут испортить красивую, скоростную игру.

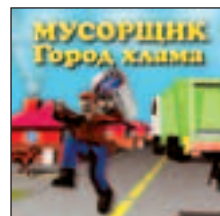


▶ Почти все в сборе!

## ЛЕГИОН: НОВЫЕ СРАЖЕНИЯ

## F-1: МАКСИМАЛЬНОЕ УСКОРЕНИЕ

## МУСОРЩИК: ГОРОД ХЛАМА



### ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:

Legion Gold

### ЖАНР:

strategy

### ПЛАТФОРМА:

PC

### ИЗДАТЕЛЬ:

1C

### РАЗРАБОТЧИК:

Slitherine Software

### КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

1

### ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:

PII 233 МГц, 64 Мбайт RAM

### ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:

Racing Simulation 3

### ЖАНР:

racing

### ПЛАТФОРМА:

PC

### ИЗДАТЕЛЬ:

Руссобит-М

### РАЗРАБОТЧИК:

Ubi Soft

### КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

до 22

### ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:

PII 400 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-ускоритель

### ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:

Binman

### ЖАНР:

action

### ПЛАТФОРМА:

PC

### ИЗДАТЕЛЬ:

Медиа-Сервис 2000

### РАЗРАБОТЧИК:

Idigicon

### КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

1

### ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:

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

[http://games.1c.ru/legion\\_gold/](http://games.1c.ru/legion_gold/)

<http://www.russobit-m.ru/rus/games/f1/>

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

**Резюме:** «Золотое» издание стратегической игры на популярную тему.

**Резюме:** Предельно реалистичный симулятор Формулы-1, полностью имитирующий сезон 2002 года.

**Резюме:** Традиционный релиз «для самых маленьких». Забавная, веселая и добрая аркада.



Вот уже десятки лет завоевания Священной Римской Империи не дают покоя разработчикам всего мира. Неоригинальность темы искупается характерной романтикой, эпическим размахом и аутентичностью событий. Как бы удивительно это ни было, но все интересные типы войск, формации и тактики были придуманы уже много сотен лет назад. Ваша задача – грамотно сочетать стратегические планы с тактическими победами, развивать империю, следить за безопасностью поселений, с умом расходовать необходимые для победы ресурсы, проводить яркую дипломатическую политику – чтобы в конце концов весь мир признал величие Рима. ■

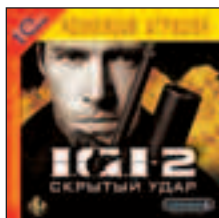
В «Максимальном Ускорении» вы сможете привести свою любимую «конюшню» к победе в чемпионате 2002 года, но это будет отнюдь не просто – против вас реалистичная физическая модель, умные соперники, телеметрия со стратегией пит-стопов и, конечно, полностью настраиваемая модель машины. Зато в DVD-боксовом издании кроется надежный союзник – отличный мануал, в красках расписывающий все настройки машины, особенности трасс, гошников и команд. Игра как для знатоков «Формулы», так и для зеленых новичков, только начинающих заучивать идеальные траектории прохождения трасс. И пусть чемпионат покорится вам! ■

Стэн нашел себе призвание в жизни. Он решил посвятить свое существование человечеству, вычистить наконец-то авгиевы конюшни тихих с виду провинциальных городов. Ваша задача – помочь Стэну в этом благом начинании. Взваливаете бак на спину, опустошаете его в чрево вашей прожорливой мусороборочной машины и вежливо ставите обратно на место. Но опасайтесь бойких бабушек, так и норвящих обзывать вас «грязным уборщиком». Главное достоинство игры – стилизованная, откровенно детская трехмерная графика. И, разумеется, полное отсутствие какого-либо намека на «кровь и насилие». Для детей – то, что надо. ■

## 11X11

## IGI-2 СКРЫТЫЙ УДАР

## ПОВЕЛИТЕЛЬ УЖАСА



**ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:**

Tactical Soccer

**ЖАНР:**

strategy

**ПЛАТФОРМА:**

PC

**ИЗДАТЕЛЬ:**

Медиа-Сервис 2000

**РАЗРАБОТЧИК:**

Edward Grabowski

**КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:**

1

**ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:**

PII 400МГц, 128Мбайт RAM, 3D-ускоритель

**ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:**

IGI-2: Covert Strike

**ЖАНР:**

FPS

**ПЛАТФОРМА:**

PC

**ИЗДАТЕЛЬ:**

1C

**РАЗРАБОТЧИК:**

Innerloop Studios

**КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:**

до 16

**ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:**

PIII 700МГц, 128Мбайт RAM, 3D-ускоритель

**ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:**

Ghost Master

**ЖАНР:**

strategy

**ПЛАТФОРМА:**

PC

**ИЗДАТЕЛЬ:**

Акелла

**РАЗРАБОТЧИК:**

Sick Puppies

**КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:**

1

**ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:**

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



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

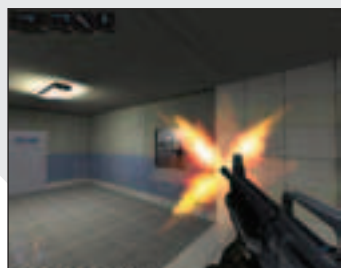
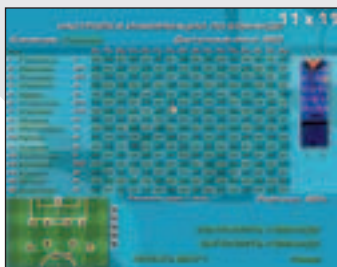
<http://games.1c.ru/igi2/>

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

**Резюме:** Пошаговый футбол – все-народно любимая игра на серьезной стратегической закуске.

**Резюме:** Ладно скроенный шутер о приключениях суперагента «за линией фронта».

**Резюме:** Необычная стратегия, ядовитая смесь Dungeon Keeper и The Sims. Свежо и интересно.



То, что победа в гонках куется именно в гараже – известный факт. Но знаете ли вы, что и футбольные победы достигаются не за счет меткого удара или красивой обводки, а благодаря продуманной тактике и стратегии поведения каждого игрока по отдельности и команды в целом? В «11x11» вы сможете сыграть в «умный», пошаговый футбол. Придется продумывать действия каждого из игроков на несколько ходов вперед, рассчитывать передачи и предугадывать действия противника, выводя нападающего на ударную позицию. Настройке поддается абсолютно все – остается только попробовать себя в роли профессионального тренера. ■

Дэвид Джонс, оперативник «старой закалки», не привык полагаться на длину ствола или меткость первой пули, вылетающей из подбранного с хладного трупа поверженного противника АК. Как говорил Леон, «чем выше уровень профессионализма, тем ближе ты работаешь с клиентом». Идеальное убийство – всаженный в спину ничего не подозревающего часового армейский нож, красивое убийство – выстрел в затылок из табельного пистолета с глушителем. Впрочем, можете просто взять в руки ствол потолще и устроить врагам жесткий геноцид. IGI-2 не навязывает какой-то определенный геймплей – он лишь выдает оружие и экипировку. ■



Едва мы в прошлом номере успели напечатать рецензию на Ghost Master, как тут же, только что из печки, подоспел российский релиз. Приятно, что наконец-то даты выхода оригинальных продуктов и локализаций начинают если не совпадать, то хотя бы не сильно расходиться во времени. Надеюсь, вы еще не забыли об этой замечательной стратегии, а если и забыли – вот сочная выжимка из обзора в номере #14(143): под начало игрока попадает празднующаяся компания из призраков, духов, привидений и прочей нечисти. Задача – играя на присущей этим ребятам здоровой ненависти к «смертным», довести до безумства (или хо-

тя бы до истерики) жалких людей, населяющий очередной этап. Вы определяете, как нужно расположить подопечных и какие способности стоит использовать для достижения максимального эффекта. Каждый из смертных – уникальная личность со своими страхами, фобиями и фобиями, так что без личного подхода никак не обойтись. Такой мрачный с виду сценарий реализуется на экране со здоровой долей отнюдь не черного юмора, с задорными пинками в сторону всех возможных киношных штампов, абсолютно по-доброму и без единой капли крови. В отсутствие продолжения Dungeon Keeper ничего лучше не придумаешь. ■

# НОВОСТИ ИНТЕРНЕТА

## СВЕДИ МЕНЯ С УМА. ПО ИНТЕРНЕТУ!

Вот уже третий год подряд в доме американца Поля Матиса (Paul Mathis, <http://www.drive-meinsane.com>) мало что зависит от него самого. Любой пользователь Интернета может не только наблюдать за происходящим в жилище посредством web-камер, но и самостоятельно включать и выключать бытовые приборы, освещение, опрыскиватель в саду, ездить по дому на машинке с видеокамерой и делать многое другое весьма неожиданно для хозяина. Название своему проекту Матис дал верное – «Сведи меня с ума». Действительно, жить в доме, где постоянно зажигается и гаснет свет, неожиданно включается поливальная машина или вентиляторы – серьезное испытание. Но Поль пошел на это совершенно сознательно, свои нервы он

закалил еще три года назад, когда подключил к Интернету дверной звонок... С тех пор минуло три года, но твердый рассудок, по его словам, он сохранил и поныне, несмотря на многократно возросшее вмешательство сетевых пользователей в его жизнь. Поль совершенно не дорожит своей интеллектуальной собственностью, выраженной в оригинальном ПО, дизайне веб-сайта, схемах соединения компонентов и тому подобном. Он предлагает всем желающим заимствовать дизайн, идеи и воплощать в жизнь аналогичные проекты. С его точки зрения лишь глобальная открытость Интернету позволит опытным путем приблизиться к созданию жилища будущего, которым мы сможем управлять из любой точки Земли и космоса.



Прямо из Интернета вы можете всячески досажать обитателю этого дома: выключать свет, заливать газон водой, кататься по дому на машинке...

## GAMEI – КАК ПТИЦА ФЕНИКС

Приятная новость – всем известный игровой сервер Gamei (<http://www.gamei.co.kr>) снова заработал. Напомним, что весной этот корейский сервер, аналог Battle.net, был закрыт по требованию Blizzard «за нарушение авторских прав». Нарушения выразалось в том, что Gamei ввел плату за свои услуги. И если бесплатных конкурентов Blizzard еще с грехом пополам терпела (как PvPGN и Warforge), то такой наглости она вынести уже не могла... Многие надеялись, что для возвращения «в лоно закона» он снова станет бесплатным. Этого не произошло, но, тем не менее, сервер снова работает, и для того чтобы там поиграть, требуется лишь прописать адрес «battle.gamei.co.kr» у себя в реестре. Не стоит прыгать от радости – пока что народа там немного, мало кто из хороших игроков успел вернуться на знакомый реалм. Многие перешли на открывшийся во время простоя Gamei новый сервер Zealot.

## КИБЕРПРЕСТУПНОСТЬ РОССИИ АКТИВИЗИРОВАЛАСЬ

На всероссийской конференции «Информационная безопасность России в условиях глобального информационного общества» представитель Ми-

## ЛИНУКСОИДЫ ТОЖЕ ХОТЯТ ИГРАТЬ

Linux все еще не полноправный член игровой индустрии – под эту ОС выходит крайне мало игр, не то что под Windows. Переломить ситуацию мог бы эмулятор этой популярной ОС для Linux, позволяющий добиться совместимости с DirectX-играми. Такой проект – WineX – как раз и разрабатывает TransGaming (<http://www.transgaming.com>), недавно был выпущен очередной, третий по счету релиз (доступен в source-виде). Успехи со времен предыдущей версии ощутимы, но не революционны. Запустились Battlefield 1942, GTA: Vice City, Warcraft III...



## ИНТЕРНЕТ ЗНАЕТ, ЧТО...

Только один человек на два миллиарда живет больше 116 лет.

Нет людей, которым бы не снились сны. Как показали лабораторные исследования, люди, «не видящие», снов просто быстро забывают их.

10 процентов мужчин левши, в то время как среди женщин этот показатель равен 8%.

У израильского царя Соломона было около 700 жен и еще несколько тысяч любовниц.

Римский император Нерон женился на мужчине – одном из своих рабов по имени Скорус.

Монгольский завоеватель Тимур (1336-1405) играл в поло черепами убитых им людей. Он увековечил свои победы возведением девятиметровой пирамиды из отрубленных голов его жертв.

Римский император Юлий Цезарь всегда носил лавровый венок на голове, чтобы... скрыть прогрессирующую плешивость.

Древние греки и римляне клали монету покойнику в рот как плату Харону – перевозчику в царство мертвых.

Во время Первой мировой войны одна из южно-африканских обезьян получила медаль и даже была удостоена звания капрал.

«Стружка» (<http://uic.nnov.ru/~zni/index.shtml>)

## FREEWAVE DOWNLOAD

PEGASUS MAIL 4.11

<ftp://risc.ua.edu/pegasus/winpmail/w32-411.exe>

➤ Старейший (с 1990 года!) почтовый клиент представил новую версию. Программа остается одной из самых мощных: поддержка всех протоколов, массовых почтовых рассылок, нескольких пользователей на PC, масса plugin'ов и дополнений. ■

ОЦЕНКА: ★★★★★  
РАЗМЕР: 4400 Kb

9

ASTERWIN 1.20

<http://riedersoft.myftp.org:85/~users/nirsoft/utlts/asterwin120.zip>

➤ Забыли пароль? Не беда. При запущенном AsterWin'e перейдите на окошко с паролем, нажмите Reveal Passwords и вместо неприветливых звездочек увидите желанное слово. Утилита работает надежно, не требует инсталляции. ■

ОЦЕНКА: ★★★★★  
РАЗМЕР: 5 Kb

10

MYROPUPKILLER 1.21

<http://www.webattack.com/dlnow/rdir.dll?id=106235>

➤ Всплывающие окна – бич Интернета. Утилита избавит от них, причем сделает это аж в 3 режимах: ручном, автоматическом и агрессивном. Последний, ясное дело, самый жесткий: новое окно юзер может открыть, лишь удерживая Alt... ■

ОЦЕНКА: ★★★★★  
РАЗМЕР: 43 Kb

10

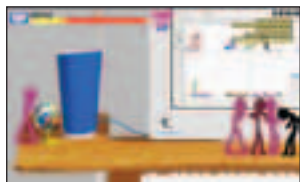


## ФЛЭШ-ИГРЫ НА ВЫБОР

Атипичная эпидемия пневмонии закончилась, и мы рискнули заглянуть в ее эпицентр – Китай и Сянган (экс-Гонконг). Там нам понравилась эта милая четверка флэшек...

### XIAOXIAO #9

<http://nanan.com/game/games/1/xiaox216.swf>



Мы возвращаемся к легендарному XiaoXiao – сумасшедшему файтингу, давшему начало целой серии мультфильмов и игр. Девятая серия во всем наследует лучшим образцам – реалистичность действия, масса противников, гибкие настройки.

И главное – это очень увлекательная игра! ■

### «ПОЙМАЙ ЗВЕЗДУ»

<http://www.laoway.com/swf/game/zhualx.swf>



По-восточному незатейливая, но увлекательная и изящная игрушка. Полет звезд выборочно пресекается кликом мышки. Место и момент щелчка рассчитывается так, чтобы звезда угодила в специальный горшочек, медленно перемещающийся в нижней части экрана. Это 50 очков. Цель – набрать побольше баллов. У лучших их за 60000, у нас с трудом получилось набрать 300... ■

### «МАДЖОНГ»

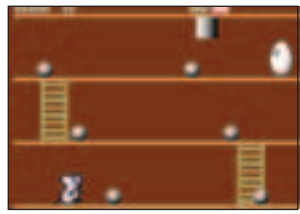
<http://www.il.cninfo.net/relax/play/0223/majiang.swf>



Ну какой Восток без маджонга? Не горюйте, он перед вами. Если кто позабыл правила (есть ли такие?), подскажем их. Помечая фишки с одинаковым рисунком, необходимо разобрать до конца всю кучку. Обязательное условие: у парных фишек должно быть свободно две стороны. ■

### «МЫШЬ И ЯЙЦО»

<http://games.lynms.edu.hk/games/5dplay/skill/31.swf>



Как делают игры студенты Сянгана? Наивно, предельно просто, но и весьма увлекательно. Мышка пробирается к яйцу, а катящиеся шары укорачивают ее жизнь. Впереди пять уровней, а метаться по коридорам и скакать по лестницам, уворачиваясь от противников, весьма непросто. ■

## DOWNLOAD

### GIRL BUILDER 1.5

<ftp://ftp.metacom.ru/pub/games/gbuilder.zip>

Секс-«пятнашки» ничем не примечательная забава, если бы не одно «но». Стандартных девушек можно поменять на фотки подруг и друзей: файлы разрешения 360x480 в формате bmp обываеме gir101.grl...102.. и кидаем в папку игры! ■

ОЦЕНКА: ★★★★★  
РАЗМЕР: 2000 Kb

8

### VIDOMI PLAYER/ENCODER

<ftp://ftp.enet.ru/pub/win/video/Encoders/vidomiinstaller.469.exe>

Формат XVID – это реальный конкурент DivX. Если скачанный фильм не проигрывается ни в WMP, ни в BS Player, попробуйте Vidomi. Помимо плеера, утилита содержит кодек, он поможет перевести DVD в более компактный CD-формат. ■

ОЦЕНКА: ★★★★★  
РАЗМЕР: 560 Kb

8

нистерства внутренних дел РФ Константин Мачабели привел данные, свидетельствующие о неуклонном росте компьютерных преступлений в последнее время.

Как уточняет агентство CNews.ru (<http://www.cnews.ru>), до 15% существующих ресурсов российского сегмента Интернета, по словам представителя министерства, постоянно подвергаются атакам, которые могут катастрофически сказаться на их содержимом. А лишь в первом квартале 2003 года было зафиксировано более 3 тысяч компьютерных преступлений, тогда как за весь 2002 год их было всего около 6 тысяч. В Москве сконцентрировано около 50% всех компьютерных мощностей России, что вызывает вполне обоснованное волнение властей столицы по поводу совершенствовании систем информационной безопасности.

Также, по словам Константина Мачабели, в МВД на настоящий момент подходят к преступлениям в сфере высоких технологий очень выборочно. Органы охраны правопорядка отнюдь не склонны отождес-

твлять понятия «хакер» и «преступник». Молодые люди, совершившие правонарушения не с разрушительной целью, а вследствие незнания, или вскрывшие интернет-сайт лишь в хулиганских целях, не должны, по убеждению Мачабели, серьезно наказываться. И это, в общем-то, радует...

### ЧТО МЫ ОБЫЧНО ДЕЛАЕМ В СЕТИ?

Как выяснилось – прежде всего «ищем нужную информацию». Так ответило 27% пользователей Рунета на вопрос «Что вы чаще всего делаете в сети?», заданного в рамках одного из опросов StatInfo.Ru (<http://www.statinfo.ru>).

Еще 19% «работает» в Сети. А вот дальше – куда забавней. На третьем месте (13.5%) такое занятие как «Смотрю на девочек». По 10.8% «Пытаются познакомиться» и «Скачивают музыку». Играют совсем немного пользователей Интернета – 5.4%. Столько же народа занимается таинственным «нечто другое».

«Общаются», «не знают чем заняться» и «развлекаются» по 2.7% респондентов. ■

# www.gameland.ru

- ежедневно свежие демо-версии, коды, апдейты
- куча новостей и статей, по которым вы можете оставить свое мнение онлайн и почитать что пишут другие
- даты выхода игр и еще много всего



www.gameland.ru

# (game)land

o n l i n e

# www.e-shop.ru

Игр: 2955  
Демо-версий: 228  
Патчей: 187  
Человек в чате: 3

# ВО ЧТО ИГРАЮТ БУДУЩИЕ МИЛЛИОНЕРЫ?

«Кто покупает лишнее, в конце концов продает необходимое»

Б. Франклин

С фразы, вынесенной в цитату, возникает понимание сути торгов на бирже, но для начала необходим стартовый капитал. На некоторых сайтах Рунета вам предложат его просто так, за красивые глаза...

## РЕАЛЬНЫЕ КОТИРОВКИ, СДЕЛКИ, ПРИЗЫ...

Многие читали в СМИ об эмуляторе биржевой игры торговой площадки Forex. И что, мол, после тамошнего обучения есть возможность сыграть на реальных торгах. Спешим порадовать – идея эта для Рунета не нова, и многие сайты предлагают развлечения с виртуальными деньгами. Открыв счет с круглой суммой, геймеру позволяют играть, манипулируя акциями и валютой и чувствуя себя крупным финансовым инвестором. При этом кое-какие эмуляторы отстают от реальных торгов лишь на 15 минут, постоянно обновляя данные по Интернету. А присутствие настоящих компаний и котировок делают такие игры пугающе

NetInvestor позволит «попробовать на зуб» работу брокера.

близкими к своим прототипам, а значит не менее азартными. Самое приятное: особо отличившиеся вознаграждаются за успехи ценными призами. Фанаты командных «поединков» тоже не остались без внимания, создатели некоторых программ учли эту возможность и ежемесячно в Интернете проводятся соревнования команд брокеров (например, на <http://www.economica.ru>).

## РЕГИСТРАЦИЯ – ЗА И ПРОТИВ

Как в реальности стать миллионером... не знаю, путей много, а в виртуальности это просто – вначале нужно зарегистрироваться. Часто просят указать имя, фамилию и номер паспорта, что для большинства игр необязчно. Пугаться такой дотошности не надо. Конечно, если решили просто попробовать, то светить ФИО и номер паспорта торопиться не стоит. Но если за дело взялись всерьез и есть цель войти, скажем, в пятерку лучших брокеров, то этой процедурой пренебрегать нельзя. Ведь задача выигрышей и приглашений на работу производится в соот-

ветствие с введенными при регистрации данными. И если они левые, то, увы, вы останетесь не у дел. На мой взгляд, в большинстве игр призы стоят риска регистрации, о чем чуть ниже.

## ЧТО МОЖЕТ ПРЕДЛОЖИТЬ ИНТЕРНЕТ?

### NetInvestor

(<http://www.intrast.ru>)

Это симулятор торгов на ММВБ, сделанный крупной финансовой компанией ИНТРАСТ, причем разработчики постарались максимально приблизить происходящее в нем к реальным торгам. Время игры точно совпадает со временем проведения торгов на ММВБ (с 10:30 до 18:45). Регистрация открыта до 15 ноября, а сама игра идет с 14 апреля 2003 года по 15 декабря 2003 года. Для начала виртуальных торгов придется скачать архив программы (<http://www.intrast.ru/uploaded/netinv.exe>) размером в 1.1 Мбайт и зарегистрироваться. Придется и немного подождать, пока придет электронное письмо с сообщением о регистрации. Мне оно пришло через сутки, и я

сразу же включил NetInvestor. Программа производит солидное впечатление количеством разных кнопок и опций. Например, список заявок купли-продажи акций другими участниками торгов, который открывает великие возможности для финансовых махинаций. Создатели, повидимому, учли такой поворот, и сообщение в окне новостей о 4 отчисленных с торгов трейдерах-неудачниках появилось при первой же загрузке программы. А теперь о приятном – о призах. Да, тут не поскупились, разнообразие и количество удивят геймера-трейдера, тем более что победитель имеет право сам выбрать награду из представленного списка. Это две недели в Таиланде в отеле 5 звезд, ноутбук Toshiba Satellite, право бесплатного брокерского обслуживания до 2103 года, право получения 50% скидки по тарифам ФК ИНТРАСТ для всех призеров, мобильный телефон Nokia 3510 и другие ценные и не очень призы.

### «Биржа»

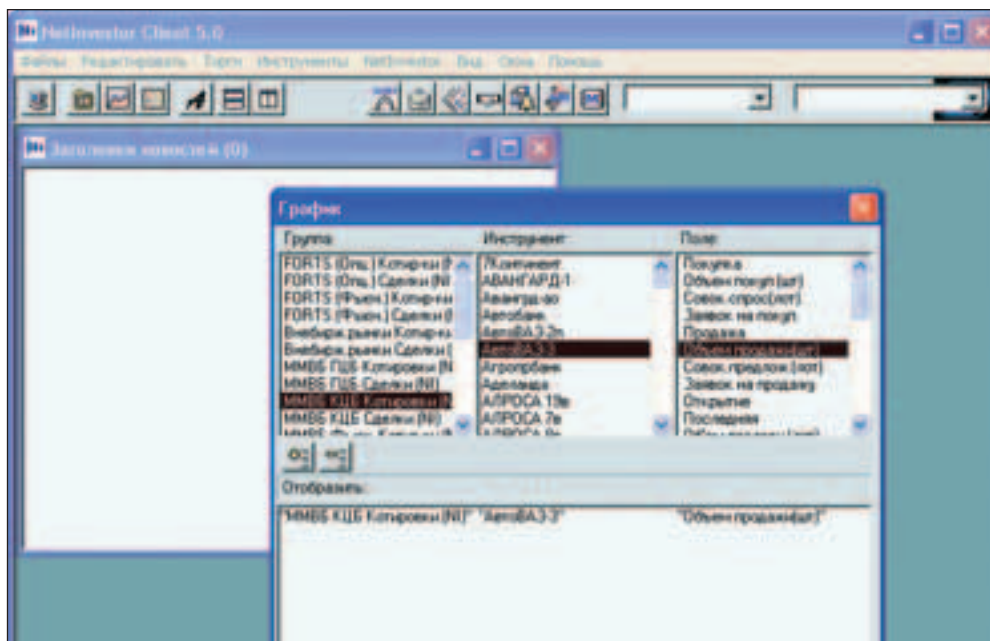
(<http://mmm.wallst.ru>)

Еще одна игра, создающая «мир взаимоотношений между различными отраслями производства, банками и людьми». Игроку уготована роль владельца инвестиционной компании, решающего судьбу начальных \$200. «Биржу» устанавливать не нужно, игра запускается в окне браузера. Призов нет, и вся радость действия заключается в дивидендах, получаемых от купленных акций раз в 20 минут, что равняется 1 игровому году...

### Russian Stocks Game

(<http://rsg.rbc.ru>)

Тот самый торговый терминал, эмулирующий работу на площадках РТС-1 и FOREX, причем задержка от реальных цен составляет 15 минут и 1 час соответственно. Сразу после регистрации на счету безвозмездно появляются \$100000. Программа представляет собой Java-апплет и грузится прямо с сайта.



e-shop

http://www.e-shop.ru

МАГАЗИН

С ДОСТАВКОЙ НА ДОМ

БЫСТРО ■ УДОБНО ■ ДОСТУПНО



**Russian Stocks Game – тратим сто тысяч долларов.**

Котировки акций постоянно обновляются, создается впечатление «жизненности» всего происходящего. Игра разделена на лиги. Первая – для опытных игроков, их портфель ежемесячно обнуляется, и вторая, в которой портфель с акциями и валютой никто, кроме геймера-трейдера, не трогает. Призы получают лишь игроки первой лиги. Награда представляет собой... подписки на финансовую информацию.

«Экономическая игра» (<http://www.prospect.com.ru>) Фантазии у разработчиков на название своего творения явно не хватило. Также плохо и с возможностями самой игры. Моделируется площадка РТС с задержкой в 15 минут. Операции с бумагами проводятся по будням с 11:15 до 18:15 в долларах. Присутствует обычный набор для работы с площадкой – трейдинг, портфель, рейтинг и так далее.

«Биржевой Инвестор» (<http://www.mcse.ru/FORA/birggame.htm>) Очередная биржевая игра с акциями Российских предприятий. Эмулирует Московскую Центральную Фондовую Биржу (МЦФБ). Скачав программу ([http://www.mcse.ru/TEClient\\_122.zip](http://www.mcse.ru/TEClient_122.zip)), инструкцию (<http://www.mcse.ru/HelpTEClientf.zip>) и зарегистрировавшись, вы обнаружите на счету 1.5 миллиона виртуальных рублей, с которых начнется рост капиталов. Игра разбита на раунды, длящиеся от 1 до 1.5 месяцев. Набравший большую сумму по итогам раунда является победителем. Призы обещаны, но какие

– непонятно. Будем надеяться, что приз – это хотя бы сумма на счете, пусть и без 3 нулей...

«Опытное поле» (<http://game.interbroker.ru>) Все достаточно просто – регистрация (при желании можно отправить создателям e-mail с именем и фамилией, чтобы потом можно было получить приз), вход в игру, работающую на сайте с 11:00 до 18:00 по будням. Собственный электронный рынок, моделирующий финансовые ситуации. Открыв окно «Опытного поля», я обнаружил котировки, активы и тому подобное, но внизу еще был чат, где активно беседовали игроки-инвесторы. Это оказалось очень удобно, можно было спросить о покупке и продаже акций, о работе программы, да и online-помощь рядом. Главный приз – \$100, но если удача продолжает вам улыбаться, то в третий их отдадут второму по рейтингу участнику. Еще один приз – Интернет-карты.

**НАПУТСТВИЕ ДЛЯ НАЧИНАЮЩЕГО ГЕЙМЕРА-ТРЕЙДЕРА** Если на полке не стоят сборники трудов экономистов о проведении торгов на биржах, то разобраться в подобных играх будет сложно, хотя некую помощь смогут оказать help-странички на сайтах разработчиков. Почти на всех описанных выше сайтах присутствует хорошая подборка советов и обучающих примеров игры. Уделив несколько часов изучению предмета и разобравшись в сокращениях, можно приступать к покорению виртуальных, а затем, чем черт ни шутит, и реальных финансовых вершин. ■

PlayStation 2 русская версия

\$215.99

за

ЭТО РЕАЛЬНО!...



**СПЕШИ!** АКЦИЯ ОГРАНИЧЕНА ПО ВРЕМЕНИ

~~\$225.99~~ >>>> \$215.99

**СПЕЦ ЦЕНА**

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

СТРАНА ИГР #15(144)

**ДА!** Я ХОЧУ ПОЛУЧАТЬ БЕСПЛАТНЫЙ КАТАЛОГ PS2

ИНДЕКС \_\_\_\_\_ ГОРОД \_\_\_\_\_  
УЛИЦА \_\_\_\_\_ ДОМ \_\_\_\_\_ КОРПУС \_\_\_\_\_ КВАРТИРА \_\_\_\_\_  
ФИО \_\_\_\_\_

ОТПРАВЬТЕ КУПОН ПО АДРЕСУ: 101000, МОСКВА, ГЛАВПОЧТАМТ, А/Я 652, E-SHOP

**МАГАЗИН**

[HTTP://WWW.E-SHOP.RU](http://www.e-shop.ru)

Заказы по интернету - **КРУГЛОСУТОЧНО!**  
E-mail: [sales@e-shop.ru](mailto: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)

ЖУРНАЛ ДЛЯ АКТИВНЫХ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ МОБИЛЬНЫХ ЦИФРОВЫХ УСТРОЙСТВ



# ВЗГЛЯД СО СТОРОНЫ

**К**ак известно, в Интернете можно найти практически все – лишь бы оно было хоть кому-то нужно. И нет ничего удивительного в том, что информационные ресурсы на религиозную тематику могут похвастаться и количеством, и разнообразием. Интересующий нас Christian Answers (<http://www.christiananswers.net/>) имеет в том числе и русскую версию (переведено не все), а материалы на нем сочинялись, исходя из принципа «надо ответить на все вопросы, волнующие верующего человека в эпоху компьютеров и космических полетов». Взглянуть на это стоит, благо авторы статей не грешат откровенными нападками, к примеру, на научную картину мира, а играют на реальных противоречиях между учеными и указывают на белые пятна, где как раз и может крыться компромисс между текстом Библии и тем, что записано в школьных учебниках.

Но нам, естественно, больше интересен один конкретный раздел сайта – игровой (<http://www.christiananswers.net/spotlight/games/>). Там нам предлагаются рецензии на компьютерные (только наиболее известные) и видеоигры. Это должно помочь посетителям выяснить, не содержится ли в очередной модной ролевушке чего-нибудь оскорбительного для их чувств. Система оценок содержит лишь один знакомый нам пункт – Gameplay, оставшиеся три – Christian Rating (степень пригодности для христианина, иначе и не скажешь), Violence и Adult Content. Конечно, многие настоящие геймеры лишь пожмут плечами, и не будут никогда и ни при каких условиях при покупке игры ориентироваться на подобные рейтинги. Но ведь раздражают же новости о запрете тех или иных игр и фильмов, о цензуре, о попытках ограничить свободу творчества разработчиков, правда? В новостях редко приводится подробное обоснование претензий, здесь же можно ознакомиться с идеологичес-



**Кто бы мог подумать, что в Zone of the Enders: 2nd Runner (PS2) тоже есть значимые для христианина имена и реалии?**

кой подоплекой борьбы с играми. И уже не получится обвинить рецензента в плохом знании предмета – своего врага он знает в лицо. Как правило, оценки «неправильного» в видеоиграх составляются излишне формально. Есть крепкое слово, есть раздетая до купальника девушка (или, напротив, монстр, у которого лишь угадываются человеческие формы, но зато совсем голый) – игра уже не годится подрастающему поколению. В какой-то степени. Правда, не вполне понятно, как определяется степень насилия – ведь оно действительно есть в большинстве игр, однако в местных рецензиях сие неизбежное зло выделяется лишь в особо исключительных случаях. Также рекомендую прочитать комментарии к статьям – пожалуй, здесь я впервые увидел геймеров, на полном серьезе заявляющих: «Игра хороша, но мне не нравится то, что в ней слишком много насилия, а герои часто нецензурно ругаются». Не могут же они все оказаться подсадными утками?

Но, конечно, самое интересное в статьях – части, посвященные нападкам на христианство в описываемых играх. «Нападками» считаются любые упоминания имен и названий, имеющих отношение к религии (в том числе и к родственным иудаизму с исламом) и демонстрация символов христианства (крест, ангелоподобные существа) вне зависимости от того, как все это используется. Есть и более сложные и неприятные аналогии – так, церковь Йевона (Final Fantasy X) вполне обоснованно сравнивается автором с Католической церковью. Отнюдь не беспочвенны опасения, что геймер тоже умеет читать между строк, а игра заставит лишний раз вспомнить о «перегибах прошлого» вроде инквизиции да недавних скандалах. Если выискивать в статьях лишь факты, то можно выяснить немало интересного. Кто бы мог подумать, что в Zone of the Enders: 2nd Runner (PS2) тоже есть значимые для христианина имена и реалии? А знали ли вы, что в английской версии .hack//INFECTON часть графики была отредактирована? Впрочем, религиозная цензура в видеоиграх – тема для отдельной и большой статьи. В од-



<http://www.christiananswers.net/> – правильный сайт для доброго христианина, играющего в видеоигры.

## 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.

ном из старых выпусков уже упоминался сайт <http://www.toastfrog.com>, где есть схожий спецматериал, но там слишком много сарказма и не всегда удачных шуток. Один из самых интересных материалов на сайте – кудая рецензия на Xenogears, где слабость аргументов в пользу жесткой оценки Christian Rating наглядно демонстрирует неумение даже самых продвинутых противников

видеоигр разобраться в сути проблемы. На этом фоне выгодно смотрятся комментарии посетителей, подробно и со знанием дела доказывающих, что на самом-то деле Xenogears можно расценивать как прохристианскую игру, посвященную борьбе против ложного бога, идола, созданного людьми, а прохождение ее поможет верующему человеку лучше осознать себя и свои идеалы. Вот так-то. ■

## СВЕЖИЕ РЕЛИЗЫ

Обновлен UltraHLE 2064 (<http://www.ultrahle2064.com/>), эмулятор Nintendo 64 на базе известного UltraHLE. Изменения в основном технические, однако увеличена скорость и улучшена совместимость с играми (в частности с обеими частями Zelda). Напоминаю, что у Nintendo 64 до сих пор существуют проблемы и с тем, и с другим.

Вышел Nebula Model 2 v.09, эмулятор аркадных систем Sega Model 2. Добавилась поддержка House of the Dead, исправлены глюки в работе Last Bronx, Fighting Vipers и Dead or Alive. Если у вас нет консоли Sega Saturn, а эмулятор для нее искать лениво, то можно попробовать сыграть в аркадные версии хитов для нее.



Отличный ресурс для тех, кто и по сей день считает, что лучше Sega Dreamcast приставки нет.

### СНОВА О DREAMCAST

Самодельный танцевальный симулятор Feet of Fury (<http://www.feetoffury.com/>) поступил в продажу в интернет-магазине Lik Sang (<http://www.likasang.com>). Напоминаю, что именно там российские геймеры могут легко заказать любые товары – наши кредитные карты принимаются, а с доставкой (хоть обычной авиапочтой, хоть курьерской службой Federal Express) проблем не наблюдается.

Игра не использует программные библиотеки, разработанные Sega, носитель информации – обычный CD-ROM (вместо GD-ROM), операционная система – бесплатная KallistOS. Таким образом, Feet of Fury выходит без одобрения Sega, однако опыт Bleemcast показывает, что это вряд ли повлечет за собой какие-то санкции в адрес разработчика. В отличие от большинства самодельных игрушек, эта выглядит вполне прилично и может действительно понравиться поклонникам Dance Dance Revolution и Samba de Amigo.

Не буду перечислять многочисленные релизы эмуляторов и программ для Dreamcast, рекомендую просто зайти на <http://www.dcemulation.com> и почитать новостную ленту. И, естественно, не стоит покупать у российских пиратов диски с названиями вроде «Phantasy Star для DC» – очень может быть, что вы купите свежий эмулятор Sega Master System с одной-единственной прилагающейся игрой. ■

## НОВОСТИ ЭМУЛЯЦИИ

### НОВОЕ ПОКОЛЕНИЕ

Потихоньку из кучи фальшивых эмуляторов консолей нового поколения отсеиваются более-менее жизнеспособные проекты. Так, Cxbx (<http://caustik.com/cxbx/>) научился запускать одну самодельную игру для Xbox (X-Marbles), не считая многочисленных демок. Более того – идет активная работа над поддержкой DirectSound и Direct3D, и есть надежда на то, что в скором времени в какой-то степени будут работать некоторые коммерческие игры. Но не надейтесь на то, что PC сможет полностью заменить Xbox.

Анонсирован и еще один эмулятор PlayStation 2 – EMUtion Engine (<http://emulation64.com/>). Пока что он умеет запускать только простенькие демки, не пытайтесь с его помощью что-то делать с коммерческими играми. То же касается свежей версии nSX2 (<http://nsx2.emulation64.com>), обновления касаются лишь увеличения числа эмулируемых команд и устройств. Впрочем, до сих пор наиболее продвинутым в этом плане остается PCSX2 (<http://www.pcsx2.net>). ■



ТЕПЕРЬ  
ДЕШЕВЛЕ В 2 РАЗА  
НЕ ПРОПУСТИ!

Хулиавгуст!  
Жара и женщины!

АНТИ глянцевый  
журнал ХУЛИГАН  
представляет



С НЕЖИВЬИМИ  
ПРЕДМЕТАМИ

# КИБЕРСПОРТ



**ВЕДУЩИЙ РУБРИКИ РОМАН «POLOSATIY» ТАРАСЕНКО**

Здравствуйте! Это рубрика «Киберспорт» и ее ведущий Polosatiy. В этом выпуске вас ждет рассказ о российском финале Electronic Sports World Cup, интервью с участниками турнира, обзор карты DM-Fragpipe2003 для UT2003. Также в номере: первый онлайн-международный турнир по Quake III Arena для девушек, Германия становится чемпионом Кубка Наций от Clanbase. А на нашем CD вы найдете новый патч 1.11 для Warcraft III: Reign of Chaos и Warcraft III: The Frozen Throne.

## ОТБОРОЧНЫЕ НА ELECTRONIC SPORTS WORLD CUP

**С**ередина лета выдалась крайне жаркой. Турниры проходят один за другим, так что у киберспортсменов просто нет времени на личную жизнь (шутка). Достойных событий, конечно, не так много, зато все ближе и ближе WCG 2003. Уже совсем скоро россияне начнут паковать чемоданы в Корею, чтобы защищать честь страны на очередном чемпионате мира. В преддверии праздника года в Москве всю шло сражение за путевки на Electronic Sports World Cup, менее престижный, чем WCG, чемпионат, однако столь же интересный. О нем далее и пойдет речь. 26–28 июня в московском клубе PvP прошли российские отборочные на Electronic Sports World Cup. Не буду подробно описывать ход турнира, об этом гораздо лучше расскажут сами призеры. Финальная расстановка мест:

### Counter-Strike 5x5:

- 1 место – eMax (путевка во Францию)
- 2 место – Mega (20000 руб.)
- 3 место – M19 (10000 руб.)
- 4 место – Red Devils (5000 руб.)

### UT2003 1x1:

- 1 место – M19\*Askold

- (путевка во Францию)
- 2 место – ccb.Ext (6000 руб.)
- 3 место – FM.Navigator (4000 руб.)
- 4 место – c58-Polosatiy (2000 руб.)

### Warcraft3 1x1:

- 1 место – M19\*Bigman (путевка во Францию)
- 2 место – FM.Karma (6000 руб.)
- 3 место – (orky)Asmodey (4000 руб.)
- 4 место – ArcticA\*Miker (2000 руб.)

Демки с чемпионата ищите на нашем CD. После окончания игр победители согласились ответить на вопросы СИ:

**«Страна Игр»:** Это ваш первый международный чемпионат?

**M19\*BigMan:** Для меня второй. Недавно я ездил во Францию на Clkaarena, но выступил неудачно.

**M19\*Askold:** Еду не в первый раз и, надеюсь, не в последний. Соревнования уровня ESWC – не каждодневное явление, поэтому представлять Россию на таком турнире действительно приятно.

**eMax-Groove:** А я на такой чемпионат еду впервые. Можно сказать,

## КЛАНОВЫЕ НОВОСТИ

Европейская команда Esports United, за которую играл москвич Cooler (Quake III), неожиданно расформировалась. Пока что Антон в раздумьях, к кому присоединиться. А вот другой известный киберспортсмен Soul

(Warcraft III), ранее также выступавший за eSu, был приглашен в интернациональный суперклуб Schroet Kommando. Теперь у лучшего стратега России больше не будет проблем с поездками на зарубежные соревнования.

**29 ИЮНЯ БЫЛ СЫГРАН ФИНАЛ CLANBASE NATIONS CUP ПО QUAKE III. ЧЕМПИОНОМ ТРЕТЬЕГО СЕЗОНА СТАЛА СБОРНАЯ ГЕРМАНИИ, РАЗГРОМИВШАЯ АНГЛИЮ СО СЧЕТОМ 3:1 ПО КАРТАМ. ДЕМКИ ЭТОГО МАТЧА ИЩИТЕ НА CD.**



В кинотеатре «5 звезд» проводилась демонстрация финальных демок с отборочных ESWC. Правда, зрители, по большей части, зевали.



FM.Navigator и ccb.Ext – бронзовый и серебряный призеры ESWC Россия.

осуществилась моя давняя мечта (почти год ждал). Для моих партнеров из eMax ситуация аналогична.

**СИ:** Что вы думаете об организации российских отборочных ESWC? Ваш самый сложный соперник на турнире?

**M19\*BigMan:** От ESWC Russia я ожидал большего, но по сравнению с рядовыми турнирами, конечно, это было неплохо. Гостица, кинотеатр, вечеринка. Из соперников я больше всего опасался Karma, так как мы вместе тренировались. Он знал все мои слабые места. Впрочем, как и я его. До на-

чала соревнований я думал, что серьезную конкуренцию создаст Soul, но он отказался от участия из-за сессии.

**M19\*Askold:** Можно отчасти критиковать действия «СКР» (организаторы ESWC Russia), но с другой стороны, я думаю, этого делать не стоит. Да, были некоторые накладки, но нужно принять во внимание тот факт, что это все-таки первый их турнир, и без него никто бы не смог поехать на финальную часть ESWC во Францию. Если говорить о моей игре, все прошло не так гладко. Тренировался я совсем мало, так как от-

борочные проходили в самый разгар сессии, пришлось даже пропустить 2 экзамена, которые придется досдавать осенью. Скажу честно, было действительно тяжело. Когда что-то давит на игрока, экзамены или личные проблемы, – это сильно мешает сконцентрироваться на главной цели. Поэтому я вдвойне рад победе в непростых для себя условиях. Чемпионат я закончил без поражений, 2 игры сыграл с преимуществом в 1 фраг. Опишу лишь мои поединки с ссб.Ext'ом. Все матчи между нами проходили на DM-Compressed. В финале виннеров я выиграл 11:1, противник сдался за 5 минут до конца дуэли. Нашли пути снова пересеклись в дуэли за звание чемпиона. В первой игре счет был 4:2 не в мою пользу, однако по форс-мажорным обстоятельствам в клубе отключилось электричество. Начали все заново, и уже я вырвался вперед (5:-1), и снова та же проблема – перебои с электричеством. Я уже мысленно был во Фран-

ции, а тут такое. Оба раза судья принимал решение переигрывать матч, не взирая на текущий результат. Последняя битва выдалась на славу без каких-либо катаклизмов. За полторы минуты до конца я уступал 1 фраг. Однако Ext, как мне кажется, совершил ошибку. Имея большее количество брони, он решил не идти в атаку, а отступить и умудрился «застрять» на лифте, как бы «провалившись» в стенку. Я не растерялся и тут же набрал необходимый фраг. Надо уметь выпутываться из подобных ситуаций.

**eMax-Groove:** Мне ESWC Russia понравился. Турниро, соответствующий европейским стандартам, правда, были неприятные моменты, когда в клубе отключалось электричество. В итоге финальные матчи Counter-Strike пришлось доигрывать в другом клубе, что заметно сказалось на командах. Самым сложным соперником для нас был клан Red Devils. ■



Женская команда xXx из Екатеринбурга. Отлично играет в Counter-Strike.

## ПЕРВЫЙ ЖЕНСКИЙ ТУРНИР ПО QUAKE III.

5 –6 июля в Интернете прошел первый международный турнир по Quake III для девушек. 16 представительниц прекрасного пола из России, Испании, Америки, Ирландии, Швеции, Канады, Германии и Украины разыграли между собой звание сильнейшей «квкершвы в юбке». В номинации 1x1 победа досталась россиянке:

- Quake III 1x1:**  
**2 место – D\* Sonic (Россия)**  
**1 место – Missy (Америка)**  
**3 место – Kat (Ирландия)**

Победительница получила в подарок мышь Microsoft Blue и коврик X-Trac Pro Optical от интернет-магазина

Clife. В номинации 2x2 наши девочки сыграть не смогли, и первое место заняла пара из Испании (Nikti и Chispa). Конечно, не все на женском турнире прошло гладко. Многие участницы обвиняли друг друга в нечестной борьбе. Ведь онлайн-турнир и отличается от «живого» тем, что ты не знаешь, кто сидит перед компьютером на другом конце света. За Missy вполне мог сыграть ZeRo4 :). Однако прекрасных пол не сдается, и в планах у организаторов провести турнир по LAN, чтобы все было по-честному. Остается пожелать удачи им в столь нелегком начинании! ■

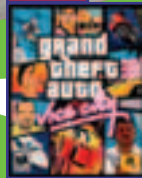
### НА НАШЕМ CD

На нашем CD вы сможете найти конфигурационные файлы (.cfg) таких игроков, как ic-PANICORE (Q3), 4K\*Gen (UT2003), All\*Randlock (Q3), c58-Loyd (Q3), v4-Keeper (Q3), cK.czm (Q3).

## PC Games



\$79.99



Grand Theft Auto: Vice City

\$79.99



Star Wars Galaxies: An Empire Divided

\$79.99



Tomb Raider: The Angel of Darkness

\$69.99



Dark Age of Camelot: Gold Edition

\$39.99



Silent Hill 2

\$15.99



The Sims: Superstar

\$15.99



WarCraft III: The Frozen Throne

\$79.99



The Matrix: Enter The Matrix

\$55.99



Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide

\$73.99



Metal Gear Solid 2: Substance

\$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  
**СУПЕРПРЕДЛОЖЕНИЕ ДЛЯ ИНОГОРОДНИХ ПОКУПАТЕЛЕЙ:**  
 стоимость доставки UPS снижена на 10%!

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

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

СТРАНА ИГР

# 15(144)

ДА! Я ХОЧУ ПОЛУЧАТЬ БЕСПЛАТНЫЙ КАТАЛОГ PC ИГР

ИНДЕКС \_\_\_\_\_ ГОРОД \_\_\_\_\_  
 УЛИЦА \_\_\_\_\_ ДОМ \_\_\_\_\_ КОРПУС \_\_\_\_\_ КВАРТИРА \_\_\_\_\_  
 ФИО \_\_\_\_\_

ОТПРАВЬТЕ КУПОН ПО АДРЕСУ: 101000, МОСКВА, ГЛАВПОЧТАМТ, А/Я 652, E-SHOP

# НОВАЯ КАРТА

## ДЛЯ UT2003 – DM-FRAGPIPE2003.

**Н**е все игровые уровни, предлагаемые дизайнерами даже самого раскрученного шедевра, подходят для качественного рублива. То текстуры попадутся мрачные, то архитектура навеивает скуку. Редко какая-нибудь компания изначально обеспечивает фанатов сетевых (и не только) баталлий набором хорошо продуманных карт. Чаще выходит, что создатели не учитывают преимущество определенного оружия или артефакта, и самый

хитрый геймер тихонечко засядет возле такого предмета и набирает очки на менее смекалистых соперниках. Если заветный ключ к победе присутствует на поле битвы в единственном числе, то процесс сводится к обычному кемперству самой мощной пушки или Quad Damage, а вся прелесть уровня теряется. Слава богу, есть независимые разработчики, чьи творения с большей охотой используются заядлыми мультиплеерщиками. Таким lever-мейкерам нет равных в их нелегком

**А вы в курсе? Если в UT2003 в опциях выставить максимальное качество графики, то многие уровни будут просто не узнавать. Например, на DM-Grendelkeep с неба пойдет дождь, и в некоторых местах на карте образуются самые настоящие лужи. При ближайшем рассмотрении можно заметить испарины на земле.**

труде. И ни один Q3-турнир не обойдется без ZIn3tourney1, самой популярной карты для дуэли в знаменитом хите от iD Software. В этом выпуске рубрики «Киберспорт» я расскажу о новом уровне для UT2003 – DM-Fragpipe2003 (ищите на нашем CD). Если кто-то помнит времена зарождения киберспорта, то наверняка сразу же обратит внимание на знакомое название – Frag Pipe. Действительно, это ремейк знаменитой карты q2dm3 для Quake II, на которой была сыграна не одна тысяча партий

кислоту, и теперь из нее можно выбраться с помощью обычного прыжка. Об огромном количестве дополнительных объектов типа плавающих бочек, вентиляторов на стенах, всевозможных перекладин и балок, и говорить не стоит. Все это присутствует в достаточном количестве. Лестницы из Quake II заменили на джампады. Расположение оружия обновлено в соответствии с арсеналом UT2003. Например, на месте привычного Railgun вы найдете Lighting Gun (или снайперку, по-нашему). А Rocket



DM-Fragpipe2003 – ремейк q2dm3 в UT2003.

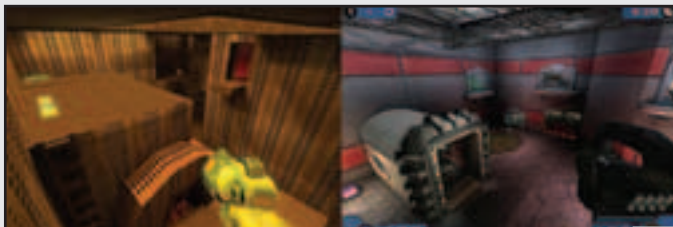


Центральная комната без изменений. Только не хватает одной лестницы.

**16 ИЮЛЯ ВЫШЕЛ НОВЫЙ ПАТЧ 1.11 ДЛЯ WARCRAFT III: REIGN OF CHAOS И ПРОДОЛЖЕНИЯ THE FROZEN THRONE. ИЩТЕ РУССКУЮ И АНГЛИЙСКУЮ ВЕРСИИ ПАТЧА НА НАШЕМ CD.**



Вместо Railgun вы найдете снайперку, а внизу все та же убийственная жидкость.



Комната с бункером стала значительно просторнее, появилась возможность перемещаться по балке над потолком.

Deathmatch. Мне до сих пор вспоминается отдающая красноватым оттенком жуткая атмосфера оригинального The Frag Pipe. Сотни врагов, сгоревших в лаве, неудачные попытки взять Megahealth (снова лава)... Хочется слезу пустить, но делать это не придется. Теперь q2dm3 доступна и для детища Epic Games. Встречайте, DM-Fragpipe2003 для UT2003 от Саймона «Nosnos» Бергстеда! Автор делал карту в расчете на FFA (каждый за себя) от 4 до 8 человек. Однако ветераны должны помнить, q2dm3 – королева дуэлей. Более продвинутый движок UT2003 превратил практически идеальную карту в действительно великолепное зрелище. DM-Fragpipe2003 выглядит не так мрачно, цветовая гамма отдает зеленоватым оттенком, лава превратилась в

Launcher так и остался самим собой, в какой игре он бы не присутствовал. Благодаря усовершенствованной физике передвижения в UT2003 теперь в привычные места можно добираться новыми способами, используя возможность отталкиваться от стен. Квадратные платформы в комнате с Railgun'ом, бункер, сжигающий по нажатию кнопки попавших внутрь неосторожных игроков – все по-старому. А вот секретную территорию с Railgun'ом и неуязвимость из DM-Fragpipe2003 почему-то убрали. Из power-ups в другое место переместили лишь Megahealth. Хочется вынести финальный вердикт. DM-Fragpipe2003 – отличная карта. Будет здорово, если она будет востребована на киберспортивных состязаниях. Хочется, чтобы такой труд не попусту занимал место на жестком диске. ■

На этом рубрика «Киберспорт» подошла к концу. Я жду вашу критику и пожеланий на электронный адрес [polosatiy@gameland.ru](mailto:polosatiy@gameland.ru). В следующем номере вас ждет рассказ о турнире AMD PG Challenge 2003, финальные результаты Electronic Sports World Cup, обзор карты DM-Campgrounds2003. А долгожданные тактические советы по ведению мультиплеерных баталлий в WCIII: The Frozen Throne ищите в рубрике «Тактика».





**Прими участие**  
в конкурсах по "Антанте"  
на <http://www.byka.ru/competition>  
**Призы - оптические мыши Logitech!**  
Информацию по "Антанте" смотри на [www.antanta.net](http://www.antanta.net)



## Особенности игры:

- Исторически достоверные изображения солдат и техники Первой мировой войны, сделанные по реальным архивным данным;
- До 80 000 юнитов на карте;
- Возможность повлиять на известные и малоизвестные исторические сражения;
- Разветвленная система апгрейдов;
- Экономический и военный советники;
- Высоко детализированные трехмерные ландшафты;
- Музей военной техники времен Первой мировой войны;
- Сетевая игра по локальной сети и интернет до 8 человек.

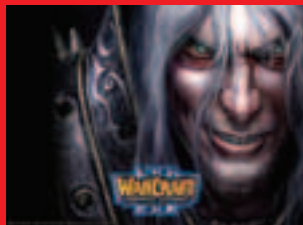
## [PC]: WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE

Нажмите во время игры клавишу **[ENTER]**, после чего введите нужный код для активации соответствующего чивта. В подтверждение того, что все было сделано правильно, появится сообщение Cheat Code Enabled. Список кодов приведен ниже:

**whosyourdaddy** – неуязвимость и способность убивать с первого удара;  
**iseadedpeople** – открыть всю карту;  
**allyourbasearebelongtous** – выиграть сценарий;  
**somebodysetsupthebomb** – проиграть сценарий;  
**strengthandhonor** – продолжить игру после поражения;  
**itvexesme** – отключить условия для

победы;  
**keysersoze <число>** – получить золото (500 ед. – по умолчанию);  
**leafitome <число>** – получить древесину (500 ед. – по умолчанию);  
**greedisgood <число>** – получить золото и древесину (500 ед. – по умолчанию);  
**warpten** – ускоренное строительство;  
**iocainepowder** – быстрая смерть;  
**pointbreak** – отсутствие потребности в пище;  
**whoisjohngalt** – ускоренное исследование;  
**sharpandshiny** – исследовать улучшения;  
**riseandshine** – утро;  
**lightsout** – вечер;

**daylightseings <1-24>** – установить время суток;  
**thereisnospoon** – неограниченный запас маны;  
**abrakadabra** – все деревья исчезают;  
**ihavethepower** – герои достигают десятого уровня;  
**motherland <раса> <номер уровня>** – загрузить нужную карту.



## [PS2]: TOMB RAIDER: THE ANGEL OF DARKNESS

### Пропустить уровень

Поставьте игру на паузу, после чего зажмите **[L1] + [R2] + [▲] + [△]**. Отпустите кнопки и быстро нажмите **[○], [▲], [□], [△], [▶], [▼]**. В меню появятся две новые опции: Skip level и Level select, предоставляющие возможность пропустить текущий уровень либо выбрать желаемый.

### Завершить уровень

Выберите опцию Load Game и укажите нужный файл. Нажмите **[R2] + [○]**. Покиньте экран Inventory, и Лара либо Кертис самостоятельно доберутся до конца уровня и завершат его.

### Неограниченный запас предметов

Зайдите в любую локацию с деньгами либо аптечками, подберите добро, после чего покиньте область. Вернитесь назад – предметы вновь появятся на своих местах. Повторите процедуру несколько раз, пока не удастся достичь желаемого результата.



## [PC]: CHASER

Запустите исполняемый файл chaser.exe с опцией -console в командной строке. Во время игры нажмите клавишу **[`]** (тильда), дабы вызвать консоль, после чего вводите коды:



**\cht\_god** – режим Бога;  
**\cht\_flymode** – режим полета;  
**\cht\_armor 100** – получить 100 ед. брони;  
**\cht\_health 100** – получить 100 ед. здоровья;  
**\cht\_weapon <название>** – получить желаемый предмет;  
**\cht\_giveall** – получить все оружие и предметы;  
**\cht\_timescale <number>** – изменить скорость игры.

## [PC]: MIDNIGHT CLUB 2

Зайдите на экран опций и загляните в меню Cheat Codes. Вводите коды, соблюдая строчные и заглавные буквы:

**theparrot** – получить доступ ко всем режимам;  
**griswold** – получить доступ ко всем городам;  
**upupdowndown** – получить доступ ко всем городам и авто;  
**howhardcanitbe<0-9>** – установить уровень сложности;  
**howfastcanitbe<0-9>** – установить максимальную скорость;  
**starpower** – нажмите **[F]**, чтобы выстрелить;  
**leatherandlace** – нажмите **[F]**, чтобы выпустить ракету;  
**starlite** – психоделика;  
**octane** – нитро-ускоритель;  
**yerbamate** – неограниченный нитро-режим.



**Получить мотоцикл**  
 Необходимо выиграть в гонке у пяти байкеров.

**Получить мотоцикл в Лос-Анджелесе**  
 Необходимо победить во всех круговых заездах в Лос-Анджелесе.

**Получить мотоцикл в Париже**  
 Необходимо победить во всех круговых заездах в Париже.

**Получить мотоцикл в Токио**  
 Необходимо победить во всех круговых заездах в Токио.

**SLF450X**  
 Зарекомендуйте себя во всех городах, и вы получите самую быструю тачку во всей игре.

## [PC]: STAR TREK: ELITE FORCE II

Запустите игру с опцией +set developer 1 +set cheats 1 в командной строке. Измененный ярлык должен выглядеть следующим образом: DRIVE:\Program Files\Activision\EF2\EF2.exe" +set developer 1 +set cheats 1  
 Во время игры нажмите клавишу **[`]** (тильда), чтобы вызвать консоль, после чего вводите коды:

**god** – режим Бога;

**give all** – получить все оружие;  
**give <название>** – получить необходимый предмет или оружие;  
**noclip** – режим прохождения сквозь стены;  
**notarget** – враги вас не видят;  
**modellist** – отобразить список моделей;  
**health <1-9999>** – установить необходимое количество единиц здоровья;  
**kill** – самоубийство;

**maplist** – отобразить список карт;  
**quit** – выйти из игры;  
**inventory** – зайти на экран Inventory.



## [PC]: STARKY AND HUTCH

С помощью текстового редактора создайте в директории игры файл local.ini и пропишите пару строк для активации соответствующих чивтов:

**FE\_UNLOCK\_ALL\_CARS=TRUE** – получить доступ ко всем машинам во всех эпизодах;  
**CanAlwaysPlayNext=TRUE** – возможность переключаться на следующую миссию;  
**CanSkipConversations=TRUE** – возможность пропускать разговоры;  
**PlayerUseAI=TRUE** – посмотреть, как играет компьютер.

## [PC]: GOTHIC 2

Во время игры нажмите клавишу **[`]** и введите код **marvin**, чтобы активировать консоль. Используйте **[`]** чтобы выйти. Нажмите **[F2]** для

вызова консоли. Вводите коды:  
**cheat full** – вылечить персонажа;  
**cheat god** – режим Бога;  
**cheat god od** – отключить режим Бога;

**edit abilities** – изменить необходимую способность;  
**goto waypoint <название>** – телепортироваться в нужную точку;

**toggle time** – изменить время суток;  
**first person** – включить вид от первого лица;  
**insert gold** – получить 1000 ед. золота (опыт уменьшается на 100).

### [PC]: ENTER THE MATRIX

Используйте хакерское приспособление в игре. Введите CHEAT.EXE, и вы получите доступ к читерскому меню. Вводите коды для получения соответствующего эффекта:

- 0034AFF – максимальная огневая мощь;
- 1DDF2556 – неограниченный боезапас;
- 69E5D9E4 – неограниченный «фокус»;
- 7F4DF451 – неограниченное здоровье;
- FFFFFFF1 – враги вас не видят.



### [PS2]: WAKEBOARDING UNLEASHED

#### Доступ ко всем бонусам

Быстро нажмите  $\blacktriangle, \blacktriangledown, \blacktriangle, \blacktriangledown, \blacktriangle, \blacktriangledown, \blacktriangle, \blacktriangledown, \blacktriangle, \blacktriangledown, \blacktriangle, \blacktriangledown, \blacktriangle, \blacktriangledown, \blacktriangle, \blacktriangledown$  в главном меню. В подтверждение того, что все было сделано правильно, появится сообщение.

#### Получить доступ ко всем персонажам

Поверните правый аналоговый рычажок по часовой стрелке пятнадцать раз.

#### Открыть все прыжки

Быстро нажмите **R1, L1, L2, R2, R1, L1, L2, R2, R1, L1, L2, R2, R1, L1, L2, R2** в главном меню.

#### Выбор уровня

Быстро нажмите  $\square$  четыре раза,  $\circ$  четыре раза,  $\blacktriangle$  четыре раза,  $\square, \circ, \blacktriangle$ .

### READER'S HINTS

Письма с хинтами к GTA: Vice City попросту запарошили мой почтовый ящик. Вот уж, действительно, Rockstar удалось создать игру с безграничными возможностями.

Правда, стоит отдать должное и вашей смекалке. Продолжаем наши «порочные» происки.

### [PS2]: GRAND THEFT AUTO: VICE CITY

Тип: хинт

Авторы: Jethro and Thief  
(celluloid@km.ru)



Хотелось бы упомянуть о некоторых хинтах, присутствующих в GTA: Vice City.

#### 1. Проще пареной репы

Самый верный способ несколько разбогатеть – заехать на стоянку и обить парочку автоматов. Таким образом, вы сможете получить приличную сумму, которую вполне хватит для покупки оружия.

#### 2. Дополнительное здоровье

Украдите машину скорой помощи, и вы поправите свое здоровье на 20 единиц.

#### 3. Маленькие хитрости

Зайдите в меню сохранения и нажмите Cancel. Свершится чудо – ваше здоровье восполнится!

#### 4. Три танкиста

Соберите 90 Hidden Packages, и вы сможете взять на армейской базе танк. Для того чтобы проникнуть на территорию, вам необходимо заполучить полицейскую форму в здании VCPD HQ, которое расположено на Washington Beach.

#### 5. Сюрприз за сюрпризом

Наверняка, ни для кого уже не секрет, что одно из зданий любопытным образом преобразуется после 23:00. Что любопытно, через каждые 15 секунд реального времени на крыше строения бьет фонтанчик. Интересно, что бы это могло значить?

*Хотите увидеть собственные советы на страницах «Страны Игр»? Тогда кратко и лаконично задокументируйте сокровенные хинты и вышлите их на адрес spoiler@gameland.ru. Лучшие будут удостоены награды в конце года.*

e-shop

http://www.e-shop.ru

МАГАЗИН

С ДОСТАВКОЙ НА ДОМ

БЫСТРО ■ УДОБНО ■ ДОСТУПНО

XBOX™

PAL \$275.99

NTSC \$289.99



### Технические параметры:

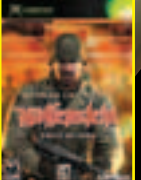
Процессор: Intel Pentium-3 733 Mhz  
Графический процессор: nVidia XGPU 233 Mhz  
Производительность: 125 Млн пол./сек  
Память: 64 Mb 200 Mhz DDR  
Звук: nVidia MCPX 200 Mhz, 256 каналов, Dolby Digital 5.1  
Прочее: 2-5x DVD-drive, жесткий диск 8 Gb, 4xUSB-порта, сетевая плата 100 MBps  
Воспроизведение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

\$83.99\* / 85.99



Star Wars: Knights of the Old Republic

\$83.99\* / 83.99



Return to Castle Wolfenstein: Tides of War

\$83.99\* / 79.99



Enter the Matrix

\$79.99\* / 85.99



Tao Feng: Fist of the Lotus

\$79.99\*



APEX

\$83.99\* / 85.99



Brute Force

\$83.99\*



Pirates of the Caribbean

\$79.95\* / 75.99



Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball

Заказы по интернету – круглосуточно!  
e-mail: sales@e-shop.ru  
Заказы по телефону можно сделать с 10.00 до 21.00 пн – пт с 10.00 до 19.00 сб – вс

СУПЕРПРЕДЛОЖЕНИЕ ДЛЯ ИНОГОРОДНИХ ПОКУПАТЕЛЕЙ: стоимость доставки снижена на 10%!

\* – цена на американскую версию игры (NTSC)

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

e-shop

http://www.e-shop.ru

СТРАНА ИГР

# 15(144)

ДА!

Я ХОЧУ ПОЛУЧАТЬ БЕСПЛАТНЫЙ КАТАЛОГ X-BOX XBOX

ИНДЕКС \_\_\_\_\_ ГОРОД \_\_\_\_\_

УЛИЦА \_\_\_\_\_ ДОМ \_\_\_\_\_ КОРПУС \_\_\_\_\_ КВАРТИРА \_\_\_\_\_

ФИО \_\_\_\_\_

ОТПРАВЬТЕ КУПОН ПО АДРЕСУ: 101000, МОСКВА, ГЛАВПОЧТАМТ, А/Я 652, E-SHOP

В ПРОДАЖЕ С 7 АВГУСТА



## COVER STORY

**Electronic Entertainment Expo E3:** журналисты CGW провели три незабываемых дня в Лос-Анджелесе, изучая новинки игрового мира и задавая непростые вопросы. 45 новых самых ожидаемых игр.

### ИГРОВЫЕ ВСЕЛЕННЫЕ

#### Вселенная Аллодов. Часть 1.

Из всех миров, созданных российскими разработчиками, самым известным и, пожалуй, уже успевшим превратиться в настоящую живую легенду, является вселенная Аллодов.

#### Вселенная Warcraft

Предыстория Warcraft. Часть третья.

### ЭКСКЛЮЗИВ

#### Spellforce

Информация об одной из самых магически-кроваво-фэнтезийных игр к вашему вниманию.

### TECH

Тест: 13 новейших 3D-акселераторов. Ноутбуки для игр. Первый взгляд: Abit-IS7-G. Genius Comfy KB-18M. "Крякнутый кейс".

А также: новости, preview, review, Loading, советы по прохождению игр, Как это делается..., FragMaker, Игровая Альтернатива, топ 20, Игровой трубопровод и т.д.

### EASTER EGGS

Сразу отмечу, что приведенным ниже пособием для юных хакеров могут воспользоваться владельцы любых современных игровых систем. Добро пожаловать в Матрицу, друзья!

#### [PC]: ENTER THE MATRIX

Инструмент Hacking engine позволяет воспользоваться немалым числом различных команд:

**CLS A:\SYSTEM** – очистить экран от текста;  
**DIR <место> A:\SYSTEM** – отобразить список папок и файлов;  
**ECHO <текст> A:\SYSTEM** – отобразить указанный текст;  
**EXIT A:\SYSTEM** – покинуть хакерский режим;  
**HELP <команда> A:\SYSTEM** – дополнительная помощь;  
**LOGIN A:\SYSTEM** – изменить диск;  
**READ A:\SYSTEM** – прочесть файлы с расширением .txt;  
**REBOOT A:\SYSTEM** – перезагрузить систему;  
**CHEAT <код> A:\TOOLS** – ввести чит-код;  
**VIBRATION <1-100> A:\TOOLS** – проверить режим вибрации;  
**BEEP <1-8> A:\TOOLS** – проверить сигналы;  
**DECODE <код> B:\TOOLS** – раскодировать сообщение;  
**DROP <код> B:\TOOLS** – сбросить оружие;  
**PLAY B:\TOOLS** – проиграть файлы с расширением .fmv;  
**TRACEKILL B:\TOOLS** – уничтожить следы;  
**VIEW B:\TOOLS** – просмотреть файлы с расширением .img;  
**VIRTUAL B:\TOOLS** – доступ к виртуальному диску.

#### 1. Сообщения от Морфея

В хакерском режиме вместо того, чтобы заходить под стандартным логином GUEST, вы можете использовать аккаунты FREEMIND или COWBOYCURTIS. Система спросит вас, не желаете ли вы услышать сообщение от Морфея. Если вы согласитесь, вам предложат нажать цифру от «1» до «5». Стало быть, для вас припасено всего пять посланий.

#### 2. Забавные сообщения

Введите следующие команды:

**DIR LOGOS:**  
**DIR V:**  
**DIR RAM:**  
**Passcode 8ram**  
**3 digit code 942**  
**DAILEXE**  
**Passcode THISISNOTREAL**  
**Passcode FROZENFISH**

#### 3. Сражения на мечах

Чтобы получить доступ к поединкам на мечах, зайдите в хакерский режим и откройте файл с завершенной игрой. Введите LOGIN и нажмите **ENTER**. Введите GUEST и нажмите **ENTER**. Введите DIR, а затем нажмите **ENTER**. Укажите доступ к диску V, введите TOOLS, и от вас потребуют код, который содержит нули и единички. Вы должны его угадать, так как каждый раз он генерируется заново. Всего – то пять разрядов – двадцать пять комбинаций. После этого наберите названия всех .EXE файлов без расширения, обязательно поставив пробел. Главное – чтобы команды появились в списке. Получите доступ к

VIRTUAL. Введите FROZENFISH в качестве пароля. Начнется тест на аутентификацию.

Появится картинка китайского символа, которая сильно испорчена. Изображение разбито на девять квадратиков. Необходимо повернуть все кусочки таким образом, чтобы собрать картинку. Время ограничено.

Когда таймер остановится, посмотрите на верхнюю часть экрана. Если там написано Solution: Blue – вам предстоит как можно быстрее ввести TRACEKILL и нажать **ENTER**, иначе вся информация потеряется. Когда вы введете код, вам придется начать заново с VIRTUAL. Однако, если написано Solution: Red, вы услышите послание от Нео и получите доступ к диску V.

Откройте диск V и добавьте все команды из папки TOOLS в строку. Запустите программу ROOTSEARCH, зайдите в директорию ROOT на диске V, и получите две команды в свою командную строку. Введите MAIL и наберите пароль THISISNOTREAL. Нажмите YES. Вы получите список телефонных номеров:

0019495550112  
 0017145550187  
 0012135550142  
 0013105550111  
 0019495550101

Выберите команду DIAL и наберите номер 001949555010. Вы получите сообщение от Персефоны. Затем наберите номер 0013105550111. Вы свяжитесь с Тринити, и получите от нее код. Выберите PORTKEY и введите номер. Вы вновь заго-



ворите с подружкой. Ответьте NO на оба вопроса, и получите программу CRACK. Запустите ее и наберите 8RAM. В результате вы получите доступ к диску RAM. Появится список директорий. Загляните в папку TRINITY. Добавьте в свою командную строку TRAINING. Появится файл SWORD.DSK, который следует выбрать. Ваш герой получил меч – первый шаг сделан.

Покиньте программу и сохраните свой прогресс. Таким образом, во время сражений вы сможете использовать меч, используя комбинацию Punch + Kick.

Как всегда жду ваших предложений по содержанию рубрики. Если есть что сказать, пишите на [spoiler@gameland.ru](mailto: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.

## Gore: Первая Кровь

Писать прохождение шутера – задача во многом неблагодарная. Писать прохождение линейного шутера – задача неблагодарная вдвойне. А уж читать чудо в стиле «идите направо, убейте двоих монстров, потом налево – и еще троих» будет совсем мрачно и неинтересно. Поэтому сегодня мы решили оправдывать название раздела, снабжая вас тактическими советами о способах покорения Gore. Большую часть этих навыков вы сможете использовать и в любом другом шутере, так что рассаживайтесь в круг и слушайте внимательно.



1) Первое правило игрока в аркадные шутеры гласит: «Выдалась свободная минутка – перезаряди оружие». Пережили кровопролитную сечу – перезарядите оружие. Собираетесь войти в подозрительный коридор – перезарядите оружие. Даже если вы предпочитаете пользоваться каким-то одним «любимым» образцом, изредка проверяйте, заряжены ли остальные пушки. Тогда если у вас вдруг кончатся патроны, вы всегда сможете с ходу переключиться на готовое к бою ружье.

2) Второе правило игрока в шутеры утверждает, что жизненно важно с умом выбрать линию ведения огня. Общего алгоритма здесь нет, но некоторые советы я все-таки дам. Например, если вы входите в комнату с двумя противниками, имеет смысл провести через их тела воображаемую прямую (курс школьной геометрии утверждает, что это всегда возможно) и занять позицию на этой прямой с какой-либо стороны от противников. Тогда даже в худшем случае оказавшийся дальше от вас враг не сможет попасть в вас, а в лучшем случае он иррешитит своего же товарища. Плюс вы сами будете вести огонь с повышенной эффективностью, попадая сразу в двоих. Чем больше противников будет в области, где принципиально могут оказаться ваши пули – тем лучше.

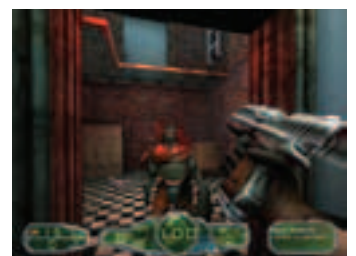
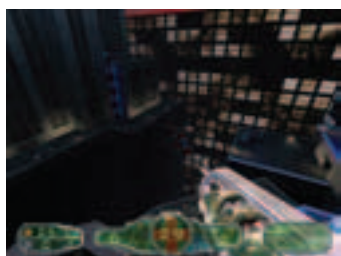
3) Третье правило слишком тривиально, чтобы лишний раз о нем напоминать: верно выбранное укрытие – ключ к победе. Если вы можете отойти за какой-то угол, скрывающий вас от некоторых (не всех) врагов – немедленно сделайте это и спокойно разбирайтесь с теми, кто остался в пределах видимости. Если есть возможность укрыться сразу от всех – пользуйтесь этим, чтобы перезарядить или менять используемое оружие. Выходите из укрытия, отстреливайте обойму, прячьтесь и восстанавливайте силы (в реальности так делать не стоит – пристрелявшийся противник легко поймает вас во время очередного выхода).

4) Ловите врагов не перезарядке. Каждый монстр в Gore держит в руках вполне реальное орудие с конечным размером обоймы. Если вы нашли достаточно хорошее укрытие, ждите, пока враг не отстреляет все патроны и не начнет перезарядяться. Тут-то вы спокойно выйдете из-за угла и покажете супостату всю ошибочность его взглядов на мир. Этот же финт замечательно работает, если у вас не осталось патронов ни к одному оружию. Пока монстр заменяет обойму, можно успеть подбежать к нему вплотную и знатно начистить физиономию. Вот и патроны появились.

5) Помните, что оружие в Gore всегда бьет точно в указанную на экране прицелом точку. Разброс, даже у автоматов, даже на бегу, минимален. Этим, разумеется, нужно пользоваться. Никогда не стойте на одном месте. В движении ваша точность не падает, а вот противники (особенно жутко злобные снайперы) начинают попадать значительно реже. Конечно, поначалу трудно удерживать прицел в одной точке, но когда научитесь – это умение неоднократно пригодится вам и в других шутерах.

6) Как бы банально это не звучало, но стреляйте монстрам только в голову. Помните о том, что физическая модель Gore различает попадания в лицо и в грудь. Эффектно убивать с одного меткого попадания вам не дадут, но все равно разница в уровне наносимых повреждений будет ощутима. На опыте проверено, что попадание в голову монстры переживают примерно в два раза хуже, чем обычное ранение. Помимо экономии патронов и восторженного уважения друзей вы удостоитесь удовольствия наблюдать, как из врагов хлещет ярко-красная кровянища, а прямо на их лицах появляются следы от ваших попаданий. Чистое искусство.

7) Внимание! Использование описываемого в этом пункте финта лично я считаю ниже достоинства серьезного игрока, что вовсе не мешает мне осознавать его эффективность. Никогда не делайте так при игре с живыми людьми, разве что если они сами не согласятся подыграть вам. Итак, подставляйте напарников. В одиночной игре, если вас после этого по ночам не будет мучить совесть, при человеческом подходе они будут практически бесполезны – а так мы используем их с пользой для общего дела. Их храбрый подвиг будет жить в веках, их порядковые номера никогда не будут забыты. Основная идея состоит в том, чтобы стравливать монстров и союзников. Пускайте ребят вперед, прячьтесь, убегайте – но изловчитесь сделать так, чтобы они остались наедине с врагами. После чего там завяжется веселая самодостаточная потасовка, которая со временем закончится и без вас. Но это было бы неинтересно. Возвращаемся обратно и спокойно, как в тире, меткими выстрелами в голову укладываем всех монстров, занятых в это время боем с вашими товарищами. В результате враг повержен, вы целы, а напарники... они знали, на что идут. ■



## HP НАРАЩИВАЕТ СКОРОСТЬ ЦВЕТНОЙ ПЕЧАТИ



Компания HP анонсирует новый скоростной фотопритер, HP Deskjet 5652. Новинка поддерживает технологию цветной печати Photoret IV, что в связке с шестичетной печатью обеспечивает очень высокое качество. Новинка обладает высокими скоростными показателями: 21 страница в минуту в черно-белом режиме с разрешением до 1200 точек на дюйм и 5 страниц в минуту с разрешением до 4800 точек на дюйм в цвете. Предусмотрена возможность подключения модуля двусторонней печати и лотка на 150 страниц, присутствует функция печати без полей в формате 10x15 см или А4. Фотопритер поддерживает настройку качества печати: выбрав несколько режимов по желанию, можно переключать их одной кнопкой. В Deskjet 5652 реализованы автоматическое выравнивание головок и резервирование чернил, благодаря чему можно завершить печать документа, даже если в одном из картриджей кончатся чернила. Новинка имеет возможность подключения как по USB, так и LPT. Ожидаемая цена новинки \$170. ■

## ДОМАШНИЙ ПРОЕКТОР?

Компания SEIKO EPSON выпустила относительно недорогой мультимедиа-проектор EMP-S1, который будет стоить около \$1300. Это решение заинтересует поклонников концепции «домашний кинотеатр», а также ценителей PC и приставочных игр. Модель поддерживает разрешение 1024x768. Если цена на проекторы будет стремительно падать, то они могут составить серьезную конкуренцию телевизорам с большой диагональю экрана. ■



## ПИНЕЙКА ДУНАВООК ПОПОПНИПАСЬ СЕРИЕЙ S8

Компания TOSHIBA начала выпуск новой серии ноутбуков линейки Dynabook.

Первая и самая мощная модель из этой серии – S8/210LNKW – поддерживает стандарт IEEE 802.11b. Основные отличия S8/210LNKL и S8/210LNSN от S8/210LNKW состоят в том, что они не обладают поддержкой IEEE 802.11b, но зато имеют слоты CompactFlash Type II. В остальном «начинка» моделей схожа, все они основаны на связке процессора Pentium M с тактовой частотой 1 ГГц и чипсета Intel 855GM. Все ноутбуки этой серии имеют 12,1-дюймовый дисплей с максимальным разрешением до 768 Мбайт), винчестер емкостью 40 Гбайт. Видеосистема с 64 Мбайт памяти встроена в чипсет.

Во всех ноутбуках установлены два слота SD и один PC Card Type II, три контроллера USB 2.0 и 100 Мбит контроллер Ethernet. Для новой

серии предусмотрено несколько видов аккумуляторов различной емкости. Устройство же питания, поставляемое с ноутбуками, позволяет работать до 2,8 часов, а с аккумулятором большой емкости – до 8,5 часов. Все модели имеют размеры 286x229x14,9-19,8 мм, вес 1,09 кг (со стандартным аккумулятором). Новинки поступят в продажу 18 июля. ■



## КАРМАННЫЙ ПРИНТЕР ДЛЯ ФОТОКАМЕРЫ.

Компания CANON представила компактный фотопритер CP-300 с питанием от аккумулятора. Новинка позволяет печатать снимки без компьютера, напрямую с камеры. Притер на 40% меньше, чем предыдущие модели CANON. В процессе печати оттенков применяется сублимационная технология фотопечати и наложение цветов трех слоев: желтого, малинового и голубого, при этом достигается высочайшее качество. Уст-

ройство поддерживает возможность печати без рамок в нескольких форматах: 10x15 см, в формате L, в формате открытки и мини-наклеек. CP-300 работает со всеми цифровыми камерами компании CANON. Для тех, кто хочет использовать притер с компьютером, имеется интерфейс USB, а в комплект поставки входят драйверы для операционных систем Windows и Macintosh. Новинка также поддерживает стандарт PictBridge. ■



## МУЛЬТИ-DVD-ПРИВОД LG GSA-4040B

LG ELECTRONICS начинает выпуск нового мультиформатного DVD-привода GSA-4040B. Привод имеет характерный для продукции LG приятный дизайн передней панели, выполненной в бело-фиолетовых тонах. Новый привод поддерживает следующие форматы записи и чтения: запись DVD-RAM, DVD+RW, DVD-R, DVD-RW, DVD+R, CD-R/RW. Чтение CD-ROM Mode 1,2, CD-DA, CD-I/FMV, CD-ROM XA, Mixed CD, CD-Plus, CD Extra, CD-Text, Photo CD, Video CD, CD-R/RW, DVD-ROM, DVD-R, DVD-RAM, DVD-RW, DVD+R, DVD+RW. Ожидаемая цена новинки около \$252.

Характеристики:

- Скорость передачи данных: CD 4.8 Мбайт/с
- DVD 16.62Мб/с
- Время доступа: CD 125 мс
- DVD-ROM/RAM: 145/165 мс
- Объем буфера: 2 Мбайт
- Интерфейс Ultra DMA 33
- Размеры: 146x41.3x184.7 мм
- Вес: 940 г



## ОБНОВЛЕНИЕ В ПИНЕЙКЕ NIKON COOLPIX

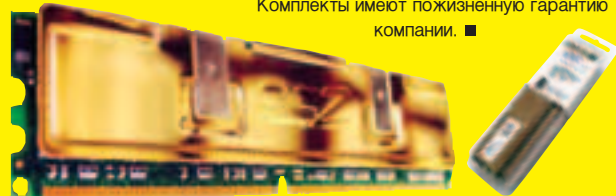


Nikon Coolpix 5400 приходит на смену Nikon Coolpix 5000. Эта пятимегапиксельная камера отличается от предыдущей модели улучшенной оптикой: четырехкратный зум (фокусное расстояние: 28-116 мм в пересчете на 35-миллиметровую пленку при диафрагме 2.8-4.6). Также добавлено большое количество ручных настроек, а вес уменьшен. Фотограф, выбравший Nikon Coolpix 5400, сможет воспользоваться огромным ассортиментом аксессуаров, среди которых есть дополнительные батареи, вспышки, конверторы, пульты и многое другое. ■

## ЗОПОТОЙ СПИТОК С ПОЖИЗНЕННОЙ ГАРАНТИЕЙ

Компания OCZ TECHNOLOGY начала поставки комплектов памяти PC-3700 Dual Channel Gold EL DDR, состоящих из четырех модулей по 256 Мбайт. Новинка предназначена для работы с материнскими платами на чипсетах Intel Canterwood и Springdale. Модули 1GB PC-3700 Dual Channel имеют напряжение питания 2.75 В. На них установлен медный радиатор с золотым покрытием. Новые модули успешно прошли тестирование на совместимость на материнской плате Abit IC7-G.

Комплекты имеют пожизненную гарантию компании. ■



## ОЧЕРЕДНОЙ GEFORCE FX 5900

В ближайшее время SUMA выпустит на рынок две видеокарты, основанные на чипах GeForce FX 5900 400 МГц. Первая из них, SUMA Platinum GeForce FX 5900 VIVO, имеет 128 Мбайт очень хорошей и быстрой памяти в корпусе BGA (2.2 нс, 256 бит) с тактовой частотой 850 МГц. Как видно из названия, новинка оборудована видеовыходом и выходом. Вторая карта, Platinum GeForce FX 5900 SE, практически во всем повторяет предшественницу (имеет точно такие же тактовые частоты и встроенные VIVO), но оснащена вдвое большим объемом памяти. Оба адаптера поставляются во внушительного вида кейсе, в комплекте с ними идет знаменитая RTS - C&C: Generals. ■



# БЮДЖЕТНЫЕ ЛАЗЕРНЫЕ ПРИНТЕРЫ ДЛЯ ДОМА

TEST\_LAB TEST\_LAB@GAMELAND.RU

Современный рынок предоставляет возможность использовать лазерную печать для домашних нужд вследствие невысокой цены на сами принтеры и расходные материалы к ним. Достоинства лазерной печати очевидны – нетребовательность к качеству бумаги, большой ресурс картриджей, низкая цена и высокое качество каждого отпечатка. Недостатки – отсутствие цветной печати в устройствах бюджетной ценовой категории. Для этого обзора мы протестировали настольные черно-белые лазерные принтеры в стоимостью до \$250.

### ТЕХНОЛОГИЯ

В отличие от струйной печати, где изображение формируется мельчайшими каплями чернил, которые могут растекаться и смазываться при попадании воды, в лазерном принтере используется тонер, припекаемый к поверхности бумаги. Тонер представляет собой порошок нерастворимого в воде полимера, поэтому отпечатки устойчивы к воздействию влаги. Вкратце технология печати такова: сначала лазерный луч «рисует» изображение на специальном фотобарабане, при этом засвеченные участки электризуются, затем на фотобарабан наносится тонер, который прилипает к наэлектризованному участку. Далее тонер переносится на бумагу и закрепляется путем термообработки. Фирма OKI использует светодиодную технологию, при которой лазерный луч заменяется полоской светодиодов. Такой подход ведет к необходи-

test\_lab благодарит за предоставленное для тестирования оборудование компании USN Computers (т. 775-82-02), «Сетевая Лаборатория» (т. 500-03-05) и ОЛДИ (т. 105-07-00).

### ПЕРЕЧЕНЬ ТЕСТИРУЕМОГО ОБОРУДОВАНИЯ

CANON LBP-1120	LEXMARK E210	XEROX Phaser 3210
EPSON EPL-6100L	OKIPAGE 8w Lite.	
HP LaserJet 1000w	SAMSUNG ML-1710	

мости использования полученного химическим путем специального тонера с округлой формой частиц и, следовательно, к увеличению стоимости расходных материалов. В то время как тонер для традиционной лазерной печати получается механическими методами, что дешевле. К преимуществам светодиодной технологии можно отнести полное отсутствие выделения озона.

**СОВЕТ:** Озон вреден при высоких концентрациях, и если вы почувствовали его запах в помещении, где производится печать, необходимо его как можно быстрее проветрить.

При лазерной печати практически отсутствует шум. По этому показателю лазерные принтеры могут конкурировать с некоторыми струйными, а преимущества перед матричными моделями огромны.

### МОДЕЛИ

Для этого обзора были выбраны модели большинства фирм-производителей лазерных принтеров, представленных на российском рынке: CANON LBP-1120, EPSON EPL-6100L, HP LaserJet 1000W, OKIPAGE 8w Lite, SAMSUNG ML-1710, XEROX Phaser 3210, LEXMARK E210. Все они нетребовательны к качеству бу-

маги, обеспечивают скорость печати 10-16 страниц в минуту и могут работать на различных по формату носителях.

### РАЗРЕШЕНИЕ

Все представленные в обзоре принтеры обладают разрешением 300x300, 600x600. Акроним dpi расшифровывается как dots per inch – количество точек на дюйм. Так, например, обозначение 600x600 dpi означает способность принтера напечатать 600 отдельных, не сливающихся точек по горизонтали и вертикали на участке со стороной в один дюйм, то есть примерно 2.54 см.

**СОВЕТ:** Если вам необходимо напечатать высококачественные черно-белые фотографии, то лучше обратить внимание на струйные модели, так как при лазерной печати вы вряд ли сможете добиться нужного качества.

Соответственно, чем выше разрешение, тем более детально бу-

### CANON LBP-1120



\$206

- Скорость печати, ppm: 10
- Время до выдачи первой страницы, с: 17
- Разрешение, dpi: 600x600
- Размер памяти: 512 кбайт
- Интерфейс: USB 2.0
- Ресурс картриджа (стартовый вариант), стр: 2500 (1000)
- Драйверы для операционных систем: Windows 98/2000/ME/XP
- Размеры (ШxГxВ), мм: 355x298x240 (без лотка для бумаги)
- Примерная цена картриджа (USD): 51

Достаточно элегантная модель. Имеется скоростной интерфейс USB 2.0, хотя скорость печати 10 страниц в минуту на фоне других моделей не выглядит впечатляюще. Качество печати на среднем уровне, графика несколько зерниста, а края букв выглядят неровными.

Этот принтер немного «чернит», хотя изображение выглядит естественно. В экономичном режиме принтер печатает светлее. Модель использует совмещенный картридж и предназначена для работы только в среде MICROSOFT Windows.

В отличие от других моделей, CANON LBP-1120 не обеспечивает «конвеерную печать», то есть начинает печатать следующий



лист только после окончательного вывода в лоток предыдущего, чем, видимо, и объясняется низкая скорость печати.

Таким образом, можно посоветовать этот принтер тем, кто собирается печатать в домашних условиях небольшие объемы текста и графики.

### EPSON EPL-6100L



\$208

- Скорость печати, ppm: 16
- Время до выдачи первой страницы, с: 15
- Разрешение: 600x600
- Размер памяти: 2 МБ
- Интерфейсы: USB 1.1, LPT(IEEE-1284)
- Ресурс картриджа (стартовый вариант), стр: 6000 (3000)
- Драйверы для операционных систем: Macintosh OS 8.1 – 9.x, Windows 95/98/NT4.0/2000/ME/XP
- Размеры (ШxГxВ), мм: 256x399x263
- Примерная цена картриджа (USD): 85

Внешний вид чем-то напоминает некоторые струйные модели EPSON. EPSON EPL-6100L, по видимому, является упрощенным вариантом EPSON EPL-6100 за счет отказа от языка PCL и уменьшения максимального разрешения до 600x600dpi. Принтер печатает очень контрастный черный текст, читаемым является даже шрифт размером 2 пункта. Печать графики довольно качественная, но несколько «черная». Драйвер позволяет это исправить, снижая плотность печати. Принтер хорошо передает полутона и обеспечивает режим экономии тонера. При этом символы печатаются обычной формы: контур выделя-



ется черным цветом, а внутри символа используется бледно-серая заливка. Драйвер русифицирован и удобен для настройки. EPSON EPL-6100L использует раздельный картридж. Ресурс фотобарабана 20000 страниц. Эту модель можно рекомендовать для широкого круга задач.





## БЮДЖЕТНЫЕ ЛАЗЕРНЫЕ ПРИНТЕРЫ ДЛЯ ДОМА

дет полученное изображение. При использовании разрешения 1200 dpi можно напечатать текст размером 1-2 пункта (MICROSOFT Word), и он будет читаемым, правда, для этого придется использовать увеличительное стекло. Использование высокого разрешения обычно снижает скорость печати и требует больше ресурсов. **СОВЕТ:** Не стоит гнаться за высокими разрешениями. Для печати большинства документов с лихвой хватает 600x600 dpi.

### СКОРОСТЬ ПЕЧАТИ

Скорость печати – максимальное количество страниц, которое принтер может вывести за минуту. Обычно в описании моделей можно встретить соответствующее этой величине обозначение – ppm (pages per minute – количество страниц в минуту). При печати в режиме повышенного качества или при печати графики время вывода увеличивается и, соответственно, уменьшается скорость – налицо обратная зависимость. Время до выхода первой страницы – это минимальный интервал от отправки задания на печать до выхода готовой страницы. За этот период принтер производит необходимые настройки и печатает одну страницу.

### ИНТЕРФЕЙС

Интерфейс – способ подключения принтера к компьютеру. Ис-

торически первым был интерфейс LPT (IEEE 1284), то есть принтер подключался к PC через LPT порт. Он присутствует на всех старых компьютерах и почти всех новых, за исключением некоторых последних моделей. Интерфейс USB современнее и прогрессивнее. LPT требует более сложной настройки и немного медленнее, чем USB. При этом последний позволяет подключать принтеры и другую периферию, не выключая компьютер. Сейчас наиболее распространены два стандарта USB – 1.1 и 2.0, они отличаются скоростью передачи данных. Так, для USB 1.1 (EPSON EPL-6100L, HP LaserJet 1000w, SAMSUNG ML-1430, SAMSUNG ML-1710, XEROX Phaser 3210, XEROX Phaser 3310, LEXMARK E210, OKIPAGE 8w Lite) максимальная скорость равна 12 Мбит/сек, а для USB 2.0 (CANON LBP-1120) – 480 Мбит/сек, то есть в 40 раз больше. Высокая скорость интерфейса необходима для передачи больших объемов информации в принтер за как можно меньшее время, что в конечном итоге отражается на скорости печати. Помимо этого, существуют интерфейсы COM, SCSI и FireWire (IEEE 1394), но принтеры, поддерживающие эти интерфейсы в стандартной комплектации, в нашем обзоре отсутствуют.

### OKIPAGE 8W LITE



**\$180**

- **Скорость печати, ppm:** 8
- **Время до выдачи первой страницы, с:** 13
- **Разрешение, dpi:** 300x300
- **Размер памяти:** 2 МБ
- **Интерфейсы:** USB 1.1, LPT
- **Ресурс картриджа (стартовый вариант):** 1500 (1500)
- **Драйверы для операционных систем:** Windows 3.1/95/98/2000/NT, Mac OS 8.1 и выше
- **Размеры (ШxГxВ), мм:** 325x350x267 с лотком
- **Примерная цена картриджа (USD):** 27

Это наиболее простой, недорогой и компактный принтер. По размеру он сравним или даже меньше многих струйных. Это объясняется использованием светодиодной линейки вместо лазерного луча. Качество текста подходит для большинства задач, но для высококачественной печати графики разрешения 300x300dpi недостаточно. Немного расстраивает самая маленькая в обзоре емкость картриджа и самое низкое разрешение. Используется отдельный картридж. Ресурс фотобарабана 10000 страниц. Необходимо отметить наличие интерфейса LPT и поддержки Windows 3.1, что позволяет использовать этот принтер с устаревшими компьютера-



ми. OKIPAGE 8w Lite можно рекомендовать пользователям, нетребовательным к качеству печатаемой графики и печатающим небольшие объемы. При этом его можно разместить практически где угодно, так как устройство занимает очень мало места и абсолютно не выделяет озона.

Некоторые модели дополнительно поддерживают интерфейс LPT для обеспечения совместности с устаревшим оборудова-

нием: EPSON EPL-6100L, OKIPAGE 8w Lite, SAMSUNG ML-1710, XEROX Phaser 3120 и LEXMARK E210.

### HP LASERJET 1000W



**\$225**

- **Скорость печати, ppm:** 10
- **Время до выдачи первой страницы, с:** 15
- **Разрешение, dpi:** 600x600
- **Размер памяти:** 1 МБ
- **Интерфейсы:** USB 1.1
- **Ресурс картриджа (стартовый вариант):** 2500 (2500)
- **Драйверы для операционных систем:** Windows 95/98/Me/2000/XP/NT4.0, DOS-приложения из Windows
- **Размеры (ШxГxВ), мм:** 415x486x253
- **Примерная цена картриджа (USD):** 55

Продолжая старые традиции, фирма HEWLETT PACKARD создала еще одну достойную модель. И текст, и графика выглядят очень хорошо. Можно прочесть текст размером 2 пункта. Недостаток – не самая высокая скорость печати. В комплекте идет специальный кабель для подключения к порту USB с оригинальным нестандартным разъемом со стороны принтера. С одной стороны, это хорошо – гарантированно использование только сертифицированных кабелей HP, с другой стороны, могут возникнуть проблемы с заменой вышедшего из строя кабеля, хотя это и маловероятно. При установке в системе появляются два принтера: один



для печати из Windows-приложений, а другой – из DOS-приложений, работающих под управлением Windows. Принтер комплектуется совмещенным картриджем. Модель можно рекомендовать пользователям, которым необходимо печатать из приложений DOS, работающих в окне Windows.

### LEXMARK E210



**\$225**

- **Скорость печати, ppm:** 12
- **Время до выдачи первой страницы, с:** N/D
- **Разрешение, dpi:** 600x600
- **Размер памяти:** 4 МБ
- **Интерфейсы:** USB 1.1, LPT
- **Ресурс картриджа (стартовый вариант):** 2000 (1000)
- **Драйверы для операционных систем:** Windows 98/2000/Me/NT 4.0
- **Размеры (ШxГxВ), мм:** 329x355x231
- **Примерная цена картриджа (USD):** 60

LEXMARK E210 настораживает рекомендованной месячной нагрузкой – 500 страниц в месяц. Для лазерного принтера этого обычно недостаточно. Кроме того, у этой модели относительно невысокая скорость печати и достаточно малый ресурс картриджа. В стандартной комплектации отсутствует кабель USB и поставляется стартовый картридж на 1000 страниц. Нет и режима экономии тонера, хотя можно использовать уменьшение плотности печати, драйвер принтера это допускает. В остальном LEXMARK E210 показал себя очень достойно – текст и особенно графика выглядели на высоком уровне. Принтер хорошо передает полутона, хотя никаких



специальных технологий не заявлено, за исключением возможности сглаживания крупного шрифта. Модель использует совмещенный картридж. Ее можно рекомендовать пользователям, которым необходима качественная печать полутоновых изображений.

### XEROX PHASER 3210

★★★★★ \$198

- Скорость печати, ppm: 12
- Время до выдачи первой страницы, с: 13
- Разрешение, dpi: 600x600
- Размер памяти: 4 МБ
- Интерфейсы: USB1.1, LPT
- Ресурс картриджа (стартовый вариант): 3000 (3000)
- Драйверы для операционных систем: Windows 95/98/2000/Me/NT/XP, Linux (Red Hat 6.0 или выше), DOS
- Размеры (ШxГxВ), мм: 329x348x224
- Примерная цена картриджа (USD): 58

Фирма XEROX традиционно выпускает и продает различные решения для печати. Тестируемый нами принтер XEROX Phaser 3210 примечателен тем, что это единственная модель, поддерживающая PCL-язык, среди представленных в нашем обзоре. И хотя цена таких устройств обычно более высокая, он не преодолел порог в \$200, причём в комплекте поставки есть и USB кабель, и картридж на 3000 страниц. К напечатанному тексту претензий нет, но при печати графики принтер не очень хорошо передает полутона. XEROX Phaser 3210 может печатать из DOS и других операционных систем, используя драйвер PCL. Скорость печати относительно небольшая. Объем



памяти для PCL-принтера недостаточен, но его можно увеличить вплоть до 68 Мбайт самостоятельной установкой дополнительной модуль памяти. XEROX Phaser 3210 можно рекомендовать пользователям, которым необходима печать из DOS.

### SAMSUNG ML-1710

★★★★★ \$230

- Скорость печати, ppm: 16
- Время до выдачи первой страницы, с: 11
- Разрешение, dpi: 600x600
- Размер памяти: 8 МБ
- Интерфейсы: USB 1.1
- Ресурс картриджа (стартовый вариант): 2500 (1000)
- Драйверы для операционных систем: Windows 95/98/2000/NT4.0, Linux, MacOS 8.6 и старше (включая MacOS X)
- Размеры (ШxГxВ), мм: 348x355x193
- Примерная цена картриджа (USD): 55

Производством принтеров компания SAMSUNG занимается сравнительно недавно. Несмотря на это, SAMSUNG ML-1710 продемонстрировал отличное качество печати. Текст размером 2 пункта вполне читаем, передача полутонов находится на высоком уровне, а наклонные линии печатаются гладко, без неровностей. Графика смотрится естественно. Отпечатки, сделанные в режиме экономии тонера, не выглядят как черновики, и текстовые документы можно печатать именно в этом режиме, сохраняя тем самым ресурс картриджа. Принтер использует совмещенный картридж. Приемный лоток на 250 листов находится сзади, на пе-



реднюю панель же выведен оригинальный датчик наличия бумаги в лотке. Модель можно рекомендовать пользователям, собирающимся печатать различные документы с бизнес-графикой, так как этот принтер показал одни из лучших результатов по четкости печати.



### ЯЗЫК ОПИСАНИЯ ИНФОРМАЦИИ

Язык описания информации – способ кодирования заданий печати для передачи через интерфейс от компьютера к принтеру. Представленные принтеры по этому признаку подразделяются на модели с поддержкой языка PCL (XEROX Phaser 3210) и без нее. Использование этого языка придает принтеру универсальность. Модели с поддержкой PCL работают в DOS. Но даже если вы используете какую-либо экзотическую операционную систему (в которой нет прямой поддержки вашей модели принтера), то есть возможность произвести печать с помощью PCL-драйвера. Принтеры с PCL содержат в своей постоянной памяти некоторое количество масштабируемых и/или растровых шрифтов. Эти шрифты должны содержать кириллические символы, иными словами, должны быть «русифицированы» для печати кириллических текстов. Преимущество PCL заключается в том, что принтер без PCL (или GDI-принтер) вынужден формировать файл большого размера, содержащий «изображение» текста, который должен быть напечатан. В то время как принтер с поддержкой PCL принимает текст с указанием того, каким шрифтом, каким стилем и каким размером печатать, и уже сам

решает вопрос создания конечного изображения. Такой подход позволяет экономить ресурсы компьютера, особенно память, хотя необходимость самостоятельно обрабатывать информацию требует от принтера более сложной и, следовательно, дорогой «начинки». Принтеры с поддержкой PCL могут без проблем печатать и графику. Их недостаток заключается в том, что принтер должен полностью разместить печатаемое задание в памяти, иначе печать будет невозможна. У GDI принтеров такая проблема отсутствует: память используется лишь для буферизации поступающего задания, и при этом возможна динамическая подгрузка во время печати. Это необходимо учитывать и не использовать PCL драйвер без необходимости. Существует более продвинутый язык описания информации – PostScript, но он применяется в более дорогих моделях. Принтеры с поддержкой языка PCL: XEROX Phaser 3210; GDI принтеры: EPSON EPL-6100L, HP LaserJet 1000w, LEXMARK E210, OKIPAGE 8w Lite, SAMSUNG ML-1710. Для принтера HP LaserJet 1000w необходимо отметить, что приложения DOS, работающие в среде Windows (DOS-box режим) могут осуществлять печать, используя драйвер PCL, хотя сам принтер язык PCL не поддерживает.

### КОМПЛЕКТАЦИЯ

Все принтеры поставляются в заводской упаковке и с картриджами. Для нескольких моделей «стартовыми» картриджи имеют чуть меньший ресурс, чем стандартный (SAMSUNG ML-1710, LEXMARK E210). Для удобства в спецификациях тестируемых принтеров мы указали эту величину в скобках. В некоторых комплектах отсутствует кабель для подключения принтера к компьютеру, и его необходимо приобрести отдельно (EPSON EPL-6100L, LEXMARK E210, CANON LBP-1120).

### ГАРАНТИЯ

На все принтеры, описанные в обзоре, предоставляется стандартная фирменная годовая гарантия производителя, для модели SAMSUNG ML-1710 – 3 года, как и на всю прочую технику SAMSUNG.

### РАСХОДНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

По конструкции картриджа представленные в обзоре принтеры можно разделить на две группы. Картридж – сменный блок, содержащий в себе только тонер (раздельная конструкция), либо совмещающий в себе помимо тонера еще и фотобарабан и некоторые другие детали (совмещенный картридж). При замене совмещенного картриджа заменяется и фотобарабан. Преимущество такого под-

хода – при различных проблемах с качеством печати (полосы и др.) можно просто вставить другой картридж, полностью сменив тем самым блок печати. Недостатки – более высокая цена. При замене картриджа раздельной конструкции заменяется только тонер, а фотобарабан, имеющий существенно больший ресурс (15000 – 20000 страниц) приобретает отдельность. Как правило, речь не идет исключительно о фотобарабане. Обычно заменяется блок, содержащий в себе множество деталей. Преимущество – картридж с тонером дешевле, но со временем приходится заменять и блок фотобарабана, стоимость которого достаточно велика (до \$50 – \$100).

### ВЫВОДЫ:

Это исследование в очередной раз показало, что лазерный принтер – надежный спутник человека, который много читает на бумаге, занимается научной деятельностью или просто учиться. Теперь устройства этого типа стали еще доступнее, сохранив присущее им высокое качество печати. Мы выбрали SAMSUNG ML-1710, как экономичный принтер с неплохими параметрами печати, а лучшей покупкой стал рекордсмен по экономии тонера (благодаря фирменным технологиям) – EPSON EPL-6100L. ■

# ПОДКЛЮЧЕНИЕ И НАСТРОЙКА ЛАЗЕРНОГО ПРИНТЕРА НА ПРИМЕРЕ SAMSUNG ML-1710

**TEST LAB**  
(TEST\_LAB@GAMELAND.RU)

Лазерная печать дома нужна в первую очередь людям, которые читают большое количество электронных документов и чувствуют себя за монитором некомфортно. Таким пользователям удобнее выводить подобную информацию на печать. Кроме того, лазерный принтер полезен при оформлении писем, рефератов, курсовых и научных работ, докладов и прочей рабочей документации. В конце концов, вам может просто понадобится распечатать руководство по прохождению игры, которые, как вы знаете, порой занимают не один десяток страниц.

После того, как вынули SAMSUNG ML-1710 из коробки, вам необходимо освободить его от всех наклеек, которые предохраняют лоток и другие выдвигающиеся части от повреждения во время перевозки. После этого вы сможете свободно открыть принтер, ведь внутрь вам придется установить картридж. Для этого его нужно распаковать и удалить защитную пленку. Уделите этой процедуре особое внимание, тем более что в русскоязычной инструкции к принтеру этому посвящено несколько страниц с подробными рисунками. Затем следует выдвинуть лоток для бумаги и загрузить туда уложенные ровно листы. Не забудьте вместе с принтером приобрести и трехметровый USB-кабель для подключения к компьютеру. После включения питания принтера операционная система Windows сама определит наличие нового устройства и предложит вам воспользоваться CD из комплекта SAMSUNG ML-1710 для установки драйверов. Успешная инсталляция должна закончиться печатью пробной

страницы. Чтобы убедиться в работоспособности вашего принтера, вы можете вывести тестовую страницу, нажав кнопку «Отмена» на две секунды.

Отнеситесь внимательно к выбору бумаги для печати, SAMSUNG ML-1710 работает с листами плотностью от 60-ти до 90 г/м2 в лотке и от 60-ти до 163 г/м2 через щель ручной подачи. Плотность бумаги вы можете найти на упаковке с листами или узнать ее у продавца. На более тонких листах принтер, конечно, будет печатать, но возможен захват одновременно нескольких листов, зажевывание и другие непредсказуемые ситуации.

Установив принтер в Windows, вы сможете пользоваться им практически из любой программы. При этом каждый раз при печати (если обращаться к ней через меню) будут вызываться настройки драйвера. В настройках есть функция изменения качества печати, а значит, и скорости. Можно регулировать ориентацию изображения: «книжный / альбомный лист», менять размер полей, площадь изображения, формат бумаги. Меню позволяет организовывать плакатную печать, то есть изображение будет разбито на куски, из которых вы потом склеите большой плакат. В целях экономии бумаги вы можете печатать с двух сторон, для этого нужно сперва распечатать только нечетные страницы, затем снова загрузить листы в лоток и на другой стороне вывести четные (только помните, что в лоток страницы нужно всегда класть текстом вверх). Как видно, SAMSUNG ML-1710 — достаточно неприхотливое и простое в использовании устройство, выводить на него информацию не сложнее, чем на монитор. ■

**УСТАНОВИВ ПРИНТЕР В WINDOWS,  
ВЫ СМОЖЕТЕ ПОЛЬЗОВАТЬСЯ ИМ  
ПРАКТИЧЕСКИ ИЗ ЛЮБОЙ ПРОГРАММЫ.  
ПРИ ЭТОМ КАЖДЫЙ РАЗ ПРИ ПЕЧАТИ БУДУТ  
ВЫЗЫВАТЬСЯ НАСТРОЙКИ ДРАЙВЕРА.**



У SAMSUNG ML-1710 имеется лоток для загрузки бумаги, на котором вы найдете удобный механический индикатор его заполненности: с этим принтером вам не придется постоянно выдвигать и задвигать лоток, чтобы убедиться в наличии листов.



По обеим сторонам щели ручной подачи бумаги есть специальные ограничители-направляющие, с помощью которых вы можете организовать печать на нестандартных форматах, например, на почтовых конвертах.



Управлять действиями SAMSUNG ML-1710 позволяет контрольная панель. Если индикатор «В сети/Ошибка» светится красным, значит, зафиксирована какая-либо ошибка: нет бумаги, закончился картридж или выдвинут лоток. Если же вы видите зеленый сигнал, устройство готово к печати. При приеме данных с компьютера этот светодиод (LED) будет мигать. Когда принтер готов к работе, вы можете переключать «Режим экономии тонера» кнопкой «Отмена». Если соответствующий LED включен, то режим активирован. Придержав кнопку «Отмена» в течение двух секунд, вы вызовете печать пробной страницы, десяти секунд будет достаточно, чтобы начать чистку принтера. Если вы хотите срочно отменить печать документа, просто нажмите «Отмена».



# ПОРНОГРАФФИТИ: ХЕНТАЙ!



ОНЛАЙН-ВЕРСИЯ:

<http://www.banzai.otaku.ru>

ВЫПУСК ПОДГОТОВИЛ  
**ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ**

«И прикройте эту свою рубрику о японской порнухе!» – время от времени в редакционной почте встречаются послания с похожими требованиями. «Банзай!» до сих пор ни разу не посвящал свои страницы откровенной эротической продукции, но тот факт, что кое-кто из наших читателей до сих пор путает обычное аниме и хентай, вынуждает нас рассказать о японском рисованном порно подробнее. Собственно, узнать об этом феномене никому не помешает, а уж как к нему относиться – тут уж каждый решит для себя сам. Со своей стороны надеемся, что сегодняшний спецвыпуск «Банзай!» окажется информативным, познавательным и, как бы странно это поначалу не прозвучало, дающим пищу для размышлений.

**Д**авайте сразу определимся с терминологией: как вы наверняка уже знаете, аниме – это японская анимация, манга – японские комиксы. Слово «хентай» в оригинале означает «извращенный», но по мере того, как соответствующая продукция расходилась по миру, за пределами Страны восходящего солнца хентаем стали называть любую рисо-

ванную эротическую продукцию из Японии. Существует хентайное аниме, манга и компьютерные игры (последние в подавляющем большинстве создаются для платформ PC и Mac, мы подробно останавливались на них в прошлом сентябре, см. «СИ» №17(122)). Надо сказать, что у людей, впервые сталкивающихся с хентаем, как правило возникает вопрос: зачем что-то старательно

рисовать, более того – запускать в производство целые анимационные фильмы, ведь можно просто пригласить моделей с улицы и снять обычное порно? Ключевое слово здесь – «обычное». Порноиндустрия в Японии, несмотря на действующие в этой стране жесткие цензурные законы, развита очень сильно – и помимо фильмов с «живыми актерами» существует устойчивый спрос именно на рисованную «клубничку». Почему? Причина та же, что лежит в основе популярности аниме как такового: во многих случаях анимация оказывается куда более выразительна, чем обычное видео; зрителю часто намного проще ассоциировать себя с рисованным персонажем, нежели с актером-человеком; да в конце концов, это действительно красиво. Происходящие в хентайных аниме-фильмах события сплошь и рядом крайне откровенны, но назвать действие сугубо порнографическим сложно – в аниме чаще всего просматривается достаточно вынятный



## АНИМЕ-БОНУСЫ ДЛЯ СОВЕРШЕННОЛЕТНИХ!



СТАТЬИ В ЖУРНАЛЕ – ТОЛЬКО ПОЛОВИНА НАШЕЙ РУБРИКИ!

По понятным причинам мы настоятельно не рекомендуем знакомиться с размещенными на CD бонусами тем из читателей, кому еще не исполнилось 16-ти лет. Собранный там мини-архив хентайной манги, видеороликов и иллюстраций предназначен исключительно для совершеннолетних зрителей. Мы не хотим отвечать перед вашими родителями за ваши же необдуманные действия.



ВНИМАНИЕ!



## КОНКУРС!

«Страна Игр» и компания MC Entertainment разыгрывают DVD с полнометражным фильмом «Кайт: девочка-убийца». 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 1 сентября!**

### Вопрос:

Как называлось хентайное аниме, снятое «богом манги» Осаму Тэдзукой?

1. «1001 ночь»
2. «Блэкджек»
3. «Кимба, белый лев»

Наш адрес: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр» (ответ лучше отправлять не в конверте, а на почтовой карточке).

E-mail: [banzai@gameland.ru](mailto:banzai@gameland.ru)



ОЧЕРЕДНОЙ



## ПОБЕДИТЕЛЬ!

DVD с фильмом «Аниматрица» получает Алина Абрамова из Тольятти. Правильный ответ: действительно, в «Матрице» полно отсылок и прямых заимствований из Ghost in the Shell.



Единственное, что сегодня осталось в рамках приличий – новости. Только в этой колонке вы не найдете ни слова о хентае!

► **СТУДИЯ PRODUCTION I.G** перезапустила свой англоязычный веб-сайт, снабдив его коротеньким текстом о полнометражном аниме-фильме Inoponce: Ghost in the Shell, который должен появиться на японских киноэкранах в октябре 2004 года. Текст следующий: «Бато – живой киборг. Все его тело, включая руки и ноги, целиком сделано людьми. Остается только часть его мозга и воспоминания о женщине. В век, когда граница между людьми и машинами исчезающе тонка, человек забыл о том, что он – человек. Это распутство одинокого «призрака» человека, который, несмотря ни на что, стремится вернуть свою человечность. Невинность... Вот что такое жизнь».



сюжет, а в играх сексуальные сцены вообще служат наградой за прохождения традиционных ролевых квестов или проявленные в общении с героинями чуда дипломатии.

Хотя истоки явления принято искать в древнеяпонских эротических гравюрах (кстати, запрещенных современным японским законодательством), хентай в его нынешнем виде появился в конце шестидесятых годов XX века – когда художник Го Нагай издал свою скандальную мангу «Школа бесстыдников», имевшую ошеломительный успех у старших подростков. И пошло-поехало. Поборники нравственности понача-



лось и в наши дни, в том числе и в отношении популярных видеоигр: в сети можно найти немало додзинси на тему взаимоотношений героев той же Final Fantasy, скажем так, остающихся за кадром в самой игре. Часто с интерпретацией художника можно поспорить, но привлекательность фэнской манги как раз и заключается в том, что она позволяет ответить на вопрос «а что, если бы...?». Несмотря на то, что авторы додзинси фактически нарушают авторские права, держатели копирайтов традиционно смотрят на это сквозь пальцы – фэнское творчество, каким бы оно ни было, в конечном счете только добавляет популярности оригинальным творениям.

Мультфильмы фривольного содержания время от времени снимал еще корифей японской анимации Осаму Тэдзука, однако в полную силу хентайное аниме расцвело с распространением домашних видеомагнитофонов и появлением формата OVA (original video animation), то есть анимации, снятой специально для продаж на видео, минуя кино- и телеэкраны. Здесь просматривается та же тенденция, что и с мангой – существуют фильмы на любой вкус, разной степени откровенности. Часто персонажами такого аниме становятся старшеклассники и студенты, и сюжет вертится вокруг первого сексуального опыта и связанных с ним переживаний –

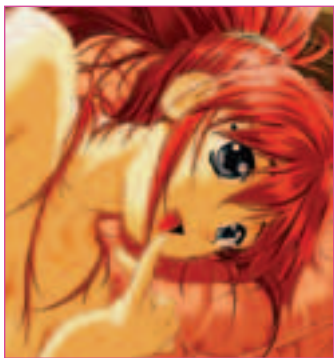


лу возмущались, но вскоре поутихли, ведь придраться-то было не к чему: все пикантные места на страницах хентайной манги заштрихованы, то есть действующие цензурные нормы честно соблюдаются. Издательства взяли за дело с размахом, и вскоре на рынке была представлена манга, отвечающая любым, даже самым изощренным желаниям аудитории – а японская аудитория воображением отнюдь не обделена. Наряду с профессиональной мангой почти сразу появился самиздат – так называемые додзинси, малотиражные сборники от начинающих художников, чаще всего фантазировавших в своих историях на тему сексуальной жизни персонажей популярного аниме. Выходит, к примеру, вполне себе невинный аниме-сериял про какую-нибудь покорительницу космоса – а фэны уже вовсю торгуют додзинси, где полюбившаяся зрителям героиня позволяет себе гораздо больше, нежели показано на телеэкране. Такое положение вещей сохрани-



► **ПО СООБЩЕНИЮ** американского MTV, Кортни Лав – вдовасолистка группы Nirvana Курта Кобейна – послужит прототипом для героини манги Princess Ai («Принцесса Любовь») художница Аи Ядзавы. По сюжету, некая принцесса вынуждена скрываться в ночном клубе под видом исполнительницы. В готовящейся к выходу манге найдут графическое воплощение тексты песен группы Hole, чьей солисткой выступает Кортни Лав. .





но это не значит, что хентай замыкается только на «школьных» реалиях – список доступных жанров включает фэнтези и научную фантастику, ужасы и мистику. Временами сценарий выполняет роль склейки между порносценами, а порой сами эти сцены оказываются дополнением к захватывающей истории – тут все зависит от цели, выбранной продюсером, и того пути, которым к ней идет режиссер.

Сложно выделить главную причину привлекательности хентая и его производных (яой и юри – о них вы прочтете чуть дальше) – каждый, кто когда-либо интересовался этой темой, как правило находит для себя что-то свое. Одним интересно следить за «взрослыми» сюжетами без купюр, другие примеряют на себя характер того или иного персонажа, многие ценят в первую очередь качество рисунка и мастерство аниматоров, кто-то видит на экране воплощение собственных фантазий, а кому-то просто нравятся нарисованные девочки с большими глазами и разноцветными волосами – создания удивительно красивые и, как это ни прискорбно, в жизни на каждом шагу не встречающиеся. ■



► **НА ПРОШЕДШЕЙ В США** конференции Comic-Con режиссер Сатору Мацумото в неофициальном разговоре с фанатами подтвердил, что студия Sunrise планирует выпустить прямое продолжение телесериала Gundam SEED в октябре 2004 года.



► **BANDAI ENTERTAINMENT** объявила о грядущем выпуске на DVD в регионе 1 следующего аниме: Wolf's Rain, Ghost in the Shell: Stand Alone Complex, Yukikaze, .hack//DUSK, Dragon Drive, Galaxy Angel 1 & 2, Gundam F91, Taruto, Stratos 4, Tenshi no Shippo, Zeta Gundam. Все эти вещи появятся на рынке в следующем году.

► **РАЗРАБОТЧИК ИГРОВОЙ** серии .hack, команда Cyberconnect 2, создает экшн для PlayStation 2, основанный на вселенной аниме-сериала Naruto, а часть сотрудников сеговской AM2, по нашим данным, все-таки занята над шутером по оригинальному Macross – который тоже выйдет на PS2. Издателем обеих игр выступит, естественно, японское подразделение Bandai.

► **БОНУСНАЯ КОМПОЗИЦИЯ**, не вошедшая в саундтрек телесериала Ninja Scroll, доступна для скачивания в сети на сайте Domo Records (<http://www.domo.com>). Авторами музыкального сопровождения к этому аниме стали знаменитый композитор Китаро и музыкант-мультиинструменталист Питер Маквилли. Нет доступа в сеть? Ничего страшного, mp3-файл с композицией вы найдете на нашем CD.

## ➔ UROTSUKIDOJI – ЛЕГЕНДА ХЕНТАЯ

Несмотря на забавное для русского уха название, снятый в конце восьмидесятых годов OVA-сериал с серьезным и сложным сюжетом считается одним из основных столпов жесткого хентайного аниме. «Парень-бродяга», а именно так переводится с японского заголовок, рассказывает историю о погрязших в грехе и распутстве трех мирах (людей, зверюшек и демонов) – и о том, как шанс распорядиться судьбой этих миров оказывается в руках школьника Тацуо Нагумо. Существует несколько точек зрения на изоби-

люющих изощренными сценами насилия и секса сюжет Urotsukidoji, но большинство смотревших фильм сойдутся на мнении, что это, в конечном счете, история любви – пусть даже невыразимо мрачная, трагичная, жестокая, извращенная, задыхающаяся от безысходности и призванная потакать самым темным человеческим желанием. Также Urotsukidoji, наверное, ярчайший пример хентайного поджанра «щупальцы» (tentacles) – это когда демонов и монстров изображают обросшими длинными извивающимися отростками, окончания кото-



рых имеют форму мужского полового органа. Стоит ли говорить, что монстры, едва завидев привлекательную девушку, незамедлительно пускают свои щупальцы в дело. Зрелище на любителя, но судя по популярности таких сцен в хентайном аниме, любителей находится немало. Нелишним будет напомнить, что все рецензируемые сегодня на страницах «Банзай!» фильмы попадают в категорию «не для детей», и Urotsukidoji, пожалуй, наиболее «заслуженный» обладатель данного возрастного рейтинга. ■



### 2D LOVE



#### КОМПЛЕКСЫ, РЕАЛЬНЫЕ ИЛИ ВЫДУМАННЫЕ...

Продолжая знакомство с азбукой хентая, упомянем еще парочку терминов: *лоликон* и *нидзикон*. Лолликон – японское словечко, сокращение от «комплекс Лолиты» – призвано охарактеризовать ситуацию, когда читатель или зритель обнаруживает в себе пристрастие к несовершеннолетним на вид девочкам, которых в манге и аниме пруд пруди (официальный возраст совершеннолетия в Японии – 14 лет). А нидзикон – буквально «комплекс двухмерности» – якобы проявляется у отаку, пристрастившихся к рисованным персонажам настолько, что они становятся равнодушны к реальным партнерам. Забавный миф о поклонниках хентая, хотя, как говорится, в каждой шутке...



e-shop

http://www.e-shop.ru

МАГАЗИН  
С ДОСТАВКОЙ НА ДОМ

БЫСТРО ■ УДОБНО ■ ДОСТУПНО

NINTENDO  
GAMECUBE

Только до 31 июля!  
Каждому  
покупателю  
приставки  
Nintendo  
Game Cube  
ДЖОЙСТИК В ПОДАРОК!

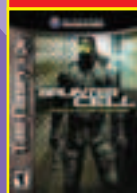
PAL \$209.99

NTSC \$239.99

Технические параметры:

Процессор: Power PC 485 MHz  
Графический процессор: «Fiber» 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 КВ, 1 параллельный порт

\$83.99\*/83.99



Tom Clancy's  
Splinter Cell

\$83.99\*/65.99



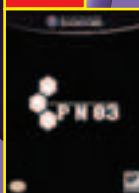
Legend of Zelda:  
The Wind Waker

\$83.99\*/83.99



Soul Calibur 2

\$83.99



P.N. 03

\$83.99\*/83.99



F-Zero

\$83.99\*/83.99



Wario World

\$79.99\*/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](mailto:sales@e-shop.ru)  
Заказы по телефону можно сделать  
с 10.00 до 21.00 с пн по пт и с 10.00 до 19.00 с сб по вс  
СУПЕР-ПРЕДЛОЖЕНИЕ ДЛЯ ИНОГОРОДНИХ ПОКУПАТЕЛЕЙ:  
стоимость доставки UPS снижена на 10%!

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

➔ КРУТО СВАРЕННАЯ

КАЙТ: ДЕВЧОНКА-УБИЙЦА

Режиссер Ясуоми Умэцу, 1998  
Российский издатель: MC  
Entertainment

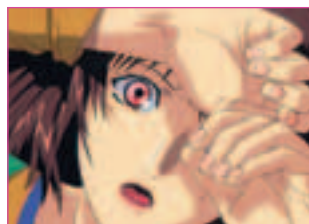
★★★★★

В видеоотделах московских супермаркетов «Кайт» стоит на одной полке с диснеевскими мультфильмами. Это не диверсия MC Entertainment, а прямое следствие наплевательского отношения менеджеров, которые толком не удосуживаются разглядеть кассету и DVD с ярлычком «Не для детей!». В России увидела свет полная версия лирического боевика Ясуоми Умэцу: если первоначальный американский релиз знаменит в первую очередь благодаря зашкаливающим по уровню кровавого драйва сценам действия, то российский вариант «Кайт» сохранил еще и около семи минут порносцен, открывающих зрителю настоящую подоплеку описываемых режиссером событий. Хотя секс и насилие здесь, как справедливо написано на обложке, «возведены в абсолют», в картине есть место и для трогательной привязанности, которую испытывают друг к другу двое юных наемных убийц – и это враз поднимает фильм «низкого жанра» едва ли не на уровень бессоновских «Никиты» и «Леона».

История сама по себе достаточно проста: есть девушка Сава, чьи родители убили почти у нее на глазах, и есть детектив Акаи – в высшей степени аморальный тип, ставший «опекуном» Савы и сделавший из нее идеальное орудие для убийства. Когда судьба сводит героиню с парнем по имени Обури, выполняющим похожую работу для партнера Акаи, заведенный детективом порядок вещей нарушается... Режиссер Умэцу – неординарный и талантливый мастер, намеренно работающий на опасном стыке хентай и обычного аниме. На первый взгляд избранный им путь кажется странным: нужно ли вообще включать сцены откровенного секса в гениально выстроенный и прекрасно разыгранный боевик, отдающий дань уважения американским фильмам нуар, французскому детективу и хореографичным опусам Джона Ву? Смысл в этом следующий: Умэцу не хочет затеряться среди талантливых и «чистых» творцов. Он специально снимает вещи на грани фола, оставаясь ярчайшей звездой в индустрии хентайского аниме у себя дома и пожиная лавры прогрессивного режиссера на Западе, где его работы часто проходят цензурную обработку. Один из



кульминационных эпизодов «Кайт» – шокирующая драка в туалете офисного здания и последующее падение с небоскреба – фактически кадр-кадр был переснят в известном клипе Ex-Girlfriend группы No Doubt; а режиссер фильмов «Форсаж» и «Три икса» Роб Козн, как мы уже писали, недавно заявил о своем намерении поставить в Голливуде масштабный киноримейк «Кайт». Откуда, естественно, будут исключены хентайные эпизоды. Это делает российское издание еще более ценным для коллекционеров и всех ценителей хорошего кино. До выхода «Кайт» в Японии ничего похожего не снимали. Жестокый, яростный и безумно красивый шедевр-провакация. ■



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

СТРАНА  
ИГР

# 15(144)

ДА!

Я ХОЧУ ПОЛУЧАТЬ БЕСПЛАТНЫЙ  
КАТАЛОГ GAMECUBE

NINTENDO  
GAMECUBE

ИНДЕКС \_\_\_\_\_ ГОРОД \_\_\_\_\_

УЛИЦА \_\_\_\_\_ ДОМ \_\_\_\_\_ КОРПУС \_\_\_\_\_ КВАРТИРА \_\_\_\_\_

ФИО \_\_\_\_\_

ОТПРАВЬТЕ КУПОН ПО АДРЕСУ: 101000, МОСКВА, ГЛАВПОЧТАМТ, А/Я 652, E-SHOP



Сегодняшний рассказ был бы неполным, если бы мы не затронули мангу и аниме про однополою любовь. Да, есть такое, и даже называется по-своему. Произведения о любовных взаимоотношениях парней – это «яой» (сокращение от «яма наси, оти наси, ими наси» – «ни кульминации, ни смысла, ни развязки»), а если в главных ролях выступают девушки – то это «юри» (в честь одной из героинь Dirty Pair). Самое любопытное, что яой и юри рисуется и снимается не столько в расчете на геев и лесбиянок, как можно предположить поначалу, а напротив – для читателей и зрителей с традиционной ориентацией. Редкий мужчина откажется понаблюдать за парой прелестных девушек и, как показывает практика, редкая девушка откажется от искушения полистать томик яойной манги или посмотреть аниме «про парней». И если с юри все более-менее ясно, то интерес милых дам к яю требует некоторого пояснения. По японским понятиям привлекательный мужчина – это мужчина образованный, культурный и красивый чисто по-женски, в противовес западным понятиям о «настоящем мужике» как о горе мускулов. Большинство древних японских эпосов создавали женщины, придававшие героям собственные черты, а гомосексуализм как таковой вообще не считался чем-то зазорным – известны трактаты бусидо, утверждавшие, что для настоящего самурая отношения с другим самураем предпочтительнее привязанности к женщине. Несмотря на то, что после реставрации Мэйдзи в стране была введена строгая цензура, представления японцев о негреховности однополой любви изменить не удалось. Яой появился в семидесятых годах в пике культурным ограничениям: если женщина не может рассказать историю от лица героини-девушки (а на то были причины – тридцать лет назад Япония была далека от нынешнего равновесия полов), то почему бы не превратить ее в юношу, ведущего себя как девушка? Яой, в отличие от традиционного хентая, далеко не всегда предполагает показ секса как такового, здесь доминирует специфика женского романа: любовные многоугольники, драмы, трагедии, разбитые сердца и счастливые воссоединения. А то, что в качестве действующих лиц сплошь красивые парни, придает яю пикантный оттенок запретного плода – отсюда и бешеная популярность этого жанра у девушек.

## ➤ МИНИ-ОБЗОРЫ DVD:

Фильмы любезно предоставлены интернет-магазином «Ay, DVD» (<http://www.ay-dvd.ru>)



### VANILLA SERIES: MEIKING

Издатель: Critical Mass

**З**амечательный idiotский комедийный фэнтези-хентай! Ну как не влюбиться в аниме, где действует команда, состоящая из героя с библейским именем Каин, которого сопровождают феэри, эльф, самурай, рабыня, бандитка, юная принцесса-волшебница, кавальный гномий

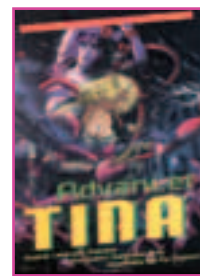
посланец и целое танковое соединение? Плюс то, чего кому-то наверняка не хватало в Slayers – куча сексуальных сцен с участием всех видов фэнтезийных существ, главным из которых официально объявляются остроухие эльфийки! В фильме нет никаких особых извращений – MeiKing определенно снимался для тех хентайщиков, кто любит хорошо посмеяться. ■

### ADVANCER TINA

Издатель: Kitty Media

**Н**аучная фантастика? Легко. 3113-й год, человечество изгнано с Земли и находится в поисках подходящей для заселения планеты. После того, как один за другим смелые колонисты гибнут при попытках разведать планету Омега 13, туда отправляют Тину Оуэнс, пригово-

ренную до этого к 2000-летнему тюремному заключению... Во-первых, тут много сцен со шупальцами (хорошо это или плохо, решайте сами). Во-вторых, авторы расщедрились на неплохой экшн с пальбой, что в фильмах этой категории встретишь нечасто. В третьих, Тина не имеет ничего общего с инфантильными дурочками, обычно наводняющими хентайное аниме. ■



### MYSTERY OF THE NECRONOMICON Anime 18

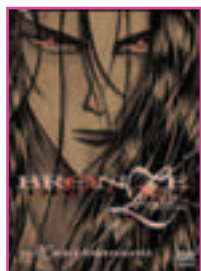
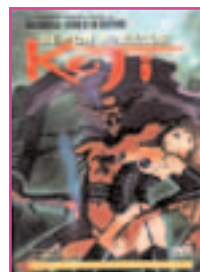
**Ж**естокий, пугающий ужастик, снятый в расчете на ценителей самого мрачного хентая, восхищающихся красотой смерти. Здесь есть все: жесткий лесбийский секс, сцены садомазохизма, кровавые ритуалы, убийства и некрофилия. Снято

две истории: Book of the Dead и The Black Chapter, каждая включает два эпизода. The Mystery of Necronomicon так бы и остался чистой, незамутненной порнографией, если бы не искусно запутанный мистический сюжет и детально выписанные характеры Аски и Сатоси – пожалуй, наиболее привлекательных и харизматичных героинь хентая из всех, что нам встречались. ■

### DEMON WARRIOR KOJI Anime 18

**Е**ще один ужастик, очередная работа Тосию Маэды, автора нетленного Urotsukidoji. Получеловек-полудемон Кодзи пытается остановить вырвавшегося на свободу кровожадного монстра – но цепочка жертв неожиданно приводит его к оди-

нокой женщине... Маэда-сан в своем репертуаре: стильно, фактуристо, временами концептуально. Дизайн персонажей слегка уходит в сторону от общепринятых канонов (демоническая форма Кодзи, кстати, изрядно напоминает Дьябло из Final Fantasy VIII), фильм насыщен действием, а хентайные эпизоды достаточно (но не чрезмерно) жестки. ■



### ZETSUAI 1989

Издатель: Shueisha

**К**лассика аниме в жанре яой – до боли трогательная и эмоциональная история любви двух молодых парней. Еще будучи пятиклассником, Кодзи запомнил блеск глаз наблюдающего за ним Идзуми, и сейчас, когда Идзуми наткнулся на не-

го на улице – пьяного, валяющегося среди мусорных баков – когда он подобрал и привел его домой – чувства накачивают на Кодзи с новой силой. Вскоре всплывают темные секреты прошлого, выливающиеся в нешуточные переживания и болезненные самопожертвования... Финал истории ждет зрителя в сиквеле – вышедшем четырем годами спустя аниме под названием Bronze. ■



# ЦИФРОВОЙ ХЕНТАЙ!



Фильмы любезно предоставлены интернет-магазином «Ay, DVD» (<http://www.ay-dvd.ru>)



## LA BLUE GIRL RETURNS

Издатель: Green Bunny

Продолжение сумасшедшего дурдома, которым была оригинальная La Blue Girl, приправленное чуть более вменяемым сюжетом – как в предыдущем сиквеле Lady Blue. Очаровашка Мико по-прежнему показывает всем попутным демонам, где раки зимуют – пользуясь сво-

ей знаменитой техникой сексуального ниндзюцу! Тосио Маэда, казывается, прекрасно знает, что ударная доза юмора в хентае не повредит, и если в Urotsukidoji он все-таки был серьезен, то здесь отрывается на полную катушку, выдумывая всевозможные сценки с крохотным помощником Мико, похотливым Нин-Нинном. Качество анимации, как всегда, великолепно. ■

## COOL DEVICES

Издатель: Critical Mass

Сборник из 11 серий, каждая из которых посвящена тому или иному сексуальному фетишу, будь то лолликон, садомазохизм или инцест. Строго говоря, это и есть самая наглядная иллюстрация понятия «хентай», истории извращенных персонажей, заканчивающиеся по

большой части трагично. Не каждый осилит Cool Devices целиком, но тем, кто все-таки решится на просмотр – рекомендуем обратить внимание на эпизоды Yellow Ster и Fallen Angel Rina, снятые автором «Кайт» Ясуоми Умэцу. Эти новеллы отличает прямо-таки безупречный вкус и чувство стиля – разумеется, с поправкой на эксплуатируемый жанр. ■



## MALICE@DOLL

Издатель: Digital Amuse, Inc.

Необычный экспериментальный проект, эдакая смесь присущей Serial Experiments Iain киберфилософичности и CG-роликов в духе Parasite Eve – история таинственного превращения робота-проститутки в настоящую девушку и ее последующих страданий, рассказанная пос-

редством трехмерной графики. Малис сменила требующее ухода механическое тело на живую плоть, но она и представить себе не могла, что человеческое существование приносит боль и психологические травмы. Своеобразное темное переложение «Алисы в Стране Чудес», эта эротическая притча лишней раз напоминает о несовершенстве человека. ■



Разумеется, на данных страницах представлено наиболее характерное, с нашей точки зрения, хентайное аниме. Но сколько людей – столько и мнений, и вполне возможно, что кто-то другой на нашем месте рассказал бы совсем об иных фильмах: о Cream Lemon, Koihime, Chimera: Angel of Death, Sexorcist, Gravitation, Imma Youjo, My Fair Masseuse, Katakuri Ninja Girl – да мало ли еще качественного хентая или яоя на свете! Нам важно было показать разнообразие, царящее в этом достаточно ограниченном мире анимационных фильмов для взрослых – ведь «Банзай!» совсем скоро вернется к поднятой сегодня теме. В одном из следующих выпусков мы расскажем о русской версии еще одного шедевра Ясуоми Умэцу – «Mezzo Forte: красотики-головорезы», но полностью хентайных фильмов больше касаться не станем. До встречи! ■

net land

интернет-центр  
NetLand

Самая правильная атмосфера в городе!

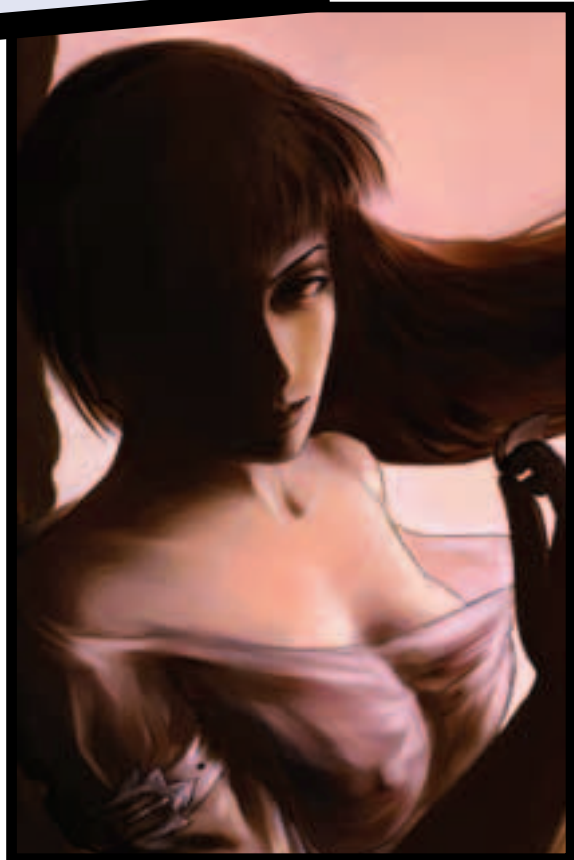
- Более 100 PIII и PIV
- Выделенный оптический канал Интернет 10 Мбит/сек
- Огромная коллекция самых популярных игр всех стилей и направлений
- Игровые приставки, подключенные к гигантским проекционным телевизорам
- Лучшие в России компьютерные турниры и чемпионаты
- Штаб SMS-игры BOTFIGHTERS
- Дискотеки, вечеринки, шоу-программы
- Бильярд, футбол
- Кафе

и многое другое...

Круглосуточно  
понеделник  
до 22.00

г. Москва, Театральная проезд, дом 5  
м. Лубянка, Кузнецкий мост,  
Центральный Детский мир, 4 этаж  
вход со стороны гост. "Савой"  
тел. 105-00-21, 781-09-23  
[www.net-land.ru](http://www.net-land.ru)

Иллюстрация: арт-группа LAMP



## КАПУСТ-К



Привет «СИ»! Я пропустил несколько номеров (около 20), и у меня возникло несколько вопросов:

1. В одном из старых номеров упоминалась игра World of Warcraft. Меня очень заинтересовал этот проект, и мне хотелось бы знать, является он сугубо онлайнным или все-таки возможен single-player? Кстати определена хотя бы относительная дата релиза?
2. Где в Самаре можно купить GBA, картриджи к нему? И по какой цене?
3. А The Elder Scrolls 4 будет?

[kapust-k@sama.ru](mailto:kapust-k@sama.ru)

1. Дату релиза Blizzard до сих пор не назвала. Какой-то совсем незамысловатый одиночный режим в игре будет.
2. Лучше покупать через знакомых в Москве или Петербурге. Опять же, в сети есть магазины E-Shop и [www.VGW.ru](http://www.VGW.ru).
3. Работ над The Elder Scrolls IV не ведется, хотя разработчики и не отрицают возможности создания этой игры в будущем.

## XENOBLOIDE BLOIDE



Я сижу где-то сверху на проводах мне делать нечего сейчас ваще делать никому нечего потому что все болеют ни на работу не сходишь ниче не сделаешь играть не во что совсем надоело все скучно в GTA нет разрушений плохо Пос-

Доброго всем! Раз я тут сейчас главный, то воспользуюсь служебным положением и выскажусь о наболевшем прямо в коллективное читательское лицо. Ребята, вы собственные письма перед отправкой хотя бы читаете? Особенно это касается электронных посланий – покопаться денек в корреспонденции «СИ», и создается стойкое ощущение, что генофонд нации полностью уничтожен, а врожденная безграмотность стала неотъемлемой чертой современного подростка. Пускай сидеть на уроках русского языка невыносимо скучно, но это никому не дает права оскорблять своих респондентов – а большинство приходящих на наши адреса писем иначе как оскорблением чувств любого грамотного человека язык назвать не поворачивается. Учите русский, иначе в жизни вас никто всерьез воспринимать не будет. Никакой правки орфографии я на этот раз делать не стал – полюбуйте на свои высказывания во всей красе.

— **ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ**

тал 2 нету нигде найти не могу способ победить Дэуса в Ксеногеарс кстати Ксено – игра крутая только почему-то никому не нравится огромные роботы пошаговые бои играть надо долго и все интересно – что еще для счастья надо правильно Дракула кстати Кастельвалка Симфония Ночи тоже игра суперская все красиво зашибись как вид сбоку целых два замка интереснейшая история где-то пять концовок наикрасивейшая и наиприятнейшая песня «Я – ветер» что прям ваще Лунар 2 тоже игра наикрутейшая (и вот такой поток сознания продолжается еще на добрых три страницы – ясно теперь, почему в стане жестких приверженцев ПК бытует мнение о некоторой нецелесообразности игроков-приставочников – прим. ред.)... А теперь несколько вопросов:

1. Какая игра первая в жанре сурвивал хоррор (извините за ужасную формулировку)?
2. Когда выйдет Мегамэн Икс 7? А на ПК выйдет?
3. Какие Мегамэны вышли на ПК? Жгите деньги! Мир – форева! Нет злу!

[xenobloide@mail.ru](mailto:xenobloide@mail.ru)

1. Одни летописцы индустрии ведут родословную игр-ужастиков от Haunted House (Atari 2600, 1981 г.), другие – все-таки от Resident Evil (PlayStation, 1996 г.). Добавим, что в 1995 году на Super Famicom в Японии вышла двухмерная Clock Tower, которую при желании тоже можно отнести к этому жанру.

2 17-го июля сего года увидела свет PS2-версия Rockman X7. О западных локализациях или порте на PC пока ничего не слышно.

3. Mega Man, Mega Man 3, Mega Man X, X3, X4, X5

По новой информации, деньги жечь нельзя. Вместо этого их нужно аккуратно складывать в конверты и присылать любимым редакторам «СИ».

## ИВАН ФИШОВ



Привет тебе, Game Land, из центра России, города Красноярск. Читаю тебя с 98-го года, но написать письмо решил только сейчас

(т. к. до этого момента меня все устраивало, да и темы для обсуждения были не такие уж и острые). Перейду собственно к самим вопросам.

- 1) Что там слышно о судьбе Jet Set Radio Future? Будут ли ее портировать на PS2, и как там дела с версией на GBA?
- 2) Примерно когда и на чем выйдет новая часть Shenmue?
- 3) Над каким проектом сейчас трудятся разработчики из многоуважаемой мной UGA?
- 4) Будет ли продолжение San Francisco RUSH 2049 (на мой взгляд самой лучшей аркадной гонки)?
- 5) Что слышно о новом «Сонике» (не для GBA)?
- 6) Я слышал, что для игры в Virtua Cop 3 требуется LightGun с педалью для Bulletime. Смогу ли я играть в VC3 на моем напковском G-con 2? И когда будет доступна консольная версия этой замечательной игры?
- 7) Когда выйдет Gran Turismo 4?
- 8) Последний вопросище: хоть КТО-НИБУДЬ прошел в Advance Wars на Advance Mission последний уровень!!! (я пару его уже как полгода \*8()) иногда кажется, что ее вообще пройти без читов нельзя (обшарил в инете все, но ничего полезного на AW не нашел, подскажите, как победить этого Storm'a!!).

1. GBA-версия JSRF успешно дебютировала в начале июля, а вот с PS2-вариантом дело темное. Похоже, в Smilebit его выход вообще тихонько замаяли.

2. Игра, примерно названная Shenmue III, ориентировочно выйдет на одной из существующих современных консолей. Возможно.

3. Сие тайна великая есть. Официальный сайт (<http://www.u-ga.com/>) хранит молчание.

4. Никаких анонсов относительно развития этой серии пока не поступало.

5. Сначала Sonic Heroes выйдет на GameCube (28 ноября), потом появятся версии для PS2 и Xbox

6. Пока Virtua Cop 3 обретается только на аркадных автоматах. Вроде бы Sega планирует



версию для Xbox, но про PS2-вариант до сих пор не было сказано ни слова.

7. По последним данным – к наступающему Рождеству.

8. Набираешь адрес [www.game-fags.com](http://www.game-fags.com), вбиваешь в окошко «Advance Wars», щелкаешь мышкой на закладку FAQs, затем выбираешь самый крупный текст. Полное прохождение Advance-сценариев тут как тут!

#### RIDER



Неужели Motol Kombat: Deadly Alliance выйдет только на PS2? Я вообще из Киева но все равно читаю ваш журнал (Правда номер за Февраль вышел совсем не давно.) Я прошу вас пришлите мне письмо с ответом на такой вопрос: Motol Kombat: Deadly Alliance Выйдет на PC??? Икогда??? (Если вы знаете).

[rider@ua.fm](mailto:rider@ua.fm)

*Неужто. Хотя это смотря что пан имеет в виду под «Motol Kombat».*

#### СТАРК



Не так давно, практически с нуля начал разработку собственного сайта, и с тех пор внимательно всматриваюсь в дизайн любой попадающейся на глаза веб-страницы и, разумеется, полиграфического издания. Надо отметить, что я читатель «СИ» с большим стажем и визуальная привлекательность журнала всегда была для меня мощным стимулом к чтению, и если раньше дизайн и его внутренняя структура заслуживали восхищения, то теперь кроме превосходных эпитетов я и не в состоянии ничего сказать. Круто, блин! Листаешь – глаз радуется, честное слово! Начало журнала, в которое входят новости и всевозможные спелсы, изучаются мной с большим вниманием, – они сильно на меня действуют, и пробуждают уже порядком зачухавший огонь страсти к играм (спасибо за это!).

1. Честно говоря, меня ваши постеры приводят в состояние тихого ужаса (я бы такую гадость на рабочий стол не повесил, не то что на стену)однако и на том спасибо. Однако почему не вкладывать иногда и аниме-постеры из «Банзая» (только покрасивши пожалуйста!)?

2. В конце прошлого века Сони обещала выпустить третью версию своей консоли аккурат в

2003. Как считаете, сдержат обещание?

3. Phantasy Star Online 2 – появится ли она на персоналке?

[distark@mail.uln.ru](mailto:distark@mail.uln.ru)

Арт-директору Алику Вайнеру внесена персональная благодарность перед строем.

1. «Покрасивши»? Покрасили, выжили.

2. Нет, не сдержит – можно рассчитывать только на осенний дебют буржуазной PSX в Японии.

3. Если имеется в виду PSO Ver. 2, то анонса пока не было. То же самое касается гипотетической второй части, о разработке которой Sonic Team не объявляла.

#### X-REY



Здравствуйте меня зовут X-REY я хотел-бы обсудить киберспорт... МОГЛИ-БЫ ХОТЯ БЫ НА 5-6 страиц сделать, дальше хуже говорите только о турнирах, а надо думать и о молодой лиге, пишите только о карте из Q3 или CS и все, а я хочу узнать, как тренироваться, обучаться, сам я неплохо играю в CS, War- и Star- Craft, еще, многие не хотят признавать, что проходят игры по вашей тактике, но я последний раз видел хорошее прохождение знаете когда? в 1999 февраль, говорилось о Half-life, но у меня не только плохие новости. У меня есть предложение над модом Half'a, можно сделать мультиплеерное прохождение всех трех официальных версий. P.S. Рубрика Хит? супер должнобыть больше такого!!!

[Superscarabei@yandex.ru](mailto:Superscarabei@yandex.ru)

*Дорогой X-REY! Представь себе такую ситуацию: через пятнадцать-двадцать лет твоим детям волшебным образом попадетя этот номер «СИ», они прочтут твое письмо – и наш ответ, где мы советуем их папе собраться с силами и сдать, наконец, экзамен по русскому языку для третьего класса общеобразовательной школы. Вот конфуз-то выйдет!*

#### PUSHKIN



Начну с плохого. Был я, значит, злостно обманут первым июньским номером журнала, где на первых страницах мне пообещали наклейку Metal Gear Solid2 (одной из моих любимых игр), вместо которой из страниц нагло выпрыгнула Final Fantasy. Ну да





ладно. Лучше на вопросы ответьте. В GTA: Vice City я прошел (на PC) сюжетную часть, но обещанных телохранителей, 200 брони и здоровья, майку с надписью и бесконечной аммуниции нет. В чем же дело? Еще вопрос: в галерею машин нужно доставить RANCHER. Я играю в русскую версию и Бог его знает, что за тип этот Rancher в пусском варианте? Также интересно, где взять байк Фэнси? И как грабить магазины, вернее, я тревогу-то поднимаю, но вот gdje деньги взять? Был бы очень благодарен, если в одном из следующих номеров или на дисках нашел список всех зданий, кооторые можно купить... И совсем напоследок. Выйдет ли продолжение Mafia, GTA и NOLF?

[pushkin2.poet@rambler.ru](mailto:pushkin2.poet@rambler.ru)

*Нормально! А нам-то откуда знать, как Rancher'a зовут в какой-то там «русской версии»? Попробуйте спросить у продавших вам игру пиратов. Что касается бонусов, то в рубрике «Коды» говорилось, что для получения призов необходимо не только пройти сюжетную часть, но на 100% выполнить все возможные задания. За путаницу с наклейками просим прощения, меры приняты. «Продолжение Mafia, GTA и Nolf» – это одна игра, что ли? На данный момент только Sony объявила, что GTA IV (рабочее название) выйдет эксклюзивно для PS2. Да, а «галерея» таки пишется с одной «л».*

## DIAMOND



Пожалуйста, ответьте на мой вопрос: стоит ли мне менять PS one на слегка поддержанную Dreamcast. Средств на классную консоль нет, а DC, по-моему нормальная приставка. Правда, говорят, что она часто и сильно ломается (стоит ли этому верить?) А, может, лучше попить на GC за 150\$ (если не ошибаюсь)?

[zahar07@mail.ru](mailto:zahar07@mail.ru)

*Дорогой Diamond, не забывайте – скупой платит дважды. Если вам охота мучиться с порезанными, ужатыми, бледными глюющими подбоями игр «на рускам языке» – то можно смело выбирать Dreamcast. Что касается GameCube, то там есть Zelda, Metroid, Resident Evil и... и все, собственно говоря. Вообще, лучше уж поднапрячься и порадовать себя PS2, чем бултыхаться в пиратском болоте для Dreamcast.*

## JAGUAR KO



Ваш журнал самый лучший из тех которые я читал. В нем есть такие незаменимые для лучшего журнала (возможно лично для меня) рубрики Железо, Обратная связь и Банзай! Да вообще пишете вы прикольно, читать приятно, молоти. И если вам не сложно, могли бы вы в разделе Железные новости чаще указывать цены на железо, о котором пишете, заранее благодарю. Особенно мне нравится рубрика Банзай!, которая пожалуй есть только в вашем журнале. Я был бы очень рад если бы вы написали где можно купить по Интернету DVD не по

высокой цене. А постеры просто супер, конечно хотелось бы по больше количество, но два все же лучше чем один и на том спасибо. А тот первоапрельский бульвар это фишка!! По чаще бы вы чета типа такого делали. На орфографию я внимания не обращаю, главное суть.

[jaguar\\_ko@mail.ru](mailto:jaguar_ko@mail.ru)

*Ага. Спасибобольшое, ми очень раты четать прийяные паслания. Цены на железо мы типа пишем. Дишовые DVD продают фирма союз а остальное это тока пираты, их лучше ни пакупать. И ты типа прав арфаграфия зло глафное суть.*

## СТЕПАН ТРОЕВ



Общий привет всем жителям «Страны Игр»! Сам я PC'шник по причине того что, пока не успел приобрести какую-нибудь приставку нового поколения. Но обещаю исправить это ошибку в ближайшие дни. Каждый раз с вождением просматриваю статьи о играх на PS2. Принципиально не покупаю GTA: Vice City на PC. Понтер с Джен из Primal-супер! А пока у меня вот такие вопросы:

1. Что слышно об Operation Flashpoint 2? На сайте Bohemia Interactive есть кое-какая информация и ссылка на весьма убогий сайт. Но ничего убедительного нету. Проясните ситуацию.

2. Почему до сих пор нету на DALNET'е канала «СИ»? Помнится у «Хакера» он был. В чате на сайте GameLand, в основном тусуются далекие от журнала люди. А так хочется посидеть в IRC, с людьми читающими журнал и интересующимися им.

[stroevev2003@mail.ru](mailto:stroevev2003@mail.ru)

*Зря вы GTA:VC на PC не берете – на хорошей машине она смотрится куда лучше, чем на PS2.*

*1. Информации и правда кот наплакал. Три метра боевых действий: юго-восточная Азия, центральная Европа и Африка. Время действия – семидесятые годы прошлого века. Codemasters обещает релиз в 2004 году, пока только на PC.*

*2. Панацея в таком случае – форумы сайта [www.gameland.ru](http://www.gameland.ru). В отличие от чата люди там, прежде чем что-то написать, все-таки думают – а не наоборот.*

## А В ЭТО ВРЕМЯ НА СЕТЕВЫХ ФОРУМАХ GAMELAND...

*Избранные сообщения с форумов сайта <http://www.gameland.ru>.*

Автор: [Ligo-go-go](http://www.gameland.ru). Тема: *приставки*.

Я согласен с тем, что половина «сейчас выпускающихся игр», просто не идут в рамки понимания геймеров! Например все игры про войну, их штопают, и штопают, и штопают... и т.д. и т.п... Сюжет избит до изнеможения, все высосано из пальца, точнее из мизинца! Лично я за такие игры, как WarCraft III, в ней и сюжет, и смысл, и красота современной графики, можно сказать одно – разработчики потрудились на славу! Сейчас компьютерный рынок завален МУСОРОМ!!! и его все больше и больше. Об этом можно говорить до бесконечности! Я

до сих пор помню игру «МОНСТРОГРАД»! Это такая муть! я так и не смог разобраться в управлении! Критики в игровую индустрию можно затащить столько же сколько и мусора!

Автор: [Тон](http://www.gameland.ru). Тема: *Дети!*

Надоели! Дети играют как козлы! Не все, конечно, но многие. Идиоты!

Проблема вот в чем: вы видели как играют, например, в Теккен 12-14-летние сопляки? Жмут на все клавиши, пользуются коронными ударами (как они их называют – коронки), и что хуже всего – побеждают. Как меня это бесит! Должна быть игровая культура! Разработчики делали игры не для этого; надо играть разнообразно, комбинировано, чтобы посмотреть было приятно! А они что делают? Геймпад держат как-то коряво, выучили один удар, поставили на него пальцы и все! Дебилы! Я в их возрасте так себя не вел!

Я называю это – «детский стиль гейминга». Хотя никакой это даже и не стиль... Просто долбежка по кнопкам, ломание пада и, как следствие, почти во всех магазинах, где стоят демонстрационные PS2, их выключают. Все из-за этой пузатой мелочи! Приходят и начинают толкаться, пихаться, буквально выламывают пады и рули из стоек, потом еще и играют дофигища времени, орут. Из-за них, я думаю в ЦУМе приставки вырубил и Рамстор на Каширке. Хорошо хоть осталось одно место, где можно спокойно прийти и поиграть, хотя и там они иногда появляются, но не часто. Короче, никакой культуры гейминга! Это очень плохо! Видеоигры (особенно PC2) – это ведь искусство!

Вот в FIFA эти дети-новички посто пытаются обвести всю команду и зауценным ударом вдолбить мяч в сетку. Просто чтобы выиграть. В какой-нибудь адвенчуре, опять же, «бескультурным» геймерам просто хочется дойти до конца уровня, убить босса и все... Типа, «смотри какой я крутой игрок – прошел игру за один вечер!».

При этом такие люди не смотрят никаких (особенно больших) заставок, пропускают все сюжетные вставки, не интересуются персонажами, историей, не вникают в суть. Им подавай прохождение и секретов по-больше! Нет чтобы спокойно так сесть в кресло, погрузиться в мир игры, почитать все диалоги, не торопясь, шаг за шагом, пройти всю игру! Это ведь как книга, главное не быстрее прочитать (чтобы быть, типа, лучше всех), а получить удовольствие, которое задумывал передать нам писатель (разработчик). Или, говоря о футболе, главное не быстрее закончить чемпионат и выиграть все кубки, а ведь интереснее в первый сезон занять низкое место, потом искать новых игроков, разрабатывать новые тактики и стратегии, и только через 2-3 сезона добратсья до триумфа. Не надо сразу брать сильнейшую команду, интереснее вытягивать средний клуб. Разве нет?

Короче, я за лозунг «главное – интересная, вдумчивая игра, а не быстрая «однокнопная» стратегия!».

Автор: [Otaku](http://www.gameland.ru). Тема: *Re:Дети!*

Согласен, играть надо красиво!

# ИТОГИ КОНКУРСА PLAYSTATION 2



«Как много девушек хороших», – насвистывал Алекс Глаголев. Купер начищал редакционный фотоаппарат. Юра Поморцев в очередной раз инструктировал личный состав: «Держите себя в руках! Ведите прилично!». Щербаков пытался работать. Безуспешно. Да и какая тут работа, когда вот-вот должна появиться победительница конкурса, который мы проводили совместно с E-Shop. На кону, как вы помните, была новенькая PlayStation 2 – и желающих заполучить главный приз было хоть отбавляй. Правильных ответов мы получили десятки, победителя выбирали всей редакцией. Врать не будем, были предвзяты, предпочтение отдавали девушкам. Можем мы себе, в конце концов, позволить небольшую слабость: на улице лето, все отдыхают, а наш доблест-

ный отряд продолжает трудиться в поте лица (кстати, кто-нибудь, наконец-то, починит кондиционер?). Вот мы и решили устроить себе – и финалистке – небольшой праздник. Праздник удался! Когда в редакции появилась Инга (а именно так зовут победительницу конкурса), стало ясно, что мы не ошиблись с выбором. Глаголев с насвистывания перешел на свист, за что тут же был награжден гневным взглядом Поморцева. Купер защелкал затвором фотоаппарата (что у него получилось, видите сами). Щербаков, окончательно забросив работу, гневно сверкая глазами, вручил драгоценную PS2. Инга растрогалась, расцеловала всех присутствующих и торжественно покинула нашу уютную комнату. Все долго смотрели ей вслед и улыбались...



## ВНИМАНИЕ!

**[19-ГО СЕНТЯБРЯ, В СВОЙ ДЕНЬ РОЖДЕНИЯ, «СТРАНА ИГР» ПРОВОДИТ ДЕНЬ ЧИТАТЕЛЯ!]**

**«В ПРОГРАММЕ»**

**БОИ ПРОФЕССИОНАЛОВ, ВОСПОМИНАНИЯ ОТЦОВ, РЕДАКТОРСКАЯ КОМАНДА WORMS ARMAGEDDON, ЗАЖИГАТЕЛЬНЫЕ КОНКУРСЫ И ПОДАРКИ ДЛЯ ВСЕХ!**

**«СПЕШИТЕ!»**

**ЧТОБЫ ПОПАСТЬ НА ЭТОТ ПРАЗДНИК ЖИЗНИ, ВАМ НАДО ПРИСЛАТЬ ТЕКСТ ЛУЧШЕЙ КРИЧАЛКИ ПРАЗДНИКА.**

**[ПРИШЛИ СВОЮ КРИЧАЛКУ И ПОПАДИ В СОТНЮ ИЗБРАННЫХ, КОТОРЫЕ ОКАЖУТСЯ НА САМОЙ КЛЕВОЙ ТУСОВКЕ ОСЕНИ!]**



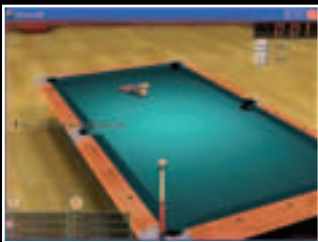
**НАШ АДРЕС ПРЕЖНИЙ:  
101000 МОСКВА,  
ГЛАВПОЧТАМТ, А/Я 652,  
«СТРАНА ИГР»  
MAGAZINE@GAMELAND.RU**

## CD1

### ДЕМО-ВЕРСИИ

#### ➤ CAROM 3D BILIARDS

Трехмерный симулятор бильярда с практически фотореалистичной графикой и реалистичной физикой. Несколько режимов и стилей игры, разные столы и варианты оформления игровых комнат.



#### ➤ NO MANS LAND

Та же Age of Mythology с уклоном в испанские похождения в Южной Америке. Классическая RTS с симпатичной трехмерной графикой и лаконичным немецким интерфейсом.



#### ➤ TRON 2.0

Квинтэссенция киберпанка в смеси с радикальной психоделикой. Путешествия внутри компьютерных систем, гонки на lightcycle'ах, шикарный дизайн уровней и многое другое.



### ГАЛЕРЕЯ

#### ➤ ОБОИ



#### ➤ КАРТИНКИ К РУБРИКЕ «БАНЗАЙ!»



### ПАТЧИ

- Age of Mythology
- Elder Scrolls III: Bloodmoon
- Chaser
- Diablo 2: Lord of Destruction
- Restaurant Empire
- Unreal 2
- RTCW: Enemy Territory

### ФЛЭШКИ

- XiaoXiao #9
- Поймай звезду
- Маджонг
- Мышь и яйцо

### БОНУСЫ

- Скринсейвер Virtua Fighter 4
- Фан-арт по игре Virtua Fighter 4
- Телереклама Virtua Fighter 4 Evolution

**А ТАКЖЕ:** Rym Draket, Space Quest Replicated, Strategic Command

## CD2

### ВИДЕО

- Crouching Tiger Hidden Dragon



- S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost



- Half-Life 2



**А ТАКЖЕ:** Armored Core 3, Dungeon Siege II, Legacy of Kain: Defiance, Magic: The Gathering - Battlegrounds, NBA Live 2004, Powerdrome, видео из рубрики «Банзай!»

### КИБЕРСПОРТ

- Демки с онлайн турнира CB Nations Cup Quake3
- Демки с чемпионата по Counter-Strike - ESWC Russia
- Русский и английский патч для Warcraft III: The Frozen Throne и Warcraft III: The Reign of Chaos версии 1.11
- Карта DM-Fragpipe2003 для Unreal Tournament 2003
- Digital Extreme Map pack

### СОФТ

#### ➤ MIRANDA PLUS

Программа, способная полностью заменить устаревшую и тормозную «Аську». Работает по тому же протоколу, экспортирует старые контакты, занимает минимум места, очень быстро работает и не создает никаких проблем.

#### ➤ MOSCOW MAP

Подробнейшая интерактивная карты Москвы, со всеми последними изменениями, номерами домов и возможностью поиска.

#### ➤ CROSSMASTER

Удобная программа для составления кроссвордов и сканвордов. Поддерживает работу со словарями, умеет самостоятельно составлять тематические кроссворды.

### МУЗЫКА

- Избранные треки из игры Wakeboarding Unleashed

**А ТАКЖЕ:** Capture Pad, Clear Center, DVD-2-DivX, Light Alloy, Mars Win Cleaner, MP3 Navigator, MuxaSoft Dialer, Netscape 7, Opera 7, SWISH 2.0, Tech Systray, UMS, XPlayer, Pegasus Mail, AsterWin, MyPopupKiller, Girl Builder, Vidomi Player/Encoder, DivX 5.0.5, Quick Time 6, ICQ 2003 PRO, Winamp 2.91 Full, Winamp 3.0 Full, Windows Commander, RealOne Player, Best Flash Player.

## SHAREWARE ИГРЫ

- Bounce
- Cascade
- Chickadroid
- Collapse 2
- Computer
- Gutterball
- Incredibubble
- Super Groovy
- Tip Top
- Triptych

## ДОПОЛНЕНИЯ

Unreal Tournament 2003 - Assault Mod, Blood Mod, Classic Domination, Happy FunBall. Дополнительные карты и скины.

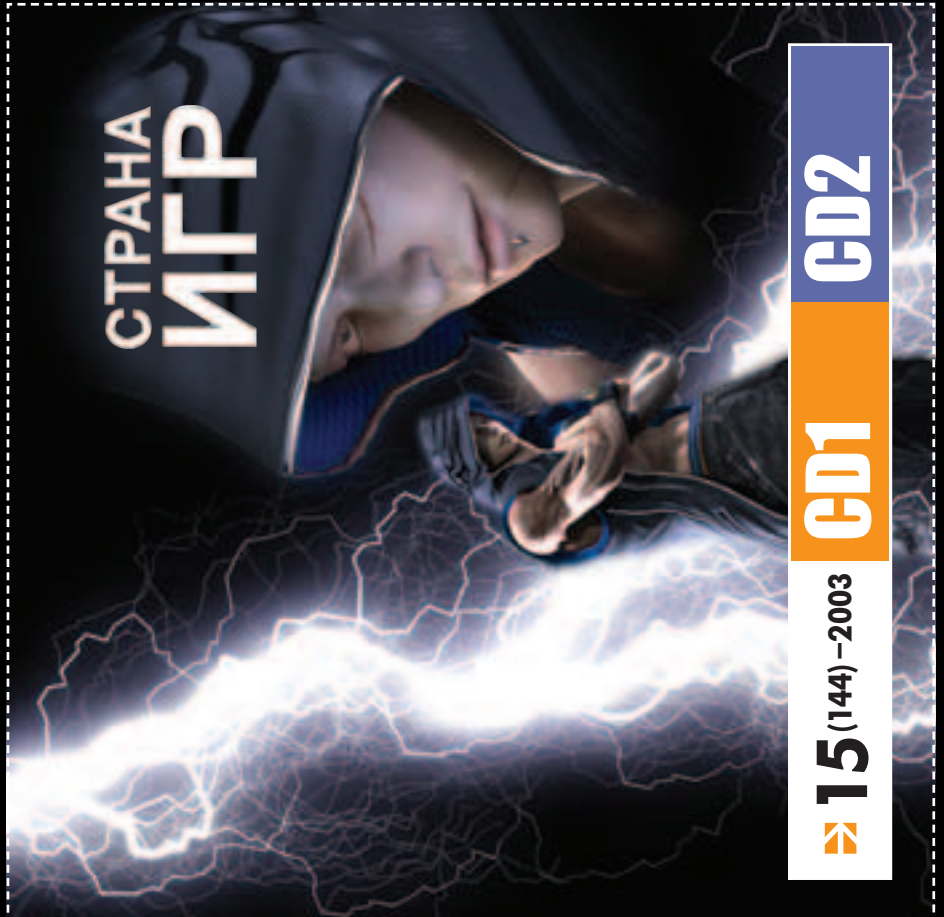


**А ТАКЖЕ:** миссии и моды для «Блицкрига»; огромная подборка по C&C: Generals; Donkey Pack для Counter-Strike; карты, машины и скины для GTA: Vice City; неофициальное дополнение Point of View для Half-Life; лучшие модули для Neverwinter Nights; синглплеерные миссии и дополнительная техника для Operation Flashpoint; Quake: Tenebrae - Doom III уже сегодня!; моды, карты и модели для Quake 3 Arena; модификация NerZhuls Return плюс карты и реплеи для Warcraft III.

## ДРАЙВЕРЫ

- ATI Catalyst 3.6 Driver – Windows XP/2000
- ATI Catalyst 3.6 Driver – Windows ME/9x
- ATI Catalyst 3.6 Control Panel

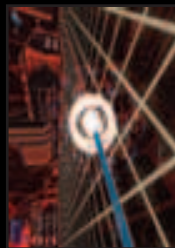
# СТРАНА ИГР



CD2

CD1

➤ 15 (144) – 2003



### ➤ TRON 2.0

Квинтэссенция киберпанка в смеси с радикальной психоделикой. Товарищи из Mopolith готовы порадовать вас умопомрачительным экшеном. Путешествия внутри компьютерных систем, гонки на lightcycle'ах, шикарный дизайн уровней и многое другое.



### ➤ NO MANS LAND

Та же Age of Mithology с уклоном в испанские похождения в Южной Америке. Классическая RTS с симпатичной трехмерной графикой и лаконичным немецким интерфейсом.



### ➤ CAROM 3D BILLIARDS

Трехмерный симулятор бильярда с практически фотореалистичной графикой и реалистичной физикой. Несколько режимов и стилей игры, разные столы и варианты оформления игровых комнат.

## В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ «СИ»

/В продаже с 19 августа!/  


### PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME

Сенсация года. Самый обаятельный и привлекательный герой всех времен. Мы помним его еще совсем ма-а-леньким, когда он помещался на дискетку. Уже в те времена в честь него слагли оды. Не пропустите самый исчерпывающий материал о великолепном принце, иначе песок времени неумовимо утечет сквозь пальцы, и вы останетесь ни с чем!



### PANZER DRAGON ORTA

Броненосный драконий сериал от Sega продолжил свою жизнь на майкрософтовской приставке. Да, мы задержались с обзором чуть ли не на полгода, но ведь не это главное! На много важнее свист рассекаемого могучими крыльями воздуха и предсмертные крики многочисленных врагов.

### WORMS 3D

Наконец-то червяки перешли в трехмерье! Узнайте, как долг был путь от пикселей к полигонам этой великолепной, ураганной, бесшабашной пошаговой стратегии. «Червяки» всегда отличались изрядным чувством юмора; посмотрим, удалось ли им сохранить это немаловажное качество.



Анонсируемые материалы могут быть подвергнуты изменениям

#### ДЕМО-ВЕРСИИ

- Caron 3D Billards
- No Mans Land
- Top 2.0

#### SHAREWARE ИГРЫ

- Bouqse
- Saesade
- Chickadoid
- Collapse 2
- Computer
- Guttenball
- pogredibbble
- Super Groovy
- Tr Top
- Triluch

#### ДОПОЛНЕНИЯ

- Unreal Tournament 2003 - Assault Mod, Blood Mod, Classic Domination, Harry FilmBall, Дополнительные карты и скины
- Миссии и моды для «Ближнекрига»
- Огромная подборка по C&S: Generals
- Donkey Pack для Souper-Stike
- Карты, машинки и скины для GTA: Vice City
- Неофициальный аддон Point of View для Half-Life
- Лучшее модули для Neverwinter Nights

- Синглплеерные миссии и дополнительная техника для Operation Flashpoint
- Quake: Tenebrae - Doom III уже сегодня!
- Моды, карты и модели для Quake 3 Arena
- Модификация NetZhis Reklam плюс карты и реплеи для Warcraft III.

#### ПАЧКИ

- Age of Mithroby
- Elder Scrolls III: Bloodmoon
- Chaser
- Diablo 2: Lord of Destruction
- Festofant Empire
- Unreal 2
- RTS: Enemy Territory

#### ФЛЭШКИ

- ХаоХао #9
- Пожмай звезду
- Маджонг
- Мышь и яйцо
- Скринкейвер Ultra Fighter 4
- Фанарт по игре Ultra Fighter
- Телереклама Ultra Fighter 4 Evolution

#### ВОНУСЫ

- Скринкейвер Ultra Fighter 4
- Фанарт по игре Ultra Fighter
- Телереклама Ultra Fighter 4 Evolution

#### ВИДЕО

- Clutching Tiger, Hidden Dragon
- Half-Life 2

- S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost
- Armored Core 3
- Dungeon Siege II
- Legacy of Kain: Defiance
- Mage: The Gathering - Battlegrounds
- NBA Live 2004
- Rome:ROME
- видео из рубрики «Банзай!»

#### СОФТ

- Miranda Plus
- Moscow Map
- Crossmaster
- Carpal e Pad
- Clear Center
- DVD-2-DVX
- Light Alloy
- Mars Win Cleaner
- MP3 Navigator
- Microsoft Dialer
- Netshare 7
- Opera 7
- SWSM 2.0
- Tech System
- UMS
- XPlayer
- Pegasus Mail 4.11
- AsterMin 1.20
- MurphyKiller 1.21
- Girl Builder 1.5
- Video Player/Encoder
- DVX 5.0.5
- Quick Time 6

#### КИБЕРСПОРТ

- Давки с онлайн-турнира SW Nations Cup Quake3
- Давки с чемпионата по Souper-Stike - ESWC Russia
- Русский и английский пачки для Warcraft III: The Frozen Throne и Warcraft III: The Reign of Chaos версии 1.11
- Карта DM-FaGriRe2003 для Unreal Tournament 2003
- Digital Extreme Map Pack

#### МЭЗЫКА

- Изыранные треки из игры Wekivosting Uleashed

#### ДРАЙВЕРЫ

- AT Satulyst 3.6 Driver - Windows XP/2000
- AT Satulyst 3.6 Driver - Windows ME/9x
- AT Satulyst 3.6 Control Panel





**ULTRA**  
100.5FM

Лицензия РВ№4794 выдана 27 ноября 2000 года МПТР



**TM RADIO ULTRA**

# редакционная ПОДПИСКА! С ЛЮБОГО НОМЕРА

Вы можете оформить редакционную подписку на любой российский адрес

# СТРАНА ИГР

## ПОДПИСНОЙ КУПОН (редакционная подписка)

Прошу оформить подписку на журнал "Страна Игр"

- На 6 месяцев, начиная с \_\_\_\_\_
- На 12 месяцев, начиная с \_\_\_\_\_
- (отметьте квадрат, выбранного варианта подписки)

Ф.И.О. \_\_\_\_\_

ПОЧТОВЫЙ АДРЕС: индекс \_\_\_\_\_ область/край \_\_\_\_\_

Город/село \_\_\_\_\_ уп. \_\_\_\_\_

Дом \_\_\_\_\_ корп. \_\_\_\_\_ кв. \_\_\_\_\_ тел. \_\_\_\_\_

Сумма оплаты \_\_\_\_\_

Подпись \_\_\_\_\_ Дата \_\_\_\_\_ e-mail: \_\_\_\_\_

Копия платежного поручения прилагается.

## Внимание!

Введена новая **БЕСПЛАТНАЯ** услуга –  
Курьерская доставка по Москве.

Доставка производится курьером  
в течение 3х дней на адрес любой фирмы.

Для оформления курьерской доставки и  
получения дополнительной информации  
звоните: 935-70-34

## Для этого необходимо:

1. Заполнить подписной купон  
(или его ксерокопию).

2. Заполнить квитанцию (или  
ксерокопию). Стоимость подписки  
заполняется из расчета:

«Страна Игр»  
6 месяцев (12 номеров) – 840 рублей  
12 месяцев (24 номера) – 1680 рублей

«Страна Игр» + CD»  
6 месяцев (12 номеров) – 1320 рублей  
12 месяцев (24 номера) – 2640 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 КПП 772901001

Плательщик \_\_\_\_\_

Адрес (с индексом) \_\_\_\_\_

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала "Страна Игр" за _____ 200_г.	

Подпись плательщика \_\_\_\_\_

### Кассир

ИНН 7729410015 ООО "ГеймЛэнд"

ЗАО Международный Московский Банк, г. Москва

р/с №40702810700010298407

к/с №30101810300000000545

БИК 044525545 КПП 772901001

Плательщик \_\_\_\_\_

Адрес (с индексом) \_\_\_\_\_

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала "Страна Игр" за _____ 200_г.	

Подпись плательщика \_\_\_\_\_

### Квитанция

### Кассир

### Подписка для юридических лиц

Юридическим лицам для оформления подписки необходимо прислать заявку на получение счета для оплаты по адресу subscribe\_si@gameland.ru или по факсу 924-9694 (с пометкой "редакционная подписка"). В заявке указать полные банковские реквизиты и адрес получателя. Подписка оформляется на 12 месяцев, начиная с месяца, следующего после оплаты.

## ВНИМАНИЕ!

Подписка производится с  
номера, выходящего через один  
календарный месяц после  
оплаты. Например, если вы  
производите оплату в октябре,  
то подписку можете оформить  
с декабря.

В стоимость подписки включена  
доставка заказной бандеролью.

## СПРАВКИ

по электронной почте  
subscribe\_si@gameland.ru  
или по тел. (095) 935-7034



И все-таки он вертится!



**FLATRON™ F700P**

Абсолютно плоский экран  
Размер точки 0,24 мм  
Частота развертки 95 кГц  
Экранное разрешение 1600×1200  
USB-интерфейс



**SAMSUNG**

## Функция *MagicBright* – одно прикосновение

Нажатием одной кнопки MagicBright  
устанавливается оптимальное значение яркости  
150 кд/м<sup>2</sup> – текст • 200 кд/м<sup>2</sup> – интернет • 330 кд/м<sup>2</sup> – игры, фото, DVD.  
Мониторы Samsung SyncMaster 763 MB, 765 MB, 757 MB, 955 MB, 957 MB.



Информация о магазинах и компаниях, в которых можно приобрести мониторы,  
находится на сайте [www.samsung.ru](http://www.samsung.ru) в разделе "Где купить".

Товар сертифицирован. Информационный центр: 8-800-200-0-400.



**В ЛУЧШИХ КИНОТЕАТРАХ РОССИИ  
С 7 АВГУСТА**



United  
international  
pictures



A UNIVERSAL PICTURE  
© 2005 UNIVERSAL STUDIOS



СТРАНА  
MTP

СТРАНА  
ИГР

SEGA®





# NEON GENESIS EVANGELION

Банзаи!  
ЯПОНСКАЯ ПОП-КУЛЬТУРА ГЛАЗАМИ ЭНТУЗИАСТОВ!





**CHOOSE LIFE!**

**ガンザウ!**  
GUNSLINGER GIRL