

СТРАНА ИГР

NEED FOR SPEED: UNDERGROUND

ЖАЖДА СКОРОСТИ ВСЕ СИЛЬНЕЕ!

СТР. 32

#22 (151) НОЯБРЬ 2003

СТР. 66

COMMANDOS 3

МЫ ФАШИСТСКУЮ ГАДИНУ И В
БЕРЛИНЕ ДОСТАΝЕМ!

СТР. 44

UNREAL TOURNAMENT 2004

УБИЙСТВЕННОЕ ОЧАРОВАНИЕ,
СМЕРТЕЛЬНЫЙ ШАРМ!

СТР. 70

MAX PAYNE 2: THE FALL OF MAX PAYNE

ТАК ВЫСОКО
ОН ЕЩЕ НИКОГДА
НЕ ПАДАЛ!



ОХОТНИК НА ПРИЗРАКОВ

СТР. 16

ИГРЫ НОМЕРА:

Охотник на призраков / NFS: Underground / Rise to Honor / UT2004 / Billy Hatcher and the Giant Egg / Growlancer Generations / Eye Toy: Groove / Crash Nitro Kart / Onimusha Tactics / Kuma: War / Bard's Tale / Wars and Warriors: Joan of Arc / Astro Boy / River City Ransom EX / La Pucelle: Tactics / Dog's Life / Zone of the Enders: 2nd Runner / Tomb Raider / Commandos 3 / Max Payne 2 / Ratchet & Clank 2 / Final Fantasy Tactics Advance / Oddworld: Munch's Oddysee / Space Colony / Вампиры / Дело №13 / A Quiet Weekend in Capri / Mall Tycoon 2

(game)land

ISSN 1609-1035



**Меньше времени
на ожидание,
больше времени
на созидание**



**настольный
компьютер
"МИР VIP"
на базе
процессора
Intel® Pentium® 4
с технологией HT**



- гарантия 3 года
- покупка в кредит
- design for Windows XP
- профессиональное тестирование
- сертификация "РесТестом"
- клавиатура и мышь в подарок
- доставка через федеральную службу доставки
- компьютер по индивидуальному заказу без предоплаты

Вы современны и активны? Тогда Вы по достоинству оцените преимущества компьютера «МИР VIP» на базе процессора Intel® Pentium® 4 с тактовой частотой 3,06 ГГц и ультрасовременной технологией Hyper-Threading. Офисные приложения или графические редакторы, DVD-фильмы или музыка в формате MP3, интернет или обучающая программа – Ваш компьютер работает так, как будто в нем два процессора!



<http://www.fcenter.ru>

салоны-магазины в Москве :

- "Бабушкинская", ул. Сухоноская, д.7а, тел.: (095) 105-6447
- "Улица 1905 года", ул. Мангулинская, д.2, тел.: (095) 265-3524
- "Владыкино", Алтуфьевское шоссе, д.16, тел.: (095) 903-7333
- "ВДНХ", ВВЦ, пав. №2 ТК "Регион", тел.: (095) 785-1-785

сервисный центр :

- "Бабушкинская", ул. Молодцова, д.1, тел.: (095) 105-6447



ХИТ?!

ГОНКОНГСКАЯ ЗВЕЗДА ДЖЕТ ЛИ ДЕЛАЕТ SCEA ПРЕДЛОЖЕНИЕ, ОТ КОТОРОГО ТА НЕ В СОСТОЯНИИ ОТКАЗАТЬСЯ! RISE TO HONOUR НА PS2! /38

В РАЗРАБОТКЕ

ПРОГРЕМВШИЙ НА ЯПОНСКОМ ТЕЛЕВИДЕНИИ АНИМЕ-БОЕВИК NARUTO ПЕРЕВОПЛОЩАЕТСЯ В НЕОБЫЧНЫЙ ФАЙТИНГ NARUTO: NARUTIMATE HERO /46



ТЕМА НОМЕРА

АВТОР РОССИЙСКОГО ХИТА ПРОДАЖ PRIMAL, СТУДИЯ SCEE CAMBRIDGE, ГОТОВИТ К РЕЛИЗУ ПОТЕНЦИАЛЬНЫЙ ХИТ, ТРИЛЛЕР «ОХОТНИК НА ПРИЗРАКОВ». ЧИТАЙТЕ О ВТОРОЙ ОТЕЧЕСТВЕННОЙ ЛОКАЛИЗАЦИИ ДЛЯ PS2! /16



ОБЗОР

ОТ МОСКВЫ ДО БРЕСТА НЕТ ТАКОГО МЕСТА, КУДА НЕ ЗАКИНУЛА БЫ СУДЬБА СОЛДАТА ИЗ COMMANDOS 3: ПУНКТ НАЗНАЧЕНИЯ БЕРЛИН /66

ОБЗОР

ОН УПАЛ КАК СНЕЖНЫЙ КОМ И РАЗОРВАЛСЯ АТОМНОЙ БОМБОЙ! МАХ PAYNE 2: THE FALL OF МАХ PAYNE ШОУ ПРОДОЛЖАЕТСЯ! /70

Приветствую!

Разрешите поздравить вас со знаменательным событием – DVD-приложение к нашему журналу отныне и впредь состоит в алхимическом браке со всеми приставками и плеерами. Все – от мала до велика, консольщики и компьютерщики, и даже те, у кого вообще нет никакой игровой платформы (как они живы-то, бедняги, до сих пор!) теперь смогут получать самое полное мультимедийное сопровождение к статьям в журнале. В общем, мультиплатформенный журнал обзавелся достойным мультиплатформенным диском. Скажу без ложной скромности, единственным у нас в стране. Спрашивайте в аптеках города!

Хотелось бы обратить ваше внимание на возрожденный раздел «Эмуляторы». Константин Говорун бодр, смел и полон творческих идей. А еще, пока вы заняты осенними праздниками, вся редакция «Страны Игр» в полном составе всю готовится к Новому году! Доблестная бригада дедов Морозов, засучив повыше рукава и сдвинув ватные бороды набок, собирает для вас, девочки и мальчики, не один а целый НЕСКОЛЬКО мешков с подарками. Вас ждут эксклюзивные обзоры, интригующие интервью и просто потрясающие конкурсы. Не пропустите!

– АЛЕКС ГЛАГОЛЕВ

НОВОСТИ

- 04 Sony теряет деньги на играх
- 06 N-Gage споткнулся на старте
- 09 На подходе Ларри второй
- 12 TGS по-американски
- 14 Битва с локализаторами

ТЕМА НОМЕРА

- 16 Охотник на призраков

СПЕЦ

- 22 WCG 2003 Grand Final

ХИТ?!

- 32 Need for Speed: Underground
- 38 Rise to Honour

В РАЗРАБОТКЕ

- 44 Unreal Tournament 2004
- 46 Billy Hatcher and the Giant Egg
- 48 Eye Toy: Groove
- 48 Crash Nitro Kart
- 49 Onimusha Tactics
- 50 Kuma: War
- 50 Bard's Tale
- 51 Wars and Warriors: Joan of Arc
- 52 Astro Boy
- 52 River City Ransom EX
- 53 La Pucelle: Tactics

ОБЗОР

- 56 Dog's Life
- 60 Zone of the Enders: 2nd Runner
- 64 Tomb Raider (N-Gage)
- 66 Commandos 3
- 70 Max Payne 2: The Fall of Max Payne
- 74 Mall Tycoon 2
- 76 Ratchet & Clank 2
- 78 Final Fantasy Tactics Advance
- 80 Oddworld: Munch's Oddysee
- 82 Space Colony
- 84 Вампиры
- 86 ПиВиЧ 4
- 88 Teenage Mutant Ninja Turtles
- 90 A Quiet Weekend in Capri

ДАЙДЖЕСТ

- 92 Вьетнам: Тропа Хо Ши Мина
- 92 X-Plane 6
- 92 Tennis Master Series 2003
- 93 Возвращение Золотого Идола
- 93 Патруль
- 93 Post Mortem

КИБЕРСПОРТ

- 94 BTB ladies – профи Counter-Strike
- 95 Обзор карты TTM (UT 2003)
- 96 Warcraft III – учим «горячие клавиши»
- 97 Анонсы турниров 21-29 ноября

СИ-БОНУСЫ:

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ – НЕ ПРОСТО РАЗВЛЕЧЕНИЕ. ЭТО ПОЧТИ ОЛИМПИЙСКИЙ ВИД СПОРТА. СПЕЦПОСТЕР ЦЕЛИКОМ ПОСВЯЩЕН ГЛАВНОМУ КИБЕРСПРОТИВНОМУ СОБЫТИЮ ГОДА: ФИНАЛУ WCG 2003. А НАКЛЕЙКА – FINAL FANTASY TACTICS ADVANCE.



СПЕЦ

ОТМЕЛ ОЧЕРЕДНОЙ WCG GRAND FINAL, КОТОРЫЙ ВНОВЬ ПРОХОДИЛ В СТОЛИЦЕ ЮЖНОЙ КОРЕЕ – СЕУЛЕ. ОДНАКО НАМ НЕЧЕМ ВАС ПОРАДОВАТЬ, СБОРНАЯ РОССИИ ВЫСТУПИЛА КРАЙНЕ НЕУДАЧНО, СУМЕВ ПОЛУЧИТЬ ЛИШЬ ОДНУ БРОНЗОВУЮ МЕДАЛЬ... /22



СТРАНА ИГР

ЖУРНАЛ
О КОМПЬЮТЕРНЫХ
И ВИДЕОИГРАХ

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

№22(152) ноябрь 2003
www.gameland.ru

РЕДАКЦИЯ

Александр Глаголев gagol@gameland.ru главный редактор
Михаил Разумкин razum@gameland.ru бильд-редактор
Валерий Корнеев valkom@gameland.ru редактор
Константин Говорун wren@gameland.ru редактор
Сергей Долинский dolser@gameland.ru редактор «Онлайн»
Роман Тарасенко polosatiy@gameland.ru редактор «Киберспорт»
Максим Баканович bxh@gameland.ru PR-менеджер
Юлия Соболева julia@iem.ac.ru лит.редактор/корректор

CD

Юрий Воронов voron@gameland.ru главный редактор
Илья Викторов orange@gameland.ru редактор

РЕДАКЦИОННЫЙ СОВЕТ

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

ART

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

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ

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

GAMELAND ONLINE

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

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

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

ДИСТРИБУЦИЯ И МАРКЕТИНГ

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

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

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

ИЗДАТЕЛЬ И УЧРЕДИТЕЛЬ

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

PUBLISHER

Game Land Company publisher
Dmitri Agarunov dmitri@gameland.ru director

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

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

Типография
ОУ «ScanWeb», Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246
Тираж 80 000 экземпляров

Цена свободная

За достоверность рекламной информации ответственность несут рекламодатели. Рекламные материалы не редактируются и не корректируются. Редакция ждет откликов и писем читателей. Рукописи, фотографии и иные материалы не рецензируются и не возвращаются. При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Страну Игр» строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение или размещение каким бы то ни было способом материалов настоящего издания допускается только с письменного разрешения владельца авторских прав.

PC	
A Quiet Weekend in Capri	90
Bard's Tale	50
Chrome	114
Commandos 3	66
Freedom Fighters	114
Kuma: War	50
Leisure Suit Larry:	
Magna Cum Laude	9
Mall Tycoon 2	74
Max Payne 2:	
The Fall of Max Payne	70, 114
Need for Speed: Underground	32
Post Mortem	93
Space Colony	82
Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy	115
Tennis Master Series 2003	92
Unreal Tournament 2004	44
Warcraft III:	
The Frozen Throne	115, 116
Wars and Warriors:	
Joan of Arc	51
X-Plane 6	92
Вампиры	84
Возвращение	
Золотого Идола	93
Вьетнам: Тропа Хо Ши Мина	92
Демурги II	114
Патруль	93
ПиВиЧ 4	86

PlayStation 2	
Охотник за призраками	16
Bard's Tale	50
Commandos 3	66
Crash Nitro Kart	48
Dog's Life	56
Enter The Matrix	115
Eye Toy: Groove	48
Gran Turismo 4:	
Prologue Edition	6
La Pucelle: Tactics	53
Max Payne 2:	
The Fall of Max Payne	70, 114
Naruto: Narutimate Hero	46
Need for Speed: Underground	32
Ratchet & Clank 2	76
Rise to Honor	38
The Lord Of The Rings:	
The Two Towers	114
Zone of the Enders:	
2nd Runner	60

GameCube	
Bard's Tale	50
Commandos 3	66
Crash Nitro Kart	48
Max Payne 2:	
The Fall of Max Payne	70, 114
Need for Speed: Underground	32

Xbox	
Bard's Tale	50
Commandos 3	66
Crash Nitro Kart	48
Max Payne 2:	
The Fall of Max Payne	70, 114
Need for Speed: Underground	32

Game Boy Advance	
Astro Boy	52
Final Fantasy Tactics Advance	78
Oddworld: Munch's Oddysee	80
Onimusha Tactics	49
River City Ransom EX	52
Teenage Mutant Ninja Turtles	88

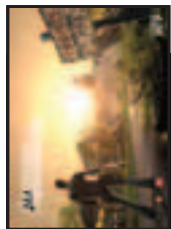
N-Gage	
Tomb Raider	64



ОБЗОР

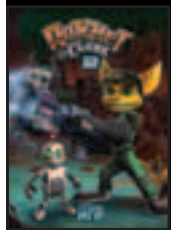
ХИДЭО КОДЗИМА И ЙОДЗИ СИНКАВА. ПРОДЮСЕР И ИЛЛУСТРАТОР, ВСЕГДА ПОПАДАЮЩИЕ В ТОЧКУ. В ЭТОТ РАЗ ЗВЕЗДНЫЙ ДУЭТ ВЫДАЛ НЕ ОЧЕРЕДНУЮ СЕРИЮ METAL GEAR, А ГИПЕРЭКШН ZONE OF THE ENDERS: 2ND RUNNER /60

ПОСТЕРЫ



ОХОТНИК НА ПРИЗРАНОВ

Стопами Primal идут товарищи!



RATCHET & CLANK 2

Возвращение ушастого инопланетянина.

НА ОБЛОЖКЕ: Тяжела судьба охотника на призраков. О такой жизни и по-русски заговоришь!

ОНЛАЙН

Новости Сети
Выбор качественного «хостера»
Поколение Next

ТАКТИКА & КОДЫ

Age of Mythology: Titans
C&C: Generals – Zero Hour
UFO: Aftermath
Коды

ЖЕЛЕЗО

Новости
«Бесперебойник» Powercom BNT-400A
Тест 17-дюймовых LCD-мониторов
Подключаем Samsung SyncMaster 173P

ТЕРРИТОРИЯ «СИ»

Банзай!
Эмуляторы
Конкурс «Страны ИГР»
Обратная связь
Содержание DVD
Анонс следующего номера «СИ»

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

02	ОБЛОЖКА	«ИНТЕРКОМ»
03	ОБЛОЖКА	«ДИНА ВИКТОРИЯ»
04	ОБЛОЖКА	SAMSUNG
01		«ФОНТРЕЙД»
05		«ТЕХНОТРЕЙД»
07, 43		NOKIA
09, 10, 11, 12, 13		«АКЕЛЛА»
15, 21, 27, 51, 67, 71, 81		«МАТНАМЕДИА»
111, 135		«МЕДИА-СЕРВИС 2000»
19		«МЕГАФОН»
25		ASUS

31		USN
31		«ТЕХМАРКЕТ»
37		HP
37		R&K
41		«СОФТКЛУБ»
45		BENQ
47		CANON
49		ИДДК
53		«МАТНАМЕДИА»
55, 59, 85, 91, 107, 117, 127		«1С»
57		DIXIS
61		FORCE COMPUTERS

63		ЗУХЕЛ
65, 103, 121		«РУССОБИТ-М»
69		SMX
73		SOFTCLUB
75		«БУКА»
79		«НОВЫЙ ДИСК»
87, 89		«МУЛЬТИМЕДИА»
119		IP TELL
105		E-SHOP
83, 95, 101, 115, 137		RMG
97		

99		(GAME)LAND САЙТ
102		ЖУРНАЛ «ХАКЕР»
109		NETLAND
116		ЖУРНАЛ «ХАКЕР СПЕЦ»
131		«ДАУН ТАУН»
138		ЖУРНАЛ «ХУЛИГАН»
139		ПОЧТОВАЯ ПОДПИСКА
142		ЖУРНАЛ «ПУТЕВОДИТЕЛЬ»
143		РЕДАКЦИОННАЯ ПОДПИСКА
144		ЖУРНАЛ «РС ИГРЫ»

SONY ТЕРЯЕТ ДЕНЬГИ НА ТЕЛЕВИЗОРАХ И... ИГРАХ

Несмотря на многочисленные победы Sony, о которых мы рассказывали в прошлых номерах, в прессу стали просачиваться слухи о том, что дела компании идут совсем не так хорошо, как хотелось бы. И вот совсем недавно официальные представители компании подтвердили правоту этих слухов. Sony Corproation начинает реструктуризацию. Мало того, что само это мероприятие обойдется ей в \$3.09 млрд., так еще и начнется оно с сокращения штата на 20000 человек, что составляет 13% от общего количества сотрудников компании во всем мире. Судя по всему, определенные финансовые трудности назрели уже давно, и вот во втором квартале 2003 финансового года Sony недополучила 25% прибыли. Теперь аналитики компании предсказывают, что ее годовой доход составит \$918 млн., что на 23% меньше цифры, назы-

вавшейся ранее. Все это говорит о том, что трудности компания испытывает отнюдь не временные. Основной причиной падения прибыли называется резкое сокращение спроса на телевизоры с электронно-лучевыми трубками и, как ни странно, неудовлетворительная работа игрового подразделения. Прибыль Sony Computer Entertainment во втором квартале текущего финансового года сократилась аж на 91% в результате падения уровня продаж на 35.6%! Хотелось бы винить во всем отдел исследований и разработок, всю работу над PlayStation 3 и потребляющий огромное количество финансовых ресурсов, но приходится признать и тот факт, что PlayStation 2 в этом году продается в США хуже, чем в прошлом. Впрочем, причин для паники пока не видно. Аналитики давно предсказывали, что начиная с 2003 года



консоли будут продаваться все хуже, пока не появится новое поколение игровых систем. И хотя так считают далеко не все, на примере Sony и Nintendo мы видим, что подобные прогнозы как минимум имеют право на существование. ■

ХВОХ ПРИНОСИТ MICROSOFT ВСЕ БОЛЬШЕ ДЕНЕГ

Пока Sony считает, сколько денег она недополучила, Microsoft сообщает, что доходы, приносимые ее игровым подразделением, выросли на 20% и в третьем квартале 2003 финансового года составили \$581 млн. Курицей, несущей золотые яйца, по-прежнему остается Xbox (хотя стал он ей сравнительно недавно), продажам которого компания в основном и обязана увеличением своих дохо-

дов. Свою роль здесь сыграли и снижение цены на приставку, и многочисленные промо-акции по продвижению сервиса Xbox Live. Хотя доходы игрового подразделения по-прежнему не идут ни в какое сравнение с тем, сколько денег зарабатывает вся Microsoft. За тот же третий квартал компания получила \$8.22 млрд. против \$7.75 млрд. в третьем квартале прошлого года. ■



КОРОТКО

► **ПИСАТЕЛЬ РОБЕРТ КРЭЙС** (Robert Crais) подал в суд на Activision и обвинил компанию в том, что Ник Канг, главный герой потенциального GTA-киллера Tue Crime: Streets of L.A., скопирован с главного героя девяти романов Крайс. Истец намерен добиться как минимум отсрочки выхода игры. Activision никак не прокомментировала ситуацию.

► **NINTENDO КУПИЛА 2.6% АКЦИЙ BANDAI**, крупнейшего в Японии производителя игрушек, что тут же породило слухи о возможном слиянии. Однако представители обеих компаний поспешили опровергнуть подобные предположения, заявив, что ни о каких альянсах и поглощениях и речи быть не может.

► **КОМПЛЕКТ EYE TO YOU: PLAY** разошелся в Европе миллионным тиражом, о чем с гордостью сообщила SCEE. 4 ноября комплект поступил в продажу в США, а 28 января он уже будет на прилавках японских магазинов. При этом в Европе уже в ноябре появится EyeToy: Groove.

► **БЛИЖЕ К РОЖДЕСТВУ** в Великобритании поступит в продажу комплект, в который войдет Xbox, DVD с Halo и Midtown Madness 3 и двухмесячная подписка на Xbox Live. Стоить это счастье будет 139.99 фунтов (\$237).

► **РАЗРЫВ СОГЛАШЕНИЯ** между Interplay и Vivendi Universal о совместном распространении игр на территории Северной Америки никак не повлияет на отношения компаний в Европе, где они продолжают успешно сотрудничать.

► **ЯПОНСКАЯ КОМПАНИЯ-ПРОИЗВОДИТЕЛЬ** игрушек Takara поглотила издательство Atlus. Начиная со следующего финансового года оно будет лишь одним из подразделений Takara.

КОРОТКО

► **КОМПАНИЮ ATARI ПОКИНУЛИ ЧЕТВЕРО** высокопоставленных сотрудников: Стив Акрех (Steve Akrich), исполнительный продюсер; Тим Кемпбелл (Tim Campbell), директор по лицензированию; Тим Хесс (Tim Hess), продюсер; Ринард Игго (Richard Iggo), бренд-менеджер. Все четверо будут работать в Sammy Studios. При этом с Atari они расстались по-дружески и без скандалов. Хесс и Игго занимались продвижением игр под торговой маркой Unreal, однако их бывшие работодатели уверены, что в Atari есть люди, которые смогут заниматься этим ничуть не хуже.

СВЕТЛОЕ БУДУЩЕЕ SEGA

Sega скорректировала прогнозы относительно результатов своей финансовой деятельности за первое полугодие 2003 финансового года, и вот что получилось.

Компания рассчитывает получить доход в \$864 млн. (на 7% больше, чем ожидалось изначально), а вот ожидаемая прибыль выросла с \$11 млн. до \$52 млн., то есть почти в 5

раз! Не менее оптимистично выглядит и прогноз на конец года. Причина довольно проста: дела компании на рынке игровых автоматов и игр для домашних консолей в последнее время идут хорошо, и особых причин ожидать, что это изменится в ближайшие месяцы, нет. Главными хитами от Sega за последние месяцы стали Initial D Special Stage (PS2), Build a J. League Pro Soccer Club! 3 (PS2), Sonic Adventure DX (GC) и Virtua Fighter 4 Evolution (PS2). ■



ВЫБОР БУДУЩЕГО



F 700B

Абсолютно плоский 17" экран,
идеальное соотношение
цена/качество



FL 1710S

17" ЖК монитор - совершенный дизайн,
воплощение передовых технологий

ТЕХНОТРЕЙД

МОНИТОРЫ ИЗ ПЕРВЫХ РУК

Дистрибуторская компания

г. Москва, ул. Зоологическая, д. 26, стр. 2
многоканальный телефон 970-13-83, факс 970-13-85
E-mail: technotrade@technotrade.ru

Акситек г. Москва (095) 737-3175
Аркис г. Москва (095) 785-3677, 785-3678
Виртуальный киоск г. Москва (095) 234-3777
ДЕНИКИН г. Москва (095) 787-4999
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**

КОРОТКО

► UNIVERSITY OF WISCONSIN

подал в суд на Sony и Toshiba, обвиняя компании в том, что при разработке Emotion Engine, используемого в PlayStation 2, была использована некая технология, запатентованная университетом еще в 1986 году. Истец требует, чтобы суд запретил дальнейшее производство Emotion Engine. Sony и Toshiba от комментариев воздержались.

► NAMCO АНОНСИРОВАЛА

Dead to Rights II: Hell to Pay, сиквел вышедшего в 2002 году боевика в стиле нуар. В игре нам снова доведется побывать в шкуре Джека Слейта, продолжающего борьбу с преступностью в Grant City. Dead to Rights II выйдет на PlayStation 2 и Xbox осенью 2004 года.



GRAN TURISMO 4: PROLOGUE EDITION – БОЛЬШЕ, ЧЕМ ДЕМО

За месяц до выхода Gran Turismo 4, а именно - 6 декабря 2003 года, в Японии в продажу поступит Gran Turismo 4: Prologue



Edition. Игра будет включать 5 трасс и 50 автомобилей. Разработчики настаивают на том, что это не демо-версия. Полноценной



игрой это тоже не назовешь, но за 2980 иен (\$27) игроки получат куда больше, чем можно было бы ожидать.

Gran Turismo 4: Prologue Edition должна будет позволить игрокам, не знакомым с сериалом, получить наглядное представление о том, чего они себя лишили, и понять, хотят ли они покупать полную версию. Хардкорные фанаты, разумеется, купят и то, и другое не задумываясь, что тоже вряд ли расстроит Polyphony Digital. ■

ПРОГРАММИСТ-ЛЮБИТЕЛЬ ВЫВЕЛ GAMECUBE В ОНЛАЙН

Чед Полсон (Chad Paulson), студент Indiana University, написал программу Warp Pipe, которая позволяет играть в многопользовательские игры на GameCube по сети даже если те не поддерживают работу через Интернет. Технология превращения синего кубика в сетевую консоль доволь-

но проста: на компьютер ставится Warp Pipe, GameCube через маршрутизатор подключается к компьютеру, имеющему выход в Интернет, и все – можно играть. Правда, пока доступна лишь «сырая» альфа-версия программы, но бета уже не за горами. Интересно, какотреагирует на

это Nintendo. Эта компания известна чрезвычайно суровым отношением к пиратству и ко всему, что она таковым посчитает, поэтому раньше никакие «улучшения» и «доведения своих приставок до ума» она обычно не приветствовала. Может, хоть на этот раз скажет спасибо энтузиасту? ■

N-GAGE СПОТКНУЛСЯ НА СТАРТЕ

Через две недели после запуска N-Gage Nokia поспешила сообщить, что за это время в мире было продано 400 тыс. игрофонов. Для сравнения, Game Boy Advance в первую неделю в одних только Штатах был раскуплен в количестве 540 тыс. штук. Однако даже названная Nokia цифра внушает серьезные сомнения. Исследователи из Arcadia Research сообщают, что в первую неделю в США было куплено лишь 5000 N-Gage. Их британские коллеги из Chart Track насчитали 500 жителей Великобритании, купивших N-Gage в первую неделю после запуска. Правда, это лишь геймеры, то есть люди, купившие систему в игровых магазинах. Сколько человек приобрело игрофон в магазинах электроники, не сообщается. Несмотря на возможную неточность оценок, очевидно, что в Европе и США старт N-Gage, мягко говоря, не удался (в Японии же Nokia вообще нечего ловить). В связи с этим остается лишь гадать: либо цифра в 400

тыс. проданных игрофонов наглым образом завышена, либо это лишь то количество, которое купили магазины, а не конечные пользователи. Многие оптовики сейчас не знают, куда девать купленные горячо N-Gage. Крупнейшие в США сетевые магазины Electronics Boutique и Gamestop снизили цену портативной консоли с \$299 до \$199! При этом не ясно, отпускает ли им Nokia N-Gage по специальным ценам, или они прос-

тот хотят избавиться от товара, лежащего мертвым грузом на складах. Тем временем, обычные геймеры с энтузиазмом восприняли изобретенный Nokia способ разговаривать по мобильному телефону (N-Gage надо приставить к уху ребром). В сети появился замечательный проект <http://www.sidetalking.com/> с фотовыставкой, посвященной нетрадиционным способам использования игровых консолей. ■



КОРОТКО

► **КОМПАНИЯ ACTIVISION** сообщила, что на рекламную кампанию по продвижению Tony Hawk's Underground в США, она потратит больше денег, чем когда-либо. В Штатах игра вышла 27 октября и получила самые теплые отзывы прессы.

► **В ЯНВАРЕ 2004 ГОДА SARCOM** собирается выпустить порт Auto Modellista на Xbox.

► **NINTENDO OF AMERICA** сообщила, что в коробках с GameCube-версиями R: Racing Evolution, I-Ninja и Pac-Man World 2 Player's Choice Edition покупатели найдут диск с Pac-Man Vs. – многопользовательской инкарнацией Pac-Man.

► **ИГРА DEAD TO RIGHTS** будет выпущена в России компанией «Руссобит-М». Переводу подвергнутся лишь субтитры, что позволит игрокам наслаждаться оригинальной озвучкой. Дата пока не объявлена. Также до конца года выйдет локализация Warhammer 40.000: Fire Warrior.

Теперь ты можешь раздавить противника одним пальцем.

N-Gage Битва. 28-29 ноября.
Лужники. УСЗ "Дружба".



Грядет битва. N-Gage Битва. Испытай себя в игре!
24 часа. Один против всех. Друг против друга. Все вместе.
Подробности на www.nokia.ru/n-gage

СТРАНА
ИГР

Информационный спонсор



BOMBA energy



N-GAGE
NOKIA

ВАКАНСИИ

Сегодня мы публикуем вакансии от G5 Software – одного из партнеров компании «Бука»

МОДЕЛЕР-ХУДОЖНИК

ТРЕБОВАНИЯ К КАНДИДАТУ:

Опыт работы с 3D графикой и анимацией (MAYA или/и 3D MAX): создание низкополигональных и высокополигональных моделей людей, органики, создание LOD моделей.
Опыт работы с 2D графикой (Photoshop): создание качественных структур.
Наличие портфолио.
Проживание в Москве или Московской области или готовность переехать.

ЖЕЛАТЕЛЬНО:

Умение рисовать руками.
Опыт работы в игровой индустрии.

УСЛОВИЯ РАБОТЫ:

З/п: от 600 у.е. по результатам собеседования.
Полный рабочий день в офисе в районе м. Щелковская.
Бесплатное питание в офисе.
Охраняемая парковка.

ХУДОЖНИК ПО ТЕКСТУРАМ

ТРЕБОВАНИЯ К КАНДИДАТУ:

Профессиональное владение Photoshop версии 7.
Умение создавать текстуры высокого разрешения с портретным сходством (для моделей людей), и для других высоко- и низкополигональных объектов (техника, постройки, оружие и т.п.).
Опыт работы и/или представление о bumpmap, lightmap, rolybump и т. п. текстурах.
Опыт работы в игровых проектах в качестве художника по текстурам.
Проживание в Москве или Московской области (или готовность переехать).
Наличие портфолио (обязательно).
Знакомство с 3D StudioMax и/или MAYA будет плюсом при рассмотрении кандидатур.

УСЛОВИЯ РАБОТЫ:

З/п: от 600 у.е. по результатам собеседования.
Полный рабочий день в офисе в районе м. Щелковская.
Бесплатное питание в офисе. Охраняемая парковка.

ПРОГРАММИСТ

ТРЕБОВАНИЯ К КАНДИДАТУ:

Опыт работы от 3 лет.
Проживание в Москве или Московской области или готовность переехать.
Требования к знаниям в области программирования:
- объектно-ориентированное программирование
- COM
- C++, Visual C++
- Win 32 API
- Visual C++ и утилиты Visual Studio
- STL
- умение быстро разбираться с неизвестными API и SDK.
Требования к знаниям в других областях:
Математика (вектора, матрицы) на хорошем уровне.
Английский язык (технический).

ОЧЕНЬ ЖЕЛАТЕЛЬНО:

Иметь опыт работы над игровыми проектами.
Обладать опытом работы в команде.
Желательно обладать следующими знаниями в области программирования:
- DirectX 8
- базовыми знаниями в программировании трехмерной компьютерной графики
- представлением о структуре данных и алгоритмах, используемых при написании компьютерных игр
- Java
- Intel VTune
- Microsoft Project

ТАК ЖЕ ЖЕЛАТЕЛЬНО ЗНАТЬ:

- математику кватернионов
- такие разделы физики, как статика, кинематика, динамика, на общем уровне.

УСЛОВИЯ РАБОТЫ:

З/п: от 800 у.е. по результатам собеседования.
Полный рабочий день в офисе в районе м. Щелковская.
Бесплатное питание в офисе.
Охраняемая парковка.

Резюме присылайте с примерами работ по адресу hr@g5software.com с пометками: «Художник/моделер», «Художник по текстурам», «программист».

КОРОТКО

► **KONAMI ОТКРЫВАЕТ** новый офис в Лос-Анджелесе. Называться он будет Konami Digital Entertainment. Именно там теперь будут приниматься все основные решения, касающиеся распространения продукции Konami во всем мире (кроме США – этим рынком по-прежнему занимается офис, расположенный в Redwood City).

► **ИГРА, РАНЕЕ ИЗВЕСТНАЯ** как Adam Blaster: Atomic Enforcer, а еще раньше – как Intergalactic Bounty Hunter и первоначально намеченная к выходу аж в сентябре 2001 года, все-таки выйдет, но под названием Atomic Enforcer, и в начале 2004 года. Creative Capers сейчас упорно трудится над игрой, а новым ее издателем стала компания Got Game Entertainment.

► **ДИСТРИБЬЮЩИЕЙ THE BARD'S TALE** (римейк знаменитой ролевой игры 1985 года) на территории Северной Америки займется VU Games. Самое интересное, что заключенное соглашение касается версий игры для «PC и всех современных консолей», тогда как официально подтверждена пока лишь разработка версии для PS2.

► **UBISOFT ПЕРЕНЕСЛА ВЫПУСК** Tom Clancy's Rainbow Six 3: Athena Sword на начало следующего года.

► **ПОСТУПИЛ В ПРОДАЖУ** гайд по только-только вышедшей Tom Clancy's Rainbow Six 3 от Ubisoft. Оригинальность продукта компании Game Time Entertainment состоит в том, что руководство к тактическим и стратегическим действиям размещено на DVD.

МОБИЛЬНЫЕ МИЛЛИАРДЫ

Возможно, Nokia поспешила, попытавшись скрестить телефон и GBA. Очень похоже на то, что грядет настоящий бум на рынке игр для обычных мобильных телефонов (а не игрофонов). Все больше компаний начинают вкладывать деньги в эту область. К примеру, THQ объявила о создании нового подразделения – THQ Wireless. Так же поступила и Eidos. Новое подразделение будет заниматься сетевыми играми, проектами для мобильных телефонов и прочих нетипичных платформ. Большой интерес проявляется и к новым способам доведения контента до конечного пользователя, к примеру, сервису «games on demand» - он предназначен для владельцев широкополосного доступа в Интернет. Руководить этим модным направле-

нием в Eidos будет Саймон Протеоро (Simon Protheroe), оставивший по такому случаю свой пост в совете директоров. По его словам успешный дебют Лары Крофт на мобильных телефонах, осуществленный при поддержке европейского оператора сотовой связи Vodafone, а также рост рынка в целом доказывают то, что решение было принято вовремя. К слову, в сентябре Eidos заявила о том, что ее бизнес перестал быть убыточным, свою роль сыграли хорошие продажи ключевых игр. Согласно проведенным недавно исследованиям Frost & Sullivan, емкость рынка игр для мобильных устройств к 2006 году вырастет до \$7 млрд. (по сравнению с \$800 млн. в 2002 году), что предположительно составит 30% емкости всего рынка интерактивных

развлечений! Хотя если прогнозы аналитиков оправдаются и все ринутся разрабатывать игрушки для мобильных, лицо игровой индустрии сильно

изменится. И вряд ли это понравится тем, кто головоломкам и простеньким шутерам предпочитает 100-часовые RPG и навороченные TBS. ■



НА ПОДХОДЕ ЛАРРИ ВТОРОЙ

Приехали. Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude выйдет не только на PC, но также на PS2 и Xbox. Более того, главный герой игры - не лысоватый мужичок Ларри Лаффер, а его племянник, студент-раздолбай Ларри Ловедж, который по ходу игры проходит путь от студента-неудачника до звезды местного аналога шоу «За Стеклом», попутно соблазняя всех находящихся в поле зрения лиц женского пола. До релиза,



если не затянут, примерно год - выход назначен на третий квартал 2004. ■

N-GAGE БИТВА!!!

Настало время сообщить подробности мега-события, которое мы анонсировали в новостях прошлого номера. Речь идет о N-Gage БИТВЕ, двухдневной геймерской тусовке, запланированной на 28-29 ноября. А пройдет она в Универсальном спортивном зале «Дружба» на Воробьевых горах. Все происходящее на огромном едином игровом комплексе, в который превратятся основная площадка, трибуны, рекреации и фойе, будет посвящено только одному - выбору лучших игроков по шести номинациям, ну и знакомству с самим N-Gage, конечно же. Хотя и просто отдохнуть с друзьями в течении этого «игрового марафона» никто не запрещает: танцпол с модными ди-джеями (специальные гости: 28 ноября Freestylers и 29 ноября - Aphrodite), бар, батуты, «Скалодром», чилаут с собственным интернет-кафе и многое другое. Не заставят вас заскучать и постоянные выступления профи экстремального спорта от сноубодистов до скалолазов и специально приглашенных из Англии и Финляндии скейтбордистов. Каждое из представлений призвано символизировать одну из представленных на «Битве» дисциплин. Как мы уже говорили, их будет шесть: Tony Hawk's

Pro Skater (sports), Pandemonium (platform), Tomb Raider (adventure), Red Faction (FPS), Flo Boarding (racing), Moto GP (racing). А дальше все как на настоящих соревнованиях: тренировки, отборочные туры, гонка за лидером и долгожданный финал. Но на этом состязания не кончатся, далее победителей будем ждать мы - непобедимая команда «Страны Игр». Готовьтесь к встрече!

ВРЕМЕННОЙ РЕГЛАМЕНТ МЕРОПРИЯТИЯ:

Битва I

28 ноября (пятница) 18:00 -

29 ноября (суббота) 06:00

Битва II

29 ноября (суббота) 14:00 -

30 ноября (воскресенье) 02:00

И самое главное - вход на «Битву» будет абсолютно свободным! Заходите и развлекайтесь, лишь для участия в состязаниях потребуются дополнительная регистрация (заранее зарегистрироваться можно будет лишь во время «Демокмпании Nokia N-Gage», которая начнется с 8-ого ноября). Да, призы также обещают быть нешуточными: горные велосипеды, скейтборды и, естественно, сами портативные консоли N-Gage. ■



по мотивам произведений
КИРА БУЛЬЧЕВА

Акелла



pc cdrom

Кровожадные космические пираты, загадочные планеты и удивительная Москва будущего - маленькая Алиса Селезнева опять вляпалась в неприятную историю! Новая аркада в классическом анимационном стиле снова перенесет вас в невероятный мир юнг Кира Бульчева и мультфильма «Тайна Третий Планеты»!



- классический анимационный стиль, в котором выполнены наши персонажи, окутает вас в великолепный, фантастический мир невероятных приключений;
- 14 обширных уровней, на каждом из которых перед вами будет поставлена уникальная задача;
- Два главных персонажа: Алиса или профессор Селезнев (в зависимости от уровня);
- уникальный 2D движок нового поколения, использующий эффекты 3D движков

www.akella.com

© 2003 "Akella", © Кир Бульчев
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
Игры с доставкой: www.cdgames.ru
оплата заказа: (095) 383-46-14 или поддержка - support@akella.com
представитель на Украине - "МультиТрейд" www.multitrade.com.ua



Акелла

FORD RACING 2

Акелла



ДРАЙВ



Razabrocks

PC CDROM

Мощные и чертовски своенравные – кто из вас не мечтал сесть за руль одной из лучших моделей марки Форд и вступить в самую незабываемую гонку своей жизни? 32 модели различных классов от внедорожников до спорт-каров уже на старте и готовы воплотить в жизнь ваши самые бешеные мечты гонщика!



Уникальная подборка моделей от легенд кинематографа 1955 Thunderbird, 1968 Mustang до суперсовременных 2002 Thunderbird, Mustang GT Concept Car, а также внедорожники.

Промчесь по раскаленным солнцем пустыням, непроходимым джунглям, офф-роад трекам, улицам городов и по крупнейшим стадионам мира!

www.akella.com

© 2003 "Akella" © 2003 "Razabrocks", © 2003 "Empire Interactive"

Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
 игры с доставкой www.cdgames.ru
 сетевая поддержка: (995) 363-46-14 тех.поддержка - support@akella.com
 представитель на Украине - "Мультитрейд" www.mttrade.com.ua



ХИТ-ПАРАД ОТ «СОЮЗА»

PLAYSTATION 2

▶ НАЗВАНИЕ

▶ ОТНОСИТЕЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ПРОДАЖ

- | | | |
|----|-------------------------------|------|
| 1 | Jak II: Renegade | 20 |
| 2 | EyeToy: Play | 18 |
| 3 | Gran Turismo 3 A-spec | 14 |
| 4 | Dog's Life | 14 |
| 5 | Lord of the Rings: Two Towers | 12 |
| 6 | Enter the Matrix | 12 |
| 7 | Pro Evolution Soccer 3 | 11 |
| 8 | Tekken 4 | 10,5 |
| 9 | Primal (русская версия) | 10 |
| 10 | The Getaway | 10 |

PC (BOX)

▶ НАЗВАНИЕ

▶ ОТНОСИТЕЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ПРОДАЖ

- | | | |
|----|--|----|
| 1 | GTA: Vice City | 32 |
| 2 | Commandos 3: Пункт назначения – Берлин! | 20 |
| 3 | C&C Generals Zero Hour | 20 |
| 4 | Warcraft III: The Frozen Throne (русская версия) | 19 |
| 5 | Medal of Honor: Breakthrough | 16 |
| 6 | The Sims Double Deluxe | 15 |
| 7 | NHL 2004 | 14 |
| 8 | The Sims: Super Star | 12 |
| 9 | Warcraft III: Reign of Chaos (русская версия) | 11 |
| 10 | Midnight Club II | 10 |

PC (JEWEL)

▶ НАЗВАНИЕ

▶ ОТНОСИТЕЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ПРОДАЖ

- | | | |
|----|---|----|
| 1 | Commandos 3: Пункт назначения – Берлин! | 24 |
| 2 | Пираты Карибского моря | 19 |
| 3 | Как достать соседа | 18 |
| 4 | Хром | 18 |
| 5 | Петька 4: День независимости | 17 |
| 6 | The Elder Scrolls III: Bloodmoon | 16 |
| 7 | Post Mortem | 15 |
| 8 | War and Peace | 12 |
| 9 | Операция Silent Storm | 10 |
| 10 | Карлик Нос | 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.

КОРОТКО

▶ **ВСЕГО ЗА \$29.99** обладатели PlanetSide смогут насладиться дополнением PlanetSide: Core Combat, содержащим шесть подземных уровней, битком набитых артефактами, оружием и техникой пришельцев, равно как и самими пришельцами.

▶ **STATE OF EMERGENCY 2** находится в разработке и должна выйти на PlayStation 2 в конце 2004 года.

▶ **ПЯТЬСОТ СЧАСТЛИВЫХ БЕТА-ТЕСТЕРОВ** уже приступили к основательному изучению Lords of

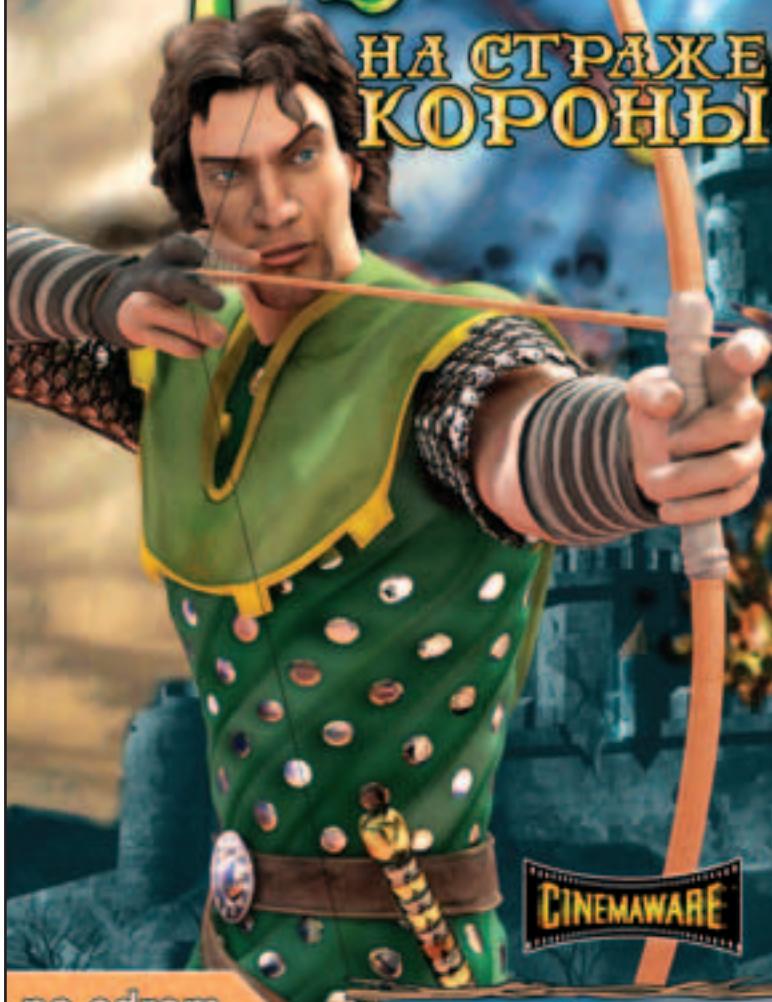
Everquest, а в ближайшее время их количество увеличится до пятнадцати тысяч, сообщают представители Sony Online Entertainment.

▶ **КОМПАНИЕЙ QUERRILLA GAMES** начата разработка безымянного пока экшна для Eidos Interactive, который выйдет летом следующего года на PC, PS2 и Xbox. Остальная информация о проекте пока не разглашается.

▶ **ВЕДЕТСЯ РАБОТА** над add-on'ом к Hidden & Dangerous 2. Дата релиза в процессе уточнения.

РОБИН ГУД

НА СТРАЖЕ КОРОНЫ



pc cdrom

Ты - Робин Гуд и ты - лучший лучник, фехтовальщик и наездник Англии! А смесь RPG, стратегии и action позволит тебе превратиться из разбойника с большой дороги в защитника нации. Легенда о Робине Гуде и его друзьях откроет вам тайны Шервудского леса и закрутит в водовороте головокружительных приключений!



- ◆ Устрой засаду и добудь деньги на ведение войны путем обложения кошельков странствующих торговцев!
- ◆ Осаждай богатые замки, используя зажигательную смесь, осадные орудия и другие военные хитрости;
- ◆ Участвуй в грандиозных турнирах, завоей славу и земли, руководи бандой «честных» головорезов и командуй войсками английской армии.

ХИТ-ПАРАД

PC (ВЕПИКОБРИТАНИЯ)

► ИГРА

- 1 Max Payne 2: The Fall of Max Payne
- 2 Halo: Combat Evolved
- 3 Hidden & Dangerous 2
- 4 Medal of Honor: Allied Assault – Breakthrough
- 5 Command & Conquer: Generals – Zero Hour
- 6 Championship Manager 4
- 7 Medieval: Total War
- 8 The Sims Double Deluxe Pack
- 9 The Sims: Superstar
- 10 Commandos 3: Destination Berlin

► ИЗДАТЕЛЬ

- Rockstar
- Microsoft
- Gathering
- Electronic Arts
- Electronic Arts
- Eidos
- Activision
- Electronic Arts
- Electronic Arts
- Eidos

PLAYSTATION 2 (ВЕПИКОБРИТАНИЯ)

► ИГРА

- 1 FIFA 2004 Electronic
- 2 Pro Evolution Soccer 3
- 3 Tiger Woods PGA Tour 2004
- 4 Eye Toy: Play
- 5 Jak II: Renegade
- 6 Club Football
- 7 Conflict: Desert Storm II
- 8 Rugby 2004
- 9 Colin McRae Rally 04
- 10 Finding Nemo

► ИЗДАТЕЛЬ

- Arts
- Konami
- Electronic Arts
- SCEE
- SCEE
- Codemasters
- SCI
- Electronic Arts
- Codemasters
- THQ

GAMECUBE (ВЕПИКОБРИТАНИЯ)

► ИГРА

- 1 FIFA 2004
- 2 Viewtiful Joe
- 3 Super Mario Sunshine
- 4 Soul Calibur II
- 5 Star Wars: Rogue Leader
- 6 Metroid Prime
- 7 James Bond 007: Nightfire
- 8 Super Smash Brothers: Melee
- 9 Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast
- 10 Mario Party 4

► ИЗДАТЕЛЬ

- Electronic Arts
- Capcom
- Nintendo
- Namco
- LucasArts
- Nintendo
- Electronic Arts
- Nintendo
- LucasArts
- Nintendo

XBOX (ВЕПИКОБРИТАНИЯ)

► ИГРА

- 1 FIFA 2004
- 2 Tiger Woods PGA Tour 2004
- 3 Medal of Honor: Frontline
- 4 Buffy the Vampire Slayer 2: Chaos Bleeds
- 5 Timesplitters 2
- 6 Tom Clancy's Splinter Cell
- 7 Star Wars: Knights of The Old Republic
- 8 Conflict: Desert Storm II
- 9 Tom Clancy's Ghost Recon: Island Thunder
- 10 Soul Calibur II

► ИЗДАТЕЛЬ

- Electronic Arts
- Electronic Arts
- Electronic Arts
- Fox Interactive
- Eidos
- Ubisoft
- LucasArts
- SCI
- Red Storm
- Namco

ВСЕ ПЛАТФОРМЫ (ЯПОНИЯ)

► ИГРА

- | | | |
|---|--------------|-------------|
| 1 Atsumare!! Made in Wario | ► ИЗДАТЕЛЬ | ► ПЛАТФОРМА |
| 2 Samurai Michi 2:
Way of the Samurai | Nintendo | GC |
| 3 Shin Sangoku Musou 3 Moushouden | Spike | PS2 |
| 4 Grand Theft Auto III | Capcom | PS2 |
| 5 Tengai Makyou II: Manji Maru | Hudson | PS2 |
| 6 Legend of Stafu 2 | Nintendo | GBA |
| 7 Drag-on Dragoon Square | Enix | PS2 |
| 8 Dangerous Jiisan | Kids Station | GBA |
| 9 Mobile Suit Gundam: Megurial Sora | Bandai | PS2 |
| 10 Jissen Pachi Slot Hisshouhou: King Camel Sammy | | |

КОММЕНТАРИИ

Концептуальный Viewtiful Joe произвел фурор не только у нас в редакции, но и на берегах Темзы. А жителей другого островного государства впечатлил банальный клон Panzer Dragoon производства Square Enix. Чудеса, да и только!



XIII



pc cdrom

Кто он? Политический убийца, оборвавший своей пулей жизнь президента или пешка в чьей-то безжалостной игре? Лишь знак XIII, вытатуированный на груди, и ключ от сейфа могут дать ответ и шанс на выживание в новом убойном FPS!



- ❗ Графический движок Unreal™ следующего поколения,
- ❗ Полная интерактивность игровой вселенной!
- ❗ Огромное разнообразие оружия приятно поразит вас: 4 вида пистолета, винтовки, различные холодное оружие (включая метательные ножи), и многое другое!

www.akella.com

© 2003 "Akella"
 © 2003 "Ubisoft", © 2003 "Dargaud"
 Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
 игры с доставкой www.cdgames.ru
 горячая продажа: (995)363-4614 тех.поддержка • support@akella.com
 представитель на Украине - "Мультитрейд" www.mufttrade.com.ua



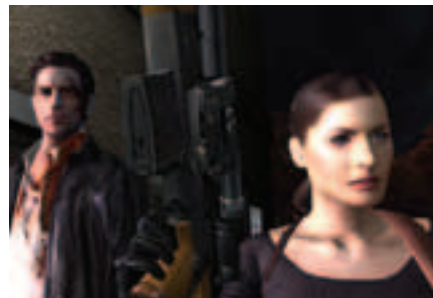
ЛЕДЯНЫЕ ПАТЧИ

На момент появления этого номера журнала в продаже уже должен быть доступен патч версии 1.13 для Warcraft III: The Frozen Throne, который пока что проходит тщательное бета-тестирование. Помимо новых фиш встроенного редактора и «art tools» в патче будут два новых акта кампании за орков и обновления ко многим картам игры. Подключенные к Battle.net владельцы игры получают обновление автоматически, всем остальным рекомендуется заглядывать на ве-

дущие игровые сайты и прилагающиеся к журналам компакт-диски. Также Blizzard сделали то, о чем так долго их просили фэны другой популярной сетевой забавы - выпустили патчи, обновляющие Diablo 2 и Diablo 2: Lord of Destruction до версии 1.10. Помимо улучшенной защиты от хакеров, патч добавляет в игру некое уникальное событие (для играющих на уровне сложности Hell), новые предметы, персонажей для ladder, а также слегка изменяет в лучшую сторону некоторые навыки героев. ■

МАЛО? ВОТ ДОБАВКА

В ответ на ворчание геймеров, что Max Payne 2: The Fall of Max Payne, дескать, слишком коротка (а она и в самом деле неприлично коротка!), разработчик игры, компания Remedy Entertainment выпустила два новых уровня, становящихся доступными лишь после прохождения основных. Впрочем, все огорчения владельцев Max Payne 2 вполне в состоянии скрасить свежевывпущенный мод-кит. ■



TGS ПО-АМЕРИКАНСКИ

С 20 по 22 августа 2004 года в Los Angeles Convention Center пройдет выставка Ultimate Gamers Expo. В отличие от E3, на нее будут допущены не только инсайдеры игровой индустрии, но и простые геймеры, что демонстрирует желание организаторов сделать американский аналог Tokyo Game Show. Можно почти не сомневаться, что от игроков, желающих попасть на выставку, не будет отбоя. Вопрос лишь в том, проявят ли к ней интерес основные компании-производители игр. То, что японские компании она не заинтересует, вполне понятно – они будут готовиться к

куда более важной для них TGS. Но захотят ли американские издатели принять участие в выставке? Ultimate Gamers Expo пройдет спустя всего 3 месяца после E3 и аккурат перед ECTS... Будем ждать новостей от устроителей. ■



ПОЛУЧИТЕ, КОГДА БУДЕТ ГОТОВА

Из-за переноса выхода Half-Life 2 компания АТВ не может, как ранее обещала, прикладывать экземпляр игры к каждой проданной карточке Radeon. Выход из положения прост – покупателям выдается купон, дающий право получить экземп-

ляр игры, когда она таки выйдет. Зато уже сейчас обладатели этих купонов могут абсолютно бесплатно скачать Valve Premier Pack, содержащий Half-Life, Counter Strike, Team Fortress Classic, Deathmatch Classic, Half-Life: Opposing Force и Ricochet. ■

VEGAS

КАЗИНО



pc cdrom

Непрезойденный стиль экономической стратегии, восхитительная 3D графика, более 6000 потенциальных клиентов, неслучайное количество аттракционов - в этой игре есть все, чтобы превратить свою забегаловку в великолепный развлекательный комплекс и завоевать сердца и бумажники взыскательной публики Вегаса.



- Немного сообразительности, дара предвидения и ты сможешь превратить свой маленький заброшенный отель на окраине в самое посещаемое и престижное казино Вегаса.
- Ты можешь управлять своим казино честно, а можешь прибегнуть к маленьким хитростям. Главное, не поладись!
- Не забудь и о собственной безопасности. Опасайся воров и жуликов из высшего общества.

ГРАФИК ЕВРОПЕЙСКИХ РЕЛИЗОВ С 16 ПО 31 НОЯБРЯ 2003 ГОДА

PC		GAMECUBE	
21	GLADIATOR: SWORD OF VENGEANCE	28	NFL 2K4
21	BEYOND GOOD & EVIL	28	NHL 2K4
21	MAGIC: THE GATHERING - BATTLEFIELDS	28	XIII
21	WARLORDS 4	28	LEGACY OF KAIN: DEFIANCE
21	NO ONE LIVES FOREVER 2: J.A.C.K.	28	MEDAL OF HONOR: RISING SUN
21	THE SIMPSONS: HIT & RUN	28	SECRET WEAPONS OF NORMANDY
21	CHAMPIONSHIP MANAGER 2003/2004	28	GHOST HUNTER
21	LAW AND ORDER 2	28	SWAT: GLOBAL STRIKE TEAM
21	SONIC DX	28	METAL ARMS: GLITCH IN THE SYSTEM
21	UNIVERSAL COMBAT	28	ROADKILL
28	STAR WARS KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC	GAMECUBE	
28	WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER 2003	21	TRUE CRIME: STREETS OF L.A.
28	THE HOBBIT	21	HOT WHEELS HIGHWAY 35 WORLD RACE
28	NEED FOR SPEED UNDERGROUND	21	SPONGEBOB SQUAREPANTS: BATTLE FOR BIKINI BOTTOM
28	FAR CRY	21	GLADIUS
28	LEGACY OF KAIN: DEFIANCE	21	TONY HAWK'S UNDERGROUND
28	YU-GI-OH! POWER OF CHAOS	21	NEED FOR SPEED UNDERGROUND
28	SECRET WEAPONS OVER NORMANDY	21	BRATZ PARTY NIGHT
28	TOTAL CLUB MANAGER 2004	28	1080: AVALANCHE
28	THE LORD OF THE RINGS WAR OF THE RING	28	THE HOBBIT
28	SPELL FORCE: THE ORDER OF DAWN	28	METAL ARMS: GLITCH IN THE SYSTEM
28	DUNGEON SIEGE: LEGENDS OF ARANNA	28	MEDAL OF HONOR: RISING SUN
28	TERMINATOR 3: WAR OF THE MACHINES	28	BEYLADE: VFORCE SUPER TOURNAMENT BATTLE
28	NEVERWINTER NIGHTS: HORDES OF THE UNDERDARK	XBOX	
28	OUTLAW GOLF	21	SWAT: GLOBAL STRIKE TEAM
28	VIRTUAL SKIPPER 3	21	GLADIUS
PLAYSTATION 2		21	XIII
21	SCRABBLE 2003	21	GLADIATOR: SWORD OF VENGEANCE
21	GLADIUS	21	HUNTER THE RECKONING REDEEMER
21	CROUCHING TIGER HIDDEN DRAGON	21	CRASH NITRO KART
21	GLADIATOR: SWORD OF VENGEANCE	21	STAR WARS JEDI KNIGHT JEDI ACADEMY
21	NEED FOR SPEED UNDERGROUND	21	NEED FOR SPEED UNDERGROUND
21	PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME	21	SPONGEBOB SQUARE PANTS: BATTLE FOR BIKINI BOTTOM
21	CRASH NITRO KART	21	GRABBED BY THE GHOULIES
21	TONY HAWK'S UNDERGROUND	21	MAGIC: THE GATHERING - BATTLEFIELDS
21	SITTING DUCKS	21	TONY HAWK'S UNDERGROUND
21	HOT WHEELS HIGHWAY 35 WORLD RACE	21	JANE'S TACTICAL STRIKE FIGHTERS
21	MAFIA	21	TOTAL CLUB MANAGER 2004
21	SPLINTER CELL PLATINUM	28	RUN LIKE HELL
21	BATMAN: THE RISE OF SIN TZU	28	ROBOCOP
21	MANHUNT	28	PROJECT GOTHAM RACING 2
21	BARBIE HORSE ADVENTURE	28	THE HOBBIT
21	RATCHET AND CLANK 2: LOCKED & LOADED	28	NBA 2K4
21	WORLD RALLY CHAMPIONSHIP 3	28	METAL ARMS: GLITCH IN THE SYSTEM
21	BOMBASTIC	28	MEDAL OF HONOR: RISING SUN
21	ROBIN HOOD: DEFENDER OF THE CROWN	28	ESPN NHL HOCKEY
21	PREMIER MANAGER 2003-2004	28	NFL 2K4
21	OUTLAW GOLF	28	ROADKILL
21	FAME ACADEMY	28	NBA INSIDE DRIVE 2004
21	TERMINATOR 3: RISE OF THE MACHINES	28	SECRET WEAPONS OVER NORMANDY
28	ROBOCOP	28	ZANZARAH
28	BREATH OF FIRE: DRAGON QUARTER	28	ROBIN HOOD: DEFENDER OF THE CROWN
28	THE HOBBIT		
28	NBA 2K4		

ГРАФИК АМЕРИКАНСКИХ РЕЛИЗОВ С 16 ПО 31 НОЯБРЯ 2003 ГОДА

PC		GAMECUBE	
17	ONE MUST FALL: BATTLEFIELDS	17	NFL BLITZ PRO
17	BROKEN SWORD 3: SLEEPING DRAGON	17	NEED FOR SPEED UNDERGROUND
17	NEED FOR SPEED UNDERGROUND	17	MARIO KART DOUBLE DASH
18	DESERT THUNDER	18	TONKA: RESCUE PATROL
18	SHADOWBANE: RISE OF CHAOS	18	MONSTER 4X4: MASTERS OF METAL
18	YU-GI-OH! POWER OF CHAOS	18	DISNEY'S HIDE & SNEAK
18	LOCK ON: MODERN AIR COMBAT	18	XIII
18	XIII	18	METAL ARMS: GLITCH IN THE SYSTEM
18	MAGIC THE GATHERING: BATTLEFIELDS	18	BEYOND GOOD AND EVIL
18	BEYOND GOOD AND EVIL	18	PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME
18	VICTORIA: EMPIRE UNDER THE SUN	19	HARRY POTTER AND THE SORCERER'S STONE
18	STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC	19	WORLD CHAMPIONSHIP POOL 2004
18	SECRET WEAPONS OVER NORMANDY	20	HE-MAN: DEFENDER OF GRAYSKULL
20	DISCIPLES II: THE RISE OF THE ELVES	21	SPAWN: ARMAGEDDON
21	SILENT HILL 3	24	GALIDOR: DEFENDERS OF THE OUTER DIMENSION
22	TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES	XBOX	
24	FAST LANES BOWLING	17	BROKEN SWORD 3: THE SLEEPING DRAGON
PLAYSTATION 2		17	NCAA MARCH MADNESS 2004
17	MIDWAY ARCADE TREASURES	17	PROJECT GOTHAM RACING 2
17	EVERQUEST ONLINE ADVENTURES: FRONTIERS	17	NEED FOR SPEED UNDERGROUND
17	SPYHUNTER 2	18	SEGA GT ONLINE
17	WARHAMMER 40000: FIRE WARRIOR	18	WORLD CHAMPIONSHIP POOL 2004
17	NCAA MARCH MADNESS 2004	18	WHIPLASH
17	MONSTER RANCHER 4	18	XIII
17	NEED FOR SPEED UNDERGROUND	18	METAL ARMS: GLITCH IN THE SYSTEM
18	MUPPETS PARTY CRUISE	18	BATTLESTAR GALACTICA
18	INTELLIVISION LIVES	18	MAGIC THE GATHERING: BATTLEFIELDS
18	TOKYO XTREME RACER 3	18	STAR WARS JEDI KNIGHT: JEDI ACADEMY
18	SPACE CHANNEL 5 PART 2	18	SECRET WEAPONS OVER NORMANDY
18	KING OF FIGHTERS: 2000 & 2001	18	BEYOND GOOD AND EVIL
18	BATTLESTAR GALACTICA	18	PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME
18	FINAL FANTASY X-2	18	COUNTER-STRIKE
18	XIII	18	NBA INSIDE DRIVE 2004
18	I-NINJA	18	NHL RIVALS 2004
18	METAL ARMS: GLITCH IN THE SYSTEM	18	DANCE DANCE REVOLUTION: ULTRAMIX BUNDLE
18	SECRET WEAPONS OVER NORMANDY	18	XBOX EXHIBITION VOLUME 4
18	MANHUNT	19	HARRY POTTER AND THE SORCERER'S STONE
18	CORVETTE	19	HE-MAN: DEFENDER OF GRAYSKULL
19	HARRY POTTER AND THE SORCERER'S STONE	21	SPAWN: ARMAGEDDON
21	SPAWN: ARMAGEDDON	26	MIDWAY ARCADE TREASURES
24	LOWRIDER		
25	KYA: DARK LINEAGE		
26	CARMEN SANDIEGO: TO TRACK A THIEF		

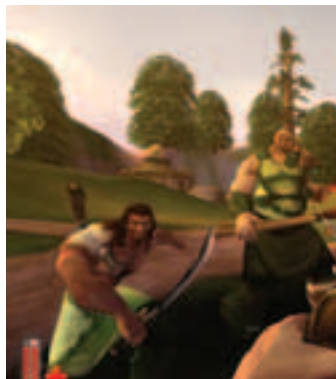
www.akella.com

© 2003 "Akella" © 2003 "Empire Interactive", © 2003 "Dooferd"
 Все права защищены. Неправильное копирование преследуется
 игры с доставкой www.cdgames.ru
 служба продаж: (099) 363-66-14 трех поддержка - support@akella.com
 продюсерство на Украине - "Мультитрейд" www.multitrade.com.ua

БИТВА С ЛОКАЛИЗАТОРАМИ

Полку официально переведенных на русский язык игр скоро прибавит! Компания «Руссобит-М» подписала контракт с IGames Publishing на издание на территории СНГ и стран Балтии фэнтезийного проекта Savage: The Battle for Newerth. Игра должна понравиться как поклонникам Warcraft III, так и любителям полноценных трехмерных побоищ вроде Battlefield 1942. Смесь стратегии в реальном времени и шутера от первого лица, да еще и с богатыми мультиплеерными возможностя-

ми, – не самый затасканный жанр. Продвижением игры в России «Руссобит-М» занимается с традиционным размахом. Так, 29 октября прошла историческая битва в Savage между сборными издателя и представителей игровой прессы. В клубе PvP собрались представители самых разных изданий, не стала исключением и «Страна Игр». Журналисты, многие из которых видели игру впервые, старались изо всех сил, однако в результате все же уступили со счетом 1:3. Ждем реванша! ■



КОРОТКО

► **НЕДАВНО ОБРАЗОВАННАЯ** издательская компания Digital Jesters объявила о выходе в марте Pro Rugby Manager 2004, разработанной Cyanide Studios. Пояснения по поводу жанра игры вряд ли нужны...

► **ИНСТРУМЕНТАРИЯ ДЛЯ** создания модов к Deus Ex: Invisible War не будет. ION Storm решила сосредоточить свои силы на разработке Thief 3.

► **КОМПАНИЯ «АКЕППА»** выпустила русскую версию авиасимулятора First Flight: The Wright Experience, посвященного заре авиации, а в декабре выпустит и локализацию Prince of Persia: The Sands of Time.

► **LINDEN LAB ПРОАГРЕЙ-** **ДИПА** свою онлайн-игру Second Life до версии 1.1 - улучшены изобразительный ряд, детализация настройки аватаров, появилась новая система транспорта, и многое другое.

БЕСПОРЯДКИ НЕ НАРУШАТЬ!

Обнародована первая информация о стратегии с изрядной долей экшна Riot Police, находящейся в разработке в калифорнийской студии Zono. Как следует из названия, игрокам предстоит утихомиривать беспорядки, задействуя все полагающиеся по такому случаю подразделения и соответствующее тематике вооружение. Релиз в конце текущего года через Activision Value. ■

А. ГЛАГОЛЕВ (GLAGOLEV@GAMELAND.RU)

FLASHBACK

1
ГОД
НАЗАД



3
ГОДА
НАЗАД



5
ЛЕТ
НАЗАД



Первая игра для PlayStation 2 на русском языке стала настоящим хитом: красивая, атмосферная, с харизматичной героиней и ее обаятельным каменным спутником. Заглавная статья номера и обложка – естественное подтверждение заслуженного обаяния прекрасного проекта. Прекрасный повод приобрести PS 2 и провести несколько вечеров у экрана телевизора! В этом же номере мы рассказали о далеких, но таких желанных «Корсарх 2». От всей души советуем перечитать этот материал: сравнительная анатомия – дело весьма занятное и полезное. Всегда интересно прикинуть, как ожидания отличаются от реальности, не правда ли?

В обзорах засветились «Недетские гонки» – один из лучших российских проектов 2002 года, и Hot Wheels Velocity X – слабая пародия на Carmaggeddon. Ну а в рубрике «Киберспорт», естественно, обсуждался чемпионат World Cyber Games 2002. ■

Американская индустрия уже абсолютно официально вошла в переходный период, связанный со сменой поколений современных игровых систем. Параллельно премьере PS2 целая волна финансовых показателей крупнейших издательств свидетельствовала, насколько серьезно этот переходный период сказался на их самочувствии. Продажи игр на PSone и Nintendo 64 упали до самых низких величин, PC-рынок отказывается хоть сколько-нибудь значительно расти, принося стабильный, но небольшой доход, а прибыли от продаж игр на PS2, DC, Xbox или GameCube издательствам придется ждать еще очень долго. Теперь вопрос лишь в том, когда закончится спад и начнется наконец, всеми так хорошо спрогнозированный скачкообразный рост. Кто и с каким багажом доберется до «земли обетованной», – главная загадка и интрига ближайших лет. А еще – три года назад стартовала американская PlayStation 2. ■

На краю самой заурядной галактики, среди мерцающих звезд и царства комет, черных дыр и пустоты крутилась вокруг одного из солнц планетка – не большая, не маленькая, в общем, в самый раз. И всего было на этой планете вдвойне, но не в избытке: ни тебе океанов бурных, ни гор слишком высоких, а только речки да озера, да холмы, поросшие лесом. Проживали на этой планете разумные существа, спокойные и дружелюбные. Хоть и были они разделены на различные племена, разделение это пошло не столько от неприязни, сколько от территориального их разобщения да различий в занятиях. Не знали обитатели другой жизни, потому и считали: все в мире должно точно так же, как и у них, быть устроено. Каждый жил в свое удовольствие, и ничего счастья не мешало... Догадываетесь, о чем это? Так поэтически описал Сергей Овчинников самую ожидаемую игру того времени: Black & White. ■

Битва Героев

ПАДЕНИЕ ИМПЕРИИ

- 4 уникальных героя, у каждого из которых собственная сюжетная линия и своя уникальная концовка игры
- 50 уникальных оригинальных монстров
- Безграничное число обмундирования
- 5 классов профессий
- 20 уникальных зданий
- 4 вида заклятий, 8 заклинаний, 20 умений
- Оригинальный интерфейс размером до 2048 x 2048, для обитателей живущих в этом мире в реальном времени
- При установке перевода игры "Битва Героев" версии 1.1, озвучиваемая версия и звуковая игра складываются вместе
- Возможности игры и эти возможности



Минимальные системные требования: Microsoft® Windows® 98/ME/2000/XP,
Pentium® 400 MHz; 64 MB RAM; Видео 16 Mb; DirectX® 7; Клавиатура и мышь.
Рекомендуемые системные требования: Microsoft® Windows® 98/ME/2000/XP,
Pentium® 600 MHz; 128 MB RAM; Видео 32 Mb; DirectX® 8.1.

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 стран Балтии компания MCE, www.mce.ee, e-mail: mce@mce.ee, тел.: 8-10-572-605-57-38.

Все права защищены © Media 2000 Copyright, Лицензия Эл № 77-6227.



Разработчик:
BLOODLINE

ОХОТНИК



СЕРГЕЙ ОВЧИННИКОВ

Успех русскоязычной версии Primal, первой полностью локализованной игры для PlayStation 2 на российском рынке, сподвиг SCEE и отечественный «Софт Клуб» на новые подвиги — как и обещалось ранее, Primal'ом поток игр на русском языке не ограничится. До конца года выйдут еще два русскоязычных проекта — «Хоббит» от Vivendi-Universal и «Охотник на призраков», в англоязычном варианте названия, — Ghosthunter от нашей давней знакомой SCEE Cambridge. Нам удалось взглянуть на почти

завершенную русскую версию игры и обстоятельно допросить ее авторов. Результаты расследования — перед вами.

➤ PRIMAL СО СРЕЛЬБОЙ И УЖАСАМИ?

«Охотник на призраков» находится в работе уже почти три года, почти столько же, сколько и Primal — ведь в SCEE Cambridge параллельно трудятся, фактически, две команды разработчиков. В то время, пока первая доводила до ума Primal, вторая занималась Ghosthunter. Общего у двух проектов — лишь основа графического движка, да и тот в «Охотнике» был существенным образом

переделан для решения новых задач. Как признаются разработчики, идея создать игру про охоту на призраков пришла к ним спонтанно — во время просмотра знаменитого фильма «Охотники за привидениями», он же Ghostbusters. Восхитившись классными ловушками для призраков и сошедшись во мнении, что подобная процедура весьма классно может отработать в видеоигре, SCEE Cambridge приступили к работе, вновь проигнорировав просьбу Sony о начале разработки долгожданного MediEvil 3. Чем же история про полицейского, отлавливающего призраков, лучше и интереснее возвраще- ния сэра Фортеска?

«Охотник на призраков», как и Primal, — продукт тотального смешения жанров и стилей индустрии развлечений. Как и Primal — это не только и не столько игра, сколько некое интерактивное мультимедийное представление. Мощный сюжет и выразительные персонажи доминируют над мелкими деталями игрового процесса. Это — с легкостью узнаваемый стиль Cambridge. Игрок является зрителем, участником и слушателем разворачивающегося на экране действия. Пожалуй, никто из европейских разработчиков не умеет увлекать игрока так, как это делают ребята из Кембриджа. И это — при достаточно стандар-

НА ПРИЗРАКОВ



ртном подходе к собственно игровому процессу. Конечно, до уровня японских мастеров относительно молодой студии еще расти и расти, но учатся они поразительно быстро. В «Охотнике», к примеру, под разбор отчасти попала великолепная ICO, причем у разработчиков хватило ума не перенимать из этой игры элементы игрового процесса, а просто поучиться создавать правильную атмосферу и умело работать с графическими эффектами. Совсем простые или невероятно сложные, они могут выглядеть одинаково впечатляюще, будучи использованы вовремя и к месту. К примеру, один из уровней, таин-

ственный дремучий лес, в котором, словно в ICO, сквозь кроны деревьев проглядывают лучи солнца, абсолютно уместен и потому не вызывает отрицательных эмоций. Абсолютно органично вписан в игровой процесс и Silent Hill'овский фонарик, с которым герой исследует наиболее темные закоулки. При этом атмосфера Ghosthunter разительным образом отличается от всех представителей жанра survival horror. Здесь вы не встретите безнадёжности, вас не будут намеренно запугивать. Если вдруг и испытаете страх, то лишь потому что и правда может случиться что-то неординарное, а не из-за того, что кто-то за-

пудривает вам мозги атмосферными видами камеры или стонами из-за подозрительно тонких стен и дверей.

➤ ПОЛИЦЕЙСКИЙ С ГОЛЛИВУДСКОЙ ВНЕШНОСТЬЮ

Во многом своей атмосферой игра обязана главному герою, обычному детройтскому полицейскому по имени Лазарь Джонс, модному и самоуверенному рубахе-парню со внешностью голливудской звезды, восполняющему недостаток образования природной смекалкой и бесконечной верой в силу оружия. Желательно, огнестрельного. Разработчики, кстати, и не скрывают, что спи-

сывали типаж героя со внешности Брэда Питта (действительно, сходство весьма заметное), а характер — скорее с героев, которых обычно играет Брюс Уиллис. Верящему во власть всего материального, именно Лазарю предстоит встретиться с совершенно другим миром, населенным бестелесными существами и живущим по совершенно нематериальным законам. Впрочем, один закон («призрак должен сидеть в тюрьме») в этом мире до прихода нашего героя выполнялся неукоснительно. Некогда тайная организация охотников на призраков поймала массу привидений, заключив их в специальную емкость, чтобы не хулиганили, не му-



▶ Напарница Лазаря, Анна Стил, не слишком-то высокого мнения о своем коллеге. Она – настоящая профессионалка, а напарничек – лишь неотесанный мужлан.



▶ В лице Лазаря на 50% больше полигонов, чем в милон личике Джен из Primal.

древней команды охотников), он получает возможность видеть потусторонний мир и, разумеется, населяющих его привидений.

▶ GOTTA CATCH 'EM ALL!

Вашей основной задачей на протяжении игры будет очистка игровых миров от населивших их призраков. По мере того, как раскручивается сюжетная линия, вы будете встречаться со все более невероятными из них. Гигантские плюшевые мишки, из нутра ко-



торых сыпется песок, гориллы, скрепленные с крокодилами, невероятных размеров сторукие червяки, занимающие полдома, и даже чудо-монстр, состоящий из покореженных автомобилей, балок и прочего металлолома ростом метров в десять. Дизайнеры SCE Cambridge как следует поднапрягли кладовые своей памяти в поисках самых изощренных ночных кошмаров, и похоже, добились правильного баланса. Чтобы заключить призрака в стильную ловушку, его сначала нужно ослабить, словно какого-нибудь покемона. Вообще, параллелей со всемирно известным сериалом от Nintendo в Ghosthunter можно провести достаточно много. Начать хотя бы с того, что бережливо собранные в стильную летающую ловушку (она куда круче, чем примитивные проводные «гробики» у «Охотников за привидениями»), отправляются в центральное хранилище, где их можно изредка проведе-

чили людей и не шлялись по миру. Наш Лазарь, конечно, ничего этого не знает. Отправившись с напарницей на рядовое задание в заброшенное здание школы, в котором творятся какие-то странные вещи, он натывается на странную технику, спрятанную в подвале, дергает за какие-то рычаги – и вуаля! Призраки на свободе. Напарница – в плену у наиболее мерзкого из них. Самое время для пересмотра взглядов на жизнь. Быстренько разобравшись в том, что от нас требуется, приступаем к делу. К счастью, в машину с призраками оказался также защит некий искусственный интеллект, который поможет на первых порах – подскажет с выбором оружия, научит ловить привидений и так далее. Лазарь, конечно, и слушать не желает всю эту белиберду, – то смеется, то кричит, то угрожает. Но благодаря вселившемуся в него самого призраку (это дух одного из членов той самой



▶ Новая система освещения создана SCE Cambridge специально для Ghosthunter. Разработчикам удалось достичь впечатляющей реалистичности.

БРЭД ПИТТ В РОЛИ БРЮСА УИЛЛИСА ТВОРЧЕСКИЙ ДИРЕКТОР ДЖЕЙМС ШЕФЕРД (JAMES SHEPHERD)

СИ: Откуда вы черпали вдохновение, создавая Ghosthunter? Нам кажется, в игре четко прослеживается влияние определенных фильмов.

ДШ: Вы, правы, конечно же. У нас в головах вечно крутится масса всякой всячины. Изначально появилась идея игры, в которой нужно использовать суперклевую ловушку, чтобы ловить призраков – как в «Охотниках за привидениями». На эту основу наслоилось наше желание рассказать историю не очередного супергероя, а достаточно обычного человека, попавшего в определенные обстоятельства. Внешне он может быть самоуверенным красавчиком, но внутри может и сомневаться, и бояться – испытывать целую гамму различнейших чувств.

СИ: Не слишком ли ваш герой похож на одного из голливудских актеров?

ДШ: Мы считаем, что внешность персонажа говорит о нем ничуть не меньше, чем, скажем, его реплики или действия. И подбор этой внешности всегда занимает массу времени. Я думаю, что типаж Брэда Питта или Брюса Уиллиса великолепно подходит нашему герою. Если бы мы снимали фильм по мотивам игры, я бы с удовольствием пригласил одного из них на главную роль. В то же время в игре абсолютного сходства с кем-то из реальных личностей мы достигнуть не стремились.

СИ: Ваши игры, как нам кажется, активно работают на то, чтобы стереть границу между кинематографом и видеоиграми. Куда, по-вашему, этот процесс может привести?

ДШ: Индустрия наша еще достаточно молода и по-своему до сих пор находится в поисках правиль-

ной формы изложения материала. Мы действительно активно разрабатываем направление «кинематографичных» игр. Но это вовсе не значит, что в результате подобного «скрещения» получится кино, в котором изредка нужно будет нажать пару кнопок, чтобы выбрать путь, по которому события будут развиваться дальше. От фильмов мы берем лишь то, что поможет сделать опыт игрока ярче. Безусловно, нужна грамотная режиссура, сильный сюжет, заставляющий сопереживать персонажам, хорошие типажы. Наше преимущество перед кинематографом – в разнообразии впечатлений, которые игрок может получить. За какой-нибудь час он и исследует подземелье, и успеет пострелять, и увидит какую-нибудь смешную инсценировку, – причем все это в рамках единой атмосферы

и главное – с непосредственным его участием. В кино такое совершенно невозможно.

СИ: Все игры вашей студии можно отнести к жанру action/adventure. Отчего любовь именно к играм такого типа?

ДШ: Такие игры позволяют нам добиться оптимального сочетания сюжетной составляющей и нескудного действия. Мне трудно представить по-настоящему достойную гоночную игру с сюжетом или даже файтинг, основанный на каком-нибудь литературном произведении. Мы любим и умеем рассказывать истории. В то же время чисто авантурный жанр налагает целый ряд ограничений, которые нам бы вводить в свои игры не хотелось. Сюжет-сюжетом, а про действие тоже забывать нельзя!

скажи всем о'лайт

О'ЛАЙТ™

Вы не платите, когда Вам звонят с федерального мобильного, а за разговор больше минуты получаете бонус (+ \$ 0,01).

Звоните на федеральные номера любого московского оператора мобильной связи по минимальной цене \$ 0,03 за минуту.

А если Вы звоните в другой город или за границу – единая стоимость звонков \$ 0,19 за минуту.

Абонентская плата – 0.

Центры обслуживания абонентов в Москве:
м. «Красные ворота», ул. Мясницкая, д. 48
м. «Павелецкая», ул. Бахрушина, д. 32, стр. 1
м. «Менделеевская», ул. Новослободская, д. 23
м. «Сухаревская», Малая Сухаревская пл., д. 1, стр. 1

Офисы экспресс-обслуживания абонентов в Москве:
м. «Сокольники», ТД «Русское раздолье»
м. «Новогиреево», ТЦ «Олимп»
м. «Красногвардейская», ТК «ТУК-ТУК»
м. «Юго-Западная», ТК «ТУК-ТУК»

Более **150** стран по единой цене!
(единая стоимость московских, междугородных и международных, включая СНГ, звонков)

\$ 0,19
Без НДС.

Единая стоимость звонков
(на федеральные номера всех московских операторов мобильной связи)

\$ 0,03

Цены указаны в долларах США с учетом НДС, НДС не включен.
Оплата в рублях по курсу ЦБ РФ на день оплаты.

www.megafonmoscow.ru
507-7777

 **МЕГАФОН**
ЗАО «Соник Дуо». Лицензия Минсвязи РФ № 15002.



▶ Плюшевый мишка, разросшийся до великанских размеров, отнюдь не питает к нам теплых чувств.

ГОВОРИТЕ ПО-РУССКИ!

«Охотник на призраков» станет первой игрой для PS2 с русскоязычным названием на коробке. Мы полагаем, что это еще один шаг на пути к эксклюзивному российскому рынку для PS2, и возможно – к эксклюзивным для нас ценам на игры. Впрочем, до этого еще, видимо, далеко, и «Охотник» будет продаваться по стандартной цене примерно \$50 за бокс. «Софт Клуб» продолжает радовать качеством перевода и локализации. Хорошие, метко подобранные голоса российских актеров театра и кино, прекрасный текст, отлично переведенные шутки. Правда, в показанной нам версии превосходное анимированное меню загрузки, все еще гласило Ghosthunter. И, в связи с весьма существенной сложностью перерисовки всех этих выезжающих фитилечек и планочек, локализаторы не были уверены, успеют ли вставить туда русского «Охотника». Это, впрочем, мелочи...



вать. Просматривать статистику, играть с пойманными, а при желании – и немножко помучить. Ну чем не «Всех их вместе соберу»? Исследование миров проходит так же, как и в Primal – в режиме от третьего лица. Но как только у вас появляется возможность немного пострелять, то имеет смысл перейти в активный режим – герой достанет оружие (всего в игре насчитывается около десятка различных видов, каждый – со своими особенностями, сильными и слабыми сторонами) и на экране появится перекрестье прицела. Управление, соответственно, напоминает Halo, только с учетом вида от третьего лица. Поначалу туго неудобно, но привыкнуться нетрудно. Как только призрак покажет признаки легкого недомогания, немедленно задействуйте ловушку, и после впечатляющей сцены формирования энергетического шара, на который внезапно «наматываются» текстуры всех окружающих объектов, призрак исчезнет. По сравнению с Primal, действия в «Охотнике» куда больше, а головоломки – несколько меньше, соответственно, авантурный аспект игры находится, скорее, на втором плане. Это, правда, вовсе не означает, что по мере прохождения мы не встретимся с целым рядом выдающихся, запоминающихся героев. Персонажи Ghosthunter эксцентричны, полны изысканности и иронии. У каждого наготове интересная история и полноценная мотивация. Пусть большинство из них – враги, но приятных моментов в общении от этого меньше не станет. Приготовлен авторами игры и ради-



▶ На болотах водятся крокодильчики такого вот симпатичного вида.

кальный поворот в сюжете, который перевернет все происходящее с ног на голову, подобно тому, что мы привыкли видеть в фильмах Найта Шьямалана («Шестое чувство», «Знаки» и т. д.) Раскрывать подробности нам, правда, строжайше запрещено...

▶ «ОБ ОСОБЕННОСТЯХ СОЗДАНИЯ ВОДНЫХ ПОВЕРХНОСТЕЙ»

Именно так называлась одна из частей доклада SCEE Cambridge на ежегодной конференции разработчиков Sony Computer Entertainment. За Кембриджской студией уже давно закрепились слава технических новаторов. Многие из ноу-хау в создании различных спецэффектов для PlayStation 2 принадлежат именно этой студии. Да что там говорить – достаточно просто взглянуть на Primal – истинное средоточие луч-

ность окружающего мира. Реалистичности игровому миру добавляют демормируемые поверхности, в основном, всевозможные виды ткани, эффектно колышущейся на ветру. Наконец, невероятная работа, проделанная над различными видами прозрачности. Призраки в Ghosthunter выглядят не мельтешными героями и не реально существующими монстрами, а именно некоей загадочной субстанцией, живущей на грани реальности. Браво технарям! P.S. Пресловутые водные поверхности, так будоражившие воображение в Primal, в новой игре выглядят совсем по-другому. К любимой теме Cambridge всегда подходит по-новому. Вода теперь показывает свою трехмерную структуру, имеются волны, улучшена прозрачность. Совсем непохоже на спокойную зеркальную структуру оригинала.



▶ Гигантский босс построен из всевозможного автомобильного хлама и прочего металлолома. Его появление завершает ваши приключения на тюремном уровне.

шей графики на PS2. «Охотник на призраков» представит нам целый ряд интереснейших новых приемов. Существенным образом доработана лицевая анимация. У Джен в Primal имелось всего лишь 16 базовых эмоций, сочетая и комбинируя которые разработчики генерировали диалоги. Лазарь способен выразить почти три десятка, а его физиономия снабжена проработанной системой лицевых мышц, почти как у реального человека. Световые эффекты в Ghosthunter выше всяких похвал, – именно в этом проекте Cambridge посчитала наличие абсолютного освещения абсолютной необходимостью. Свет фонарика выглядит абсолютно живым, в нем мелькают частички воздуха, свет проникает сквозь тьму неравномерно, подчеркивая трехмер-

▶ ПРИЗРАКИ РВУТСЯ НА ВОЛЮ.

Русская версия «Охотника на призраков» должна появиться на прилавках магазинов в конце декабря, как раз под самый новый год. Весьма разносторонние таланты разработчиков никак не дают нам заскучать – SCEE Cambridge всегда находит, чем удивить игроков. На этот раз – новый сногшибательный коктейль из мистики, ураганного действия, комедии и голливудского блокбастера. И, по хорошей традиции – полностью на русском языке! Ведь это уже четвертый подряд (после MediEvil 2, C-12 и Primal) совместный локализаторский проект SCEE Cambridge и «Софт Клуба». ■

- ▲ 14 СПЕЦИАЛЬНЫХ МИССИЙ
- ▲ 8 ОГРОМНЫХ КАРТ
- ▲ 24 ВИДА ОРУЖИЯ НА ВЫБОР
- ▲ ВИРТУАЛЬНОЕ ВОПЛОЩЕНИЕ МЕХАНИЧЕСКОГО РОБОТА-ТРАНСФОРМЕРА, СПОСОБНОГО СМЯНОВИТЬСЯ САМОЛЕТОМ



- ▲ ВЕЛИКОЛЕПНЫЕ 3D-ПЕЙЗАЖИ С ОБШИРНЫМИ ПРОСТРАНСТВАМИ, НА КОТОРЫХ МОЖНО УНИЧТОЖАТЬ ВРАЖЕСКИЕ ГОРОДА, ПОЖИГАТЬ ПЕСА, РАЗРУШАТЬ ГОРЫ И ПРОЧИЕ ОБЪЕКТЫ
- ▲ ОСОБЫЕ НАСТРОЙКИ ИГРЫ, ПОЗВОЛЯЮЩИЕ ДОБАВИТЬ ИЛИ СНИЗИТЬ КОЛИЧЕСТВО СПЕЦЭФФЕКТОВ

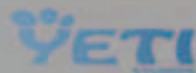


GUNMETAL

БРАТСТВОСТАЛИ

Минимальные системные требования: Microsoft® Windows® 98/ME/2000/XP; Pentium® III 700 МГц; 128 МБ RAM; Видео 32 МБ; DirectX® 8.1; Клавиатура и мышь.
 Рекомендуемые системные требования: Microsoft® Windows® 98/ME/2000/XP; Pentium® IV 1400 МГц; 256 МБ RAM; Видео 64 МБ; DirectX® 9.0.

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 стран Балтии компания MCE, www.mce.ee, e-mail: mce@mce.ee, тел.: 8-10-372-605-57-38. Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000", Лицензия Эл № 77-6227. Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат ЗАО "Новый Диск". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000". © Yeti Studios Limited, 2003. Все права защищены.



WCG 2003 GRAND FINAL: РАЗБИТЫЕ НАДЕЖДЫ И НЕСБЫВШИЕСЯ МЕЧТЫ.

12-18 октября Сеул находился в состоянии легкого возбуждения. И неудивительно. Южная Корея принимала World Cyber Games 2003 Grand Final – мировой чемпионат для геймеров со всего земного шара. Более 600 участников съехались в столицу, по сути являющуюся сердцем киберспорта. Немногие знают, что именно в стране Утренней Свежести есть люди, зарабатывающие на жизнь исключительно игрой на компьютерах. Наиболее развит в Южной Корее эпохальный шедевр Blizzard, StarCraft: Brood War, и профессионалы этой стратегии имеют многотысячные фан-клубы. 17 россиян, прошедших национальную квалификацию, отправились на World Cyber Games 2003 Grand Final, чтобы побороться с мировыми державами за огромный призовой фонд размером в 350 тысяч долларов. Насколько им это удалось, вы узнаете чуть позже, а пока еще несколько слов о самом мероприятии.

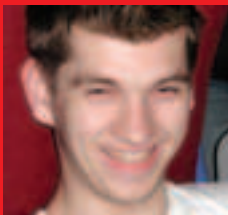
РЕЗУЛЬТАТЫ WCG 2003 GRAND FINAL STARCRAFT: BROOD WAR 1X1

РОССИЮ В НОМИНАЦИИ STARCRAFT: BROOD WAR 1X1 ПРЕДСТАВЛЯЛИ 3 ИГРОКА:

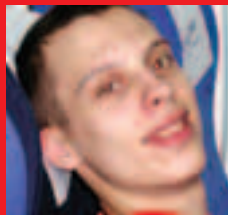
Advokate[S2] (Дмитрий Демичев, Москва, 04/08/1984)



PHellan[S2] (Александр Никитин, Москва, 18/11/1984)



FM.Gerich (Герман Знаковский, Санкт-Петербург, 03/08/1984)



Всего участников: 58.

Достижение: Advokate, PHellan, Gerich – место в 16 лучших.

А сколько было надежд... Еще бы, групповой раунд россияне прошли играючи, хотя каждый и «отметился» одним поражением. Но радость была недолгой, а точнее – до первого тура плей-офф, где по иронии судьбы нашим парням предстояло сразиться с элитой мирового StarCraft-движения. Дальше 1/16 финала никто из них не пробился. PHellan практически одолел француза Elky (чемпион Samsung Euro Cyber Games), но допустил роковую ошибку в решающей партии. Advokate не справился с корейцем (тому помогли родные стены), а Gerich ничего не мог поделать с канадцем Grrr (одним из будущих призеров WCG 2003 Grand Final).

Результаты WCG 2003 Grand Final StarCraft: Brood War 1x1:

1 место – Ogogo (Южная Корея) – \$20000;
2 место – FischeYe[rG] (Германия) – \$10000;
3 место – Grrr (Канада) – \$5000.

Результаты Nation vs Nation StarCraft: Brood War 2x2:

1 место – Южная Корея (HOT_forever, Silent_control) – \$7000;
2 место – Казахстан (Chakra, Shanhai) – \$5000;
3 место – Россия (Advokate и PHellan) – \$2000.

В соревнованиях Nation vs Nation у российской пары ситуация сложилась более благоприятная. Отнюдь не самая сильная «сетка» (были повержены Китай, Индонезия и Румыния) и в полуфинале опять злополучные корейцы. И снова поражение. Принципиальный матч за бронзовую медаль против Чили москвичи таки выиграли. Это и стало единственной наградой в активе сборной России на WCG 2003 Grand Final.

World Cyber Games 2003 Grand Final проходил в сеульском Olympic Park, в 1988 году принимавшем 24-ые Олимпийские игры. Все мероприятия развернулись на трех различных аренах, расположенных друг от друга в пяти минутах ходьбы: World Arena (групповой раунд), Game Arena (плей-офф) и Cyber Arena (финалы, а также церемония открытия и закрытия). Соревнования проводились по шести официальным дисциплинам: Half-Life: Counter-Strike, Unreal Tournament 2003, FIFA Soccer 2003, Age of Mythology, Warcraft III: Reign of Chaos и StarCraft: Brood War. Помимо этого было два полулюбительских

чемпионата по консольным играм: Halo и Survival Project. 55 стран-участниц и столько же разных менталитетов. Все это вобрал в себя World Cyber Games 2003 Grand Final – главное событие этого киберспортивного года. Победительницей состязаний стала Германия, спортсмены которой завоевали наибольшее количество медалей. Сплоченные немцы показали настоящий профессионализм, что в итоге вылилось в пять медалей и 67 тысяч долларов. Россияне же выступили просто ужасно, огорчив и самих себя и всех фанатов, болельших и переживавших за них. Вряд ли стоит винить самих ребят. Они боролись, как могли. Хотя порой

складывалось впечатление, что где-то можно было сыграть чуть лучше. Сейчас это уже не имеет значения, но можно смело предположить, что столь скудный результат скажется на масштабе российской квалификации в 2004 году. Призеры из большинства стран, где разыгрывались лишь путевки в Южную Корею, а не \$56000 (призовой фонд WCG 2003 Russia Preliminary), буквально разрывались на части в битве за медали. Впрочем, судить не нам. Мы лишь можем надеяться, что WCG 2004 возвратит в нашу страну вкус победы. Но до этого нужно сначала дожить, а пока перейдем к разбору нынешних «полетов».

РОССИЮ В НОМИНАЦИИ AGE OF MYTHOLOGY 1X1 ПРЕДСТАВЛЯЛ 1 ИГРОК:

FM.Under (Константин Иванов, Санкт-Петербург, 06/08/80)



Всего участников: 39.
Достижение: Under – не вышел из группы.

РЕЗУЛЬТАТЫ WCG 2003 GRAND FINAL AGE OF MYTHOLOGY 1X1

Аge of Mythology не особо популярна в России. Поэтому не будем заострять внимание на выступлении FM.Under'a. Мало кто предсказывал ему успех, да и с жеребьевкой «повезло»: в одну группу с питерцем попали два будущих медалиста. Каков результат, догадаться не трудно, хотя Under ушел не с пустыми руками, обыграв малайзийца Arch_Vile.

Результаты WCG 2003 Grand Final Age of Mythology 1x1:

- 1 место – Fire[pG] (Германия) – \$20000;
- 2 место – ImShiauTz (Тайвань) – \$10000;
- 3 место – lamSky (Тайвань) – \$5000.

Результаты Nation vs Nation Age of Mythology 2x2:

- 1 место – Тайвань (lamSky, lamJcool) – \$7000;
- 2 место – Испания (Rivero, Eon) – \$5000;
- 3 место – Франция (Drizzt, Lapinou) – \$2000.

РЕЗУЛЬТАТЫ WCG 2003 GRAND FINAL HALO 1X1

В рамках WCG 2003 Grand Final была разыграна номинация, несправедливо оставшаяся в тени основных дисциплин. Речь идет о консольной версии Halo (Xbox), собравшей 17 участников из 12 стран мира. Вопреки сложившемуся мнению, что

двойстик не подходит для 3D-шутеров, мастера Halo показали настоящий класс. Матчи проходили один на один. Экран телевизора делился на две половины, а дальше шло жесточайшее рубилово. Призовые места поделили янки и европейцы, и это не удивительно. Приставка от

Microsoft пока малопопулярна в азиатских странах.

Результаты WCG 2003 Grand Final Halo 1x1:

- 1 место – Zyos (США) – \$20000;
- 2 место – Mat_Logan (Франция) – \$10000;
- 3 место – Fenriz (Англия) – \$5000.



Halo на Xbox в действии. Крайний слева – чемпион мира по этой игре, американец Zyos.



Слева направо: Lexxich (Cyberfight.Org), Марк Рейн (Epic Games) и Polosatiy (Страна Игр).

РЕЗУЛЬТАТЫ WCG 2003 GRAND FINAL SURVIVAL PROJECT 1X1.

Номинация Survival Project считалась неофициальной, и медали, заработанные участниками, которых было всего 16 человек, не шли в общий командный зачет.

Результаты WCG 2003 Grand Final Survival Project 1x1:

- 1 место – Rovel (Южная Корея) – \$10000;
- 2 место – Pina (Южная Корея) – \$5000;
- 3 место – Bibi2004 (Китай) – \$3000.

Результаты Nation vs Nation Survival Project 2x2:

- 1 место – Южная Корея (Stormant, Toobadboy) – \$3000;
- 2 место – Китай (Yunfeng, Bibi2004) – \$2000;





Пока киберспортсмены гоняли виртуальный мяч, все желающие могли поиграть в настоящий стритбол.



Даниель и Деннис – братья-близнецы из Германии, взявшие 2 золота и серебро на двоих.



Мила Масина – лидер сборной России.

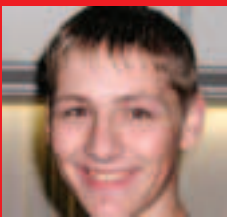


На пьедестале FIFA Soccer 2003 – Hero, Styla и Volcano.

РЕЗУЛЬТАТЫ WCG 2003 GRAND FINAL FIFA SOCCER 2003 1X1

РОССИЮ В НОМИНАЦИИ FIFA SOCCER 2003 1X1 ПРЕДСТАВЛЯЛИ 2 ИГРОКА:

Pika (Константин Максимов, Пушкин, 18/04/85)



M19*Alex (Виктор Гусев, Санкт-Петербург, 28/05/83)



Всего участников: 48.

Достижение: Pika – не вышел из группы, Alex – место в 16 лучших.

держался дольше, заняв первое место в группе, хотя и с одним проигрышем. Но уже в стартовом туре плей-офф он был остановлен IceFox'ом из Испании, причем не обошлось без комичной (по-своему) ситуации. Выбрав неправильную стратегию Alex попросту «слил» первый матч, но спохватился и во втором поединке чувствовал себя гораздо уверенней. Зная, что победа уже в кармане, он решил тянуть время и удерживать счет, не давая противнику забить мяч. Уже настроившись на третью, заключительную встречу, Alex был буквально ошарашен судьей, сообщившим, что по правилам турнира в случае ничьей производится суммирование голов, а оно было вовсе не в пользу питерца (2:7, 6:4). После этого все внимание российских журналистов было приковано к наиболее ярким участникам WCG 2003 Grand Final FIFA Soccer 2003 – братьям-близнецам из Германии, которые в итоге заработали золотую и серебряную медали. Поистине уникальный результат, и думается, родители подростков были в тот день весьма приятно удивлены. Чемпион виртуального футбола ответил на несколько вопросов для «Страны Игр»:

«Страна Игр»: Для начала пару слов о себе?

Styla: Меня зовут Деннис Шеллгейз, я играю в FIFA Soccer 2003, мне 20 лет. Студент, изучаю экономику, как и мой брат-близнец Даниэль. Днем мы с ним студенты, а ночью – киберспортсмены.

СИ: Принимайте поздравления.

Styla: Спасибо. Это лучшее чувство, которое я когда-либо испытывал: ощущать, что ты и твой брат – лучшие игроки FIFA Soccer 2003 в мире. Трудно описать словами успех, которому предшествовали недели и месяцы тренировок. Для нас это великая честь. Мы оттачивали мастерство каждую ночь по два часа, пытаясь вместе улучшить уровень игры. Определяли свои слабые места и боролись с ними. И никогда не использовали все наши секретные трюки в матчах с другими киберспортсменами.

СИ: А как к этому относятся ваши родители?

Styla: Вначале им не нравилось, они боялись, что мы не найдем время для учебы. Позднее они почувствовали, насколько профессионально мы стараемся играть, и одобрили. Теперь моя семья заболела футбольной лихорадкой (улыбается).

СИ: С реальным футболом знакомы?

Styla: О да, мы обожаем его. Вообще-то, мы занимаемся футболом с 6 лет и раньше играли за известный немецкий клуб Шальке 04, но как только у нас появились проблемы в школе, пришлось завязать.

СИ: Как собираетесь распорядиться выигранными деньгами? 37 тысяч долларов на двоих – немалая сумма.

Styla: Для начала собираемся купить в семью новый автомобиль, а дальше не знаем, надо хорошо подумать.

В 2002 году Alex уступил только будущим чемпионам, да и то – в добавочное время. Поэтому российские виртуальные футболисты ехали в Корею только за первым местом. К этому располагал и факт победы Alex'a на апрельской Clikarena – тогда были повержены сильнейшие европейцы. В самолете ребята обсуждали, кому же из них достанется первое место. Однако на деле все обернулось полным провалом. Или неожиданностью. Остальной мир также не прекращал тренироваться в течение двенадцати томительных месяцев и дал настоящий бой нашим мастерам кожаного мяча. Pika закончил выступление с тремя поражениями, напоследок разнес в пух и прах гватемальца и сингапурца. Alex



Результаты WCG 2003 Grand Final FIFA Soccer 2003 1x1:

- 1 место – Styla (Германия) – \$20000;
- 2 место – Hero (Германия) – \$10000;
- 3 место – Volcano (Южная Корея) – \$5000.

Результаты Nation vs Nation FIFA Soccer 2003 2x2:

- 1 место – Германия (Styla, Hero) – \$7000;
- 2 место – Нидерланды (OmniRocket, Paronix) – \$5000;
- 3 место – Италия (Palatinus, Sebatr) – \$2000.

В турнире Nation vs Nation после «успеха» в индивидуальных состязаниях особых амбиций у пары Pika, Alex не наблюдалось. Первые же серьезные соперники, итальянцы, подтвердили настроения россиян, выиграв со счетом 4:2. Ну а победа досталась «золотым братьям» из Германии.

ASUS®

ASUS V9950 Ultra GeForce FX 5900 Series

ASUS Radeon 9800 XT/TO

- 256Мб DDR видеопамати
- Вывод / DVI / ТВ-вывод / 2 VGA-выхода
- Технология GameFace
- Технология охлаждения Smart Cooling
- Технология защиты системы Smart Doctor II
- Технология Video Security II
- Технология Digital VCR II
- Ulead Cool 3D 2.0 + Photo Express 4.0 SE
- Программный проигрыватель ASUS DVD XP S/W player

- Power Director Pro
- Media Show
- Новейшие 3D игры в комплекте:
Half Life 2, Battle Engine Aquila,
Gun Metal, 6 в 1 Game Pack

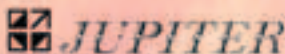
- nVidia GeForce FX 5900 Ultra
- Передовая технология CineFX™ 2.0
- 256 Мб DDR видеопамати
с 256-разрядной шиной данных
и интерфейсом AGP 8X
- Фирменная онлайн технология
GameFace от ASUS
- Поддержка DirectX 9.0 и OpenGL 1.4
- Технология отображения информации
на нескольких дисплеях nView
- Новейшие 3D игры в комплекте



Тел: (095) 785-55-54
Web: <http://www.pirit.ru>



Тел: (095) 729-5191
Web: <http://www.ocs.ru>



Тел: (095) 708-22-59
Факс: (095) 708-20-94



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



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



Тел: (095) 105-0700
Web: <http://www.old.ru>



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

www.asuscom.ru



Чемпион WCG 2003 Grand Final Unreal Tournament 2003 – Forrest из Италии.



Dracula разминается перед официальными матчами.



Dracula и Flash – хоть и проиграли, зато привезли родным корейских сувениров.



РЕЗУЛЬТАТЫ WCG 2003 GRAND FINAL UNREAL TOURNAMENT 2003 1X1

РОССИЮ В НОМИНАЦИИ UNREAL TOURNAMENT 2003 1X1 ПРЕДСТАВЛЯЛИ 3 ИГРОКА:

M19*Askold (Павел Русин, Санкт-Петербург, 08/06/84)



FM.Navigator (Александр Володин, Санкт-Петербург, 27/03/85)



b100.Dracula (Александр Калинин, Екатеринбург, 04/07/85)



Всего участников: 49. **Достижение:** Askold и Navigator – не вышли из группы, Dracula – место в 16 лучших.

хуже дела пошли у Navigator'a. Уступив в стартовом поединке экстраординарному бразильцу Fisti, питерец «со скрипом» обыграл остальных соперников и в итоге набрал равное со своим обидчиком, а также ChoZen'ом из Казахстана, количество очков. Судьи подсчитали фраги, и в следующий раунд прошел казах, проигравший россиянину со счетом 8:11, но сумевший в дуэли с бразильцем в дополнительное время заработать решающее очко. У Askold'a получилась еще более обидная ситуация. Успешно начав, он сильно сбавил к концу дня и сперва с минимальным счетом «прошел» англичанина Steve, а затем на один фраг проиграл австралийцу Snoop. А дальше все было, как в случае с Navigator'ом: подсчет фрагов, и в результате на верхушке оказался украинец Chip, которого россиянин разгромил со счетом 16:1. Несправедливо, но правила есть правила. Надежда оставалась только на Dracula, но и он подкачал. Первый же матч плей-офф был против одного из лучших дуэлянтов UT2003 в мире, Lauke из Нидерландов. Последний является чемпионом прошедших в 2003 году соревнований Euskal 11, ESo2 и Samsung Euro Cyber Games. Екатеринбургец бился, как мог, обратив внимание на счета – 7:12 на DM-Ironic, 7:5 на DM-Compressed и 5:13 на DM-Campgrounds. Достойное, но ничуть не утешающее поражение. В матче за золотую медаль сражались все тот же Lauke и «вечно второй» Forrest. Итальянец наконец-то избавился от неприятного прозвища, перехитрив своего постоянного конкурента тактикой.



Победители Nations vs Nations Unreal Tournament 2003. Слева направо – США, Голландия, Испания.

В прошлом году Россия завоевала «золото» в 3D-шутерах. Затем последовало исключение Quake III Arena из списка дисциплин WCG 2003, огорчившее абсолютно всех. С выходом Unreal Tournament 2003, казалось бы, все стало на свои места – детище Epic Games приобрело огромную популярность у нас в стране. Финалисты национальной сборной, специализирующиеся на UT2003, буквально рвались в бой, дабы поддержать успех минувшего года. Да и жеребьевка прошла весьма удачно. В первый день турнира играли Navigator и Dracula. Екатеринбургец буквально смял всех своих соперников в лепешку, 26:0 против чемпиона Франции, 20:0 против лучшего корейца и литовца. Единственное поражение от шведа Znatch'a не помешало Dracu'e выйти из группы. Куда

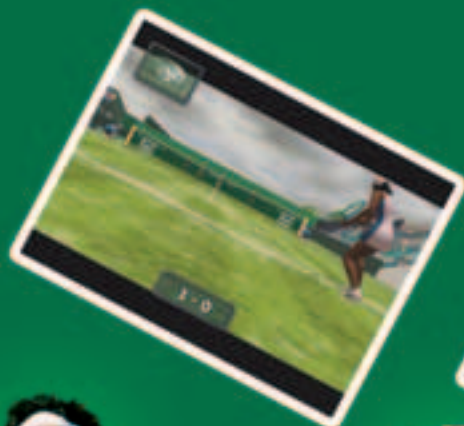
Результаты WCG 2003 Grand Final Unreal Tournament 2003 1x1:

- 1 место – Forrest (Италия) – \$20000;
- 2 место – Lauke (Нидерланды) – \$10000;
- 3 место – Snoop (Австралия) – \$5000.

Результаты Nation vs Nation Unreal Tournament 2003 2x2:

- 1 место – Нидерланды (Lauke, Roach) – \$7000;
- 2 место – США (Infinite, Stryfe) – \$5000;
- 3 место – Испания (Virtu, Alachofo) – \$2000.

Вылетов на групповой стадии отборочных, Askold и Navigator серьезно нацелились на Nation vs Nation, но, похоже, ни разу не играли прежде вместе. Вследствие чего – поражение в самом начале турнира от канадцев. Очень близко к медалям были соседи-украинцы, разгромившие грозных итальянцев и канадцев, но им не хватило лишь флага в полуфинале против Америки.



- ВИРТУАЛЬНОЕ ВОПЛОЩЕНИЕ РЕАЛЬНЫХ ЗВЕЗД БОЛЬШОГО И МОДЕЛИ ИХ ПОВЕДЕНИЯ ВО ВРЕМЯ ИГРЫ
- ЧЕМПИОНАТЫ ПРОХОДЯТ НА АРЕНАХ АМЕРИКИ, ФРАНЦИИ, АНГЛИИ И АВСТРАЛИИ
- В РЕЖИМЕ ИГРЫ
- БЛЕСТАЮЩЕЕ СОПРОВОЖДЕНИЕ ИГРЫ АРБИТРАМИ И ВЕЛИКОЛЕПНЫЕ САМОНЕДЛЕННЫЕ СЪЕМОЧКИ



Минимальные системные требования:
Microsoft® Windows® 98/ME/2000/XP;
Pentium® III 500 МГц; 128 Мб RAM; Видео 32 Мб,
DirectX® 8.1; Клавиатура и мышь.

Рекомендуемые системные требования:
Pentium® III 800 МГц; 256 Мб RAM; Видео 64 Мб.

Next Generation Tennis 2003

МАТЧБОЛ 2

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 СТРАН БАЛТИИ КОМПАНИЯ MSE, WWW.MSE.EE, E-MAIL: MSE@MSE.EE, ТЕЛ: 6-10-372-608-97-38.
ЛОКАЛИЗАЦИЯ ВЫПОЛНЕНА КОМПАНИЕЙ МЕДИА-СЕРВИС-2000. ЛИЦЕНЗИЯ ЗЛ N 77-8227. ПРАВА НА ИЗДАНИЕ НА ТЕРРИТОРИИ РОССИИ, СНГ
И СТРАН БАЛТИИ ПРИНАДЛЕЖАТ ЗАО «НОВЫЙ ДИСК». ПРАВА НА РАСПРОСТРАНЕНИЕ НА ТЕРРИТОРИИ РОССИИ, СНГ И СТРАН БАЛТИИ
ПРИНАДЛЕЖАТ КОМПАНИИ МЕДИА-СЕРВИС-2000. ©2003 WANADOO EDITION. ALL RIGHTS RESERVED.





Компания Blizzard порадовала посетителей WCG 2003 Grand Final красиво оформленным стендом Warcraft III.



Заключительный матч Warcraft III. Стильная «фишка» WCG – финалисты играют в специальных кабинках.



Призеры WCG 2003 Grand Final Warcraft III: Reign of Chaos. Слева направо: ChinaHuman, Insomnia, EviscEratoR.

РЕЗУЛЬТАТЫ WCG 2003 GRAND FINAL WARCRAFT III: REIGN OF CHAOS 1X1

РОССИЮ В НОМИНАЦИИ WARCRAFT III: REIGN OF CHAOS 1X1 ПРЕДСТАВЛЯЛИ 3 ИГРОКА:

(orky)Flash (Николай Аникеев, Москва, 24/05/84)



FM.Karma (Евгений Ковалев, Санкт-Петербург, 03/01/82)



SK.Soul (Иван Демидов, Москва, 27/06/81)



Всего участников: 74. Достижение: Soul – место в 32 лучших, Flash и Karma – место в 16 лучших.



да у нас все работает отлично, и мы можем без задержек тренироваться на европейских серверах Warcraft III. Хотя перед WCG 2003 у меня была отличная подготовка на LAN'e. Возможно, вы помните, этим летом, в августе я приезжал в Москву на ASUS Summer Cup. Хоть и выступил неудачно, зато почувствовал, что еще не готов к самому главному событию. В сентябре я отправился в Корею для участия в лиге Ongamenet, и вот достиг того, о чем мечтал. Ведь я принял участие в World Cyber Games уже в третий раз подряд. О причинах поражения сборной России рассказывает Karma:

На мой взгляд, основная причина неудачного выступления (речь идет не только о Warcraft III) в неподходящих для выявления лучших игроков правилах. Олимпийская система на вылет, статистика фрагов в групповом раунде – все это неправильно. Что касается Warcraft III – мы уступили крайне неудобным соперникам, хотя играем лучше многих из тех, кто был в другой части турнирной сетки. Да и потренироваться нам дали совсем мало времени, но лично я чувствовал себя очень уверенно.



О тчасти российским Warcraft-игрокам не повезло. В групповом раунде никто из них не испытал каких-либо затруднений, правда только Karma удалось избежать поражений. Трудности начались в матчах плей-офф. Soul в стартовом туре встретился с будущим золотым медалистом, болгаринцем Insomnia. Иван сумел «взять» одну карту, но уступил на двух следующих. Кстати, оба игрока состоят в международном клане Schroet Kommando и хорошо знают друг друга. Flash и Karma легко прошли своих первых соперников, однако споткнулись на стадии 1/16 финала. Москвич уступил чемпиону недавних Samsung Euro Cyber Games 2003, французскому SK.FaTC, а питерец Karma – украинцу С14.Малому (счета 0:2 по картам). Может быть, если бы тур-

нирная сетка была проще, россияне добились большего успеха. С другой стороны, если хочешь быть лучшим, умеи побеждать любого. WCG 2003 – элитные соревнования, и ни в коем случае нельзя было расслабляться (так было в случае с Karma). А ведь именно в номинации Warcraft III на Россию возлагались наибольшие надежды. Единственным, кто не допустил на турнире ни одной ошибки, оказался SK.Insomnia, принеший Болгарии столь значимую для маленькой балканской страны золотую награду. Слово предоставляется победителю. SK.Insomnia: До сих пор не могу поверить в то, что я выиграл чемпионат. Тем более, Болгария никогда прежде не добивалась каких-либо успехов. Проблема заключалась в ужасном качестве связи с Интернетом – такое было несколько лет назад. В последние два го-

Результаты WCG 2003 Grand Final Warcraft III: Reign of Chaos 1x1:

- 1 место – SK.Insomnia (Болгария) – \$20000;
- 2 место – ChinaHuman (Китай) – \$10000;
- 3 место – TeG.EviscEratoR (Румыния) – \$5000.

Результаты Nation vs Nation Warcraft III: Reign of Chaos 2x2:

- 1 место – Тайвань (Slacash, Atelle) – \$7000;
- 2 место – Англия (TillerMan, Bond) – \$5000;
- 3 место – Нидерланды (Grubby, Myth) – \$2000.

Неплохие шансы были у россиян в парной дисциплине Nation vs Nation. Soul и Flash (было принято решение выступать именно в таком составе) обыграли вьетнамцев, затем казахов, но английский дуэт TillerMaN, Bond разбил все наши надежды. Эх, и зачем Soul изменил хуманам и выбрал в этом матче ночных эльфов?



Церемония награждения номинации Counter-Strike. На пьедестале: 3D, SK, Team9.



ForZe: Romashka и Maddog на прощальной вечеринке.



Schroet Kommando: выиграли, молодцы, а теперь отнесите компьютеры на место.



РЕЗУЛЬТАТЫ WCG 2003 GRAND FINAL HALF-LIFE: COUNTER-STRIKE 5X5

РОССИЮ НА WCG 2003 ПРЕДСТАВЛЯЛА КОМАНДА FORZE:

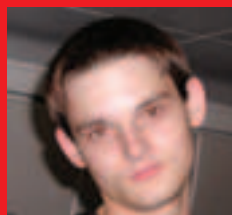
Flatra (Алексей Злобич, Москва, 07/05/84)

Maddog (Антон Сенченков, Москва, 03/07/84)

Xenitron (Иван Тоцкий, Москва, 27/08/85)

Romashka (Роман Липин, Москва, 26/10/84)

Host (Станислав Черемхин, Москва, 19/11/82)



Всего команд-участниц: 44. Достижение: место в 16 лучших.

ForZe выиграла национальную квалификацию довольно уверенно, не уступив ни одной карты на турнире. Кореянка земля поначалу тоже казалась счастливой. Россияне одолели южноафриканцев из eVo, после чего должны были встретиться с лучшей командой Новой Зеландии. Этот матч проходил на большой сцене, и, видимо, невероятное число зрителей негативно сказало на действиях москвичей. Разгромное поражение со счетом 3:21 (карта de_cbble) не от самого сильного клана в группе поставило под сомнение выход в плей-офф. Но ForZe сумели собраться и в принципиальной игре одержали верх над aAa из Франции, считавшимися фаворитами турнира. В двух оставшихся битвах ни гватемальцы, ни панамцы не смогли оказать достойного сопротивления россиянам, позволив им выйти в следующий тур. По логике ForZe занимали первое место в группе, победив в очном поединке aAa. Однако французы устроили настоящий скандал, вынудив судей, согласно правилам, посчитать статистику раундов. Так москвичи оказались на второй ступени после сияющих от счастья игроков aAa. Последние ра-

довались не случайно, так как не они, а ForZe в первом же матче плей-офф попали на главных претендентов на золотые медали, Schroet Kommando из Швеции. Россияне ничего не смогли противопоставить скандинавам и бесславно покинули турнир (2:13 на de_train и 1:13 на de_aztec). В последствии наши обидчики и стали чемпионами, продемонстрировав поистине королевскую игру в финале против американского клана 3D. Счета 13:7 (de_dust2) и 13:11 (de_train) говорят о том, что борьба была нешуточной, все-таки на кону стояло 40 тысяч долларов. После соревнований один из членов Schroet Kommando ответил на несколько вопросов вашего любимого журнала:

«Страна Игр»: Поздравляем с победой!

SK[SpawN]: Спасибо, это было супер, особенно решающий матч против 3D. В первой половине игры на de_train мы «сливали» 2:10, однако чудом взяли одиннадцать раундов подряд. Моя главная мечта осуществилась.

СИ: Откроешь секрет, как стать чемпионом? Как давно ты увлекаешься Counter-Strike?

SK[SpawN]: Я подсел на видеоигры около двух лет назад, и CS была моей первой забавой. Через некоторое время вступил в команду XiSM, а затем – в Matrix. Именно в последней я вырос до геймера высокого класса. На WCG 2003 выступал за Schroet Kommando, но по возвращении на родину мне придется покинуть этот клан. Так было оговорено заранее, то есть я своего рода наемник.

СИ: Ждешь выхода Doom III или Unreal Tournament 2004?

SK[SpawN]: Нет, спасибо, мне нужен только Counter-Strike.

СИ: А ты пробовал последнюю версию CS 1.6?

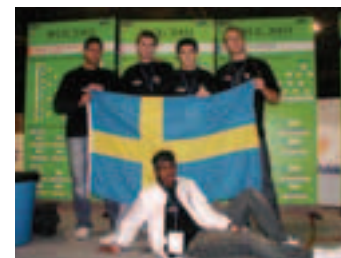
SK[SpawN]: Поиграл в нее около 30 минут, так что сказать мне особо нечего. Хотя я догадываюсь, что никому не нравится новый полицейский щит Контров.

СИ: Как тебе российские чемпионы ForZe в действии?

SK[SpawN]: Они обладают классной стрельбой, но им это не помогло!

СИ: Не появилось чувство «звездной болезни» после столь впечатляющего успеха?

SK[SpawN]: Ни за что! Для меня все это – большая забава.



Чемпионы WCG 2003 Grand Final Counter-Strike – Schroet Kommando. Слева направо: Potti, Ahl, Fisker, Heaton и SpawN (на полу).

Результаты WCG 2003 Grand Final Half-Life: Counter-Strike 5x5:

- 1 место – Schroet Kommando (Швеция) – \$40000;
- 2 место – 3D (США) – \$20000;
- 3 место – Team9 (Дания) – \$10000.

WORLD CYBER GAMES 2003 GRAND FINAL –

ЭПИЛОГ.



Итак, великое киберспортивное событие завершилось. Для кого-то радостно, для кого-то печально. Сотни неоправданных надежд и столько же загоревшихся звездочек. Для российских игроков WCG 2003 Grand Final, к сожалению, прошел крайне неудачно. Один переоценил свои силы, другой недооценил соперника, третий не до конца ознакомился с правилами, четвертый сразу же попал

Цифры и факты World Cyber Games 2003 Grand Final:

- Стран-участниц – 55;
- Всего участников – 521;
- Наибольшая делегация – Тайвань и Корея (по 21 игроку);
- Наименьшая делегация – Бельгия, Люксембург (по 1 игроку), Швейцария и Объединенные Арабские Эмираты (по 1 команде);
- Участник во всех номинациях – Корея (8 дисциплин);
- Самый молодой игрок – японец Kikujii (11 лет);
- Лучший тимлидер (от англ. team leader) – Santa из Латвии;
- Приз за честную игру (fair-play) – eXecutor из Перу;
- Приз за дружелюбие – Neuro из Португалии.

на будущего чемпиона. Единственная бронзовая медаль не сравнится с тремя золотыми, заработанными в прошлом году. Еще вчера грозная команда сегодня практически забыта. Однако мы верим и надеемся, что это продлится не дольше 12-ти месяцев, и на World Cyber Games 2004 Grand Final мы все же услышим победные звуки гимна России. А американские девушки будут визжать при виде наших героев. Вы не ошиблись, сле-

дующие Мировые Кибер Игры пройдут в Соединенных Штатах Америки, в Сан-Франциско. На торжественной церемонии закрытия WCG 2003 Grand Final мэр Сеула бережно вручил знамя чемпионата сопредседателю организационного комитета для дальнейшей передачи его коллегам из США. Еще один официальный факт – городом для проведения турнира в 2005 году станет Мельбурн (Австралия).



Santa из Латвии получила награду лучшего командного лидера.



World Cyber Games Grand Final – из Сеула в Сан-Франциско.



Германия получила почетный кубок, как победитель в общем зачете по странам.

Финальная расстановка стран по заработанным медалям (в скобках указан призовой выигрыш страны):

- 1 место – Германия (3 золота, 2 серебра) – \$67000;
- 2 место – Тайвань (2 золота, 1 серебро, 1 бронза) – \$29000;
- 3 место – Южная Корея (2 золота, 1 бронза) – \$32000;
- 4 место – Нидерланды (1 золото, 2 серебра, 1 бронза) – \$24000;
- 5 место – США (1 золото, 2 серебра) – \$45000;
- 6 место – Италия (1 золото, 1 бронза) – \$22000;
- 7 место – Швеция (1 золото) – \$40000;
- 8 место – Болгария (1 золото) – \$20000;
- 9 место – Франция (1 серебро, 1 бронза) – \$12000;
- 10 место – Англия (1 серебро, 1 бронза) – \$10000;
- 11 место – Испания (1 серебро, 1 бронза) – \$7000;
- 12 место – Китай (1 серебро) – \$10000;
- 13 место – Казахстан (1 серебро) – \$5000;
- 14 место – Дания (1 бронза) – \$10000;
- 15-17 места – Австралия (1 бронза) – \$5000;
- 15-17 места – Канада (1 бронза) – \$5000;
- 15-17 места – Румыния (1 бронза) – \$5000;
- 18 место – Россия (1 бронза) – \$2000.

Корейцы обогнали Тайвань по заработанным деньгам за счет призовых мест в номинации Survival Project. Медали же, завоеванные в этой дисциплине, не считались в общем зачете. До встречи в Сан-Франциско в 2004 году!



11-ти летний Kikujii из Японии – самый молодой игрок чемпионата (Unreal Tournament 2003).

Узнайте, что такое цифровой дом!



USN Leader на базе процессора Intel® Pentium® 4 с технологией HT

Слушайте музыку, смотрите фильмы и редактируйте фотографии с помощью компьютера USN Leader на базе процессора Intel® Pentium® 4 с технологией HT, подключив его к домашнему телевизору или стереосистеме.

Россия, г. Москва
М. Калужский пер., д. 15, стр. 16
E-mail: info@usn.ru

Телефон/факс: (095) 775-8202
Оптовый отдел: (095) 775-8201

Московские магазины
м. "Шаболовская": (095) 775-8202
ВКЦ "Савеловский": (095) 784-7250
КЦ "Будёновский": (095) 788-1512

Региональные представительства
Самара: (8462) 70-69-43
Сызрань: (84643) 2-24-05
Орел: (08622) 5-62-99
Саратов: (845-2) 52-3801
Оренбург: (3532) 76-66-00

USN computers
www.usn.ru





■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2, PC, Xbox, GameCube, Game Boy Advance ■ ЖАНР: racing
 ■ ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts ■ РАЗРАБОТЧИК: Black Box Games
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 4 ■ ДАТА ВЫХОДА: 21 ноября 2003 года (Европа), 25 ноября 2003 года (США)

http://www.eagames.com/ps2/nfs_underground/

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



▶ Какой же западный мегаполис без своего Чайнатауна?



▶ Разные автомобили – разное расположение индикаторов на экране.



▶ Любители «Матрицы» обрадуются, узнав что вернулись эффектные скачки с замедлением времени и облетом камеры вокруг машины.



▶ Вы только полюбуйтесь на отражения уличных огней на мокром асфальте: пусть они не совсем «честные» (все просчитано заранее), но какая же красота!

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

Год назад Electronic Arts выдала добрую дюжину суперхитов, теснивших друг дружку в топах продаж. Увидев в «СИ» кучу игр от EA с оценками в районе девятки, недоверчивые читатели обвиняли нас в излишних симпатиях к продукции крупнейшего независимого игрового издательства. Время все расставило по своим местам – удостоившиеся высоких оценок «СИ» проекты по праву вошли в число лучших игр 2002-го. Неудомляемая EA готовится повторить прошлогоднюю комбо-атаку: в недрах компании полируются заведомые рекордсмены продаж: **LotR: The Return of the King**, **Medal of Honor: Rising Sun**, **SSX3** и свежая **Need for Speed**. О ней-то и поговорим.

Серия развивается, капитализируя все новые стороны и нюансы автоспорта. Что такое классическая Need for Speed? В первую очередь – заповедные дорогие машины, которые среднестатистический владелец PS2 обкапает слюнками разве что на специализированной международной

выставке, ну или в гиперэсклюзивном салоне для толстосумов. Ferrari, Lamborghini, Lotus – красавицы не про нас, даже на столичных улицах это добро провожают восторженными взглядами. EA первой предоставила рядовому геймеру шанс повертеть баранки прекрасно смоделированных дорожных спорткаров, пощипать оными спорткарами детали окружающей действительности и на минутку представить себя миллионщиком-транжирой, упакованным внутри утробно рычащего стального хищника с гарцующим пони на капоте. Геймеры прониклись и оценили. В условиях возросшей активности конкурентов (по большей части копирующих наработки EA), компания обратила взгляд на область автоспорта, получившую недавно серьезный промоушн в виде двух серий кинофильма **Fast and Furious** («Форсаж» в российском кинопрокате). Речь идет о феномене стритрейсинга – нелегальных заездов на кустарно модифицированных машинах по городским улицам. Стритрейсинг вырос до уровня целой субкультуры, и решение построить на этом игру позволило EA не только впрыснуть порцию нитроускорителя одному из своих флагманских сериалов, но и увести NFS в совершенно отдельную категорию ночных проектов, дистанциро-

ГРАФИКА В ВАРИАНТАХ ДЛЯ РС И ХВОХ ЗАМЕТНО ЧЕТЧЕ, ЧЕМ НА PS2, НО DUAL SHOCK 2 ОСТАЕТСЯ САМЫМ УДОБНЫМ ДЖОЙПАДОМ ДЛЯ ТАКОГО РОДА ИГР.

▶ ПАРК ПОБЕДЫ

Представители EA отказываются обнародовать полный список автомобилей, которые попадут в распоряжение игроков. Вот лишь некоторые уже засветившиеся в демо-версиях: Dodge Neon; Honda Civic Si, Integra и RSX; Mazda RX-7, RX-8 и Miata; Mitsubishi '99 Eclipse GSX и Lancer; Nissan 240SX/Silvia (RPS13), 350Z и Skyline GT-R (R34); Subaru '03 Impreza 2.5 RS Sedan и WRX; Toyota '98 Supra и Toyota '03 Celica GT-S.

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



вав ее от мощной соперницы в лице Gran Turismo.

➤ БЛИЖЕ К НАРОДУ

Забудьте об Aston Martin, Jaguar и топовых моделях Mercedes. Уличные гонщики предпочитают куда более демократичные средства передвижения от Honda и Mazda, Dodge и Mitsubishi, Ford и Subaru. Правда, даже здешний Ford Focus разительно отличается от той милой машинки, за которую дядя Вася из пятой квартиры выплачивает кредит. Смотревшие «Форсаж» знают, что качества стритрейсерского авто раскрываются при использовании десятка наворотов, примочек и модификаций, из-за которых оно навсегда теряет производный вид и превращается в скоростного, сверкающего неоновым дьявола, со свистом рассекающего по асфальтовому покрытию мегаполисов. Стритрейсеры прибегают к автомобильным аналогам компьютерного моддинга и оверклокинга, выжимая из машин популярных марок результаты на грани невозможного. Находящиеся в нашем распоряжении демо-версии убедительно свидетельствуют, что канадцам из Black Box Games удалось в своей разработке ухватить за жабры самую суть стритрейсинга.

XI, но когда она до Европы доберется, мы внуков нянчить будем). Основной завлекающий режим Underground, где игроющему предлагается вырасти из зеленого новичка с 10 килобаксами за душой в настоящую легенду стритрейсинга. Присмотрев себе подходящую машину, вы участвуете в череде незаконных гонок, повышая собственный рейтинг в глазах особ приближенных и открывая все новые опции по отладке верного железного жеребца. Чем лучше результат – тем больше реактивных агрегатов и крутых аксессуаров удастся навесить на автомобиль. В EA подошли к делу со всей ответственностью, лицензировав продукцию таких фирм, как AEM Inc., Audiobahn, Bilstein, Dazz Motorsport, DC Sports, Eibach, Enkei, GReddy Performance Products Inc., HKS, Holley, Injen, Jackson Racing, MOMO, Neuspeed, Nitrous Express Inc., O.Z, PIAA, Skunk2 Racing, Sparco, StreetGlow и Turbonetics Inc. – все они хорошо известны на тюнингвом поприще как успешно удовлетворяющие нужды настоящих уличных гонщиков. Хотя часть предлагаемых аксессуаров выполняет исключительно декоративную функцию, апгрейды движков, шины, всевозможные ускорители, спойлеры и невероятные кузова ощутимо влияют на три основных характеристики машины: время разгона, управляемость и скорость. Режим Underground включает 110 заданий, варьирующихся от кольцевых гонок до дрейф- и драг-рейсинга, так что любой поклонник Ridge Racer или Midnight Club II найдет под капотом NFSU щедрую порцию горячего геймерского счастья.

➤ ГИПЕРНАВОРОТ

Процесс освоения сокращен до минимума. Газ, тормоз, ручная/автомат, камера. Сели, поехали. Ну, то есть – рванули, помчались, погнали. Любители коллективно стирать резину волны выбрать либо split-screen на двоих, либо онлайн-новый мультиплеер на четверых, причем впервые на нашей памяти сетевые составляющие версии для PC и PS2 полностью совместимы (правда, есть еще Final Fantasy

➤ По нашему скромному мнению, проработка моделек машин несколько не уступает тому, что демонстрируют прессе авторы Gran Turismo 4.



➤ То, что машина толком не отражается в лужах, заметно не сразу.

➤ В такой темноте лучше включить дальний свет.



Просматривайте цифровые фотографии, видео и проигрывайте музыку с вашего ПК на телевизоре или стереосистеме.



Компьютер Extreme Fx 3000

- компьютер, способный превратить ваш дом в центр цифрового мира!

Используя компьютер Extreme Fx3000 на базе процессора Intel® Pentium® 4 с технологией HT, Вы можете слушать музыку на стереосистеме или смотреть фильмы и фотографии на телевизоре с установленным цифровым мультимедийным адаптером без какой-либо сложной перезаписи.

Не давайте стенам, проводам, маленьким динамикам или маленькому монитору ограничивать пространство для развлечений. С компьютером Extreme Fx3000 на базе процессора Intel® Pentium® 4 с технологией HT, Вы можете загрузить в ваш компьютер музыку и памятные фотографии и видеозаписи в цифровом виде, а затем посмотреть их по телевизору или слушать через стереосистему, даже если ваш ПК находится в другой комнате.

Сеть компьютерных центров «Техмаркет-Компьютерс»

- г. Москва, м. Красносельская, ул. Русаковская, 2/1 (095) 264-1090
- г. Москва, м. Динамо, ул. 8 Марта, 10, стр. 1 (095) 363-9333
- г. Москва, м. Братиславская, ул. Братиславская, 16, стр. 1 (095) 347-9638
- г. Москва, м. Дмитровская, ул. Башиловская, 29/27 (095) 257-8268
- Отдел корпоративных решений: ул. 8 Марта, д. 10, стр. 1 (095) 363-9399

Сеть компьютерных центров POLARIS

- г. Москва, м. Сокол, Волоколамское шоссе, 2 (095) 151-5503
- г. Москва, м. Шаболовская, ул. Шаболовка, 20 (095) 237-8240
- г. Москва, м. Красносельская, ул. Краснопрудная, 22/24 (095) 262-8039
- г. Москва, м. Комсомольская, ун-г «Московский», 4 эт., пав. 27 (095) 916-5627
- г. Москва, м. Профсоюзная, Нахимовский пр-т, 40 (095) 129-1119
- г. Москва, м. Площадь Ильича, ул. С.Радоужского, 29/31 (095) 278-5470
- г. Москва, м. Савеловская, ВКЦ «Савеловский», пав.: D24 (095) 784-6385
- г. Москва, м. Щукинская, ул. Новоцукинская, 7 (095) 935-8727
- г. Москва, м. Пражская, ТЦ «Электронный рай», пав.: 1Б-47 (095) 389-4622
- г. Москва, м. Люблино, ТК «Москва», 2 этаж, 1 линия (095) 359-8915
- г. Москва, м. Савеловская, Сушецкий вал, 3/5 (095) 973-1133
- г. Москва, м. Багратионовская, ТВК «Горбушкин Двор», пав.: E2-14/15 (095) 730-1549
- г. Москва, ТК «МОЛЛ-systems», МКАД 50-й км, 1 этаж **НОВЫЙ** (095) 710-8030
- г. Москва, ул. Малая Дмитровка, 1/7 **НОВЫЙ** (095) 200-3060
- г. Санкт-Петербург, м. Пр.Просвещения, ТК «Норд», пав.204 **НОВЫЙ** (812) 331-6244
- г. Санкт-Петербург, м. Академическая, ТК «Грэйт», пав.28 (812) 590-8480
- г. Ростов-на-Дону, пр-т Буденновский, 11/54 (8632) 62-3978
- г. Ростов-на-Дону, пр-т Буденновский, 80 (8632) 92-4242
- г. Ростов-на-Дону, пр-т Нагибина, 34Д, ТЦ «Поиск» **НОВЫЙ** (8632) 72-5472
- г. Новгород, ул. Пискунова, 30 (8312) 78-0861
- г. Новгород, м. Канавинская, ТЦ «Новая Эра», 1 этаж (8312) 16-9787
- г. Новгород, Бульвар Мира, 5 (8312) 77-5055
- г. Новгород, ТЦ «Новая Эра», «Цифровая студия POLARIS» (8312) 16-9788
- г. Воронеж, ул. Кольцовская, 82 (0732) 72-7391
- г. Воронеж, пр-т Революции, 44 (0732) 20-5055
- Магазины с бесплатной доставкой по Москве shop.nt.ru (095) 970-1939

Информация о новых магазинах на www.polaris.ru, www.techmarket.ru
Магазины работают ежедневно без выходных и перерыва

• товар в кредит
• единая дисконтная система

интернет-магазин:
www.5000.ru
дистанция доставки или в офисе

единая справочная служба
363-9333



ТЕХМАРКЕТ
компьютерс





Купите HP LaserJet — получите куртку в подарок!

Вам требуется быстрая и качественная черно-белая печать? Вы хотите, чтобы цветные распечатки производили должное впечатление? У HP есть решение — принтеры, отвечающие всем вашим требованиям, не выходя за рамки вашего бюджета. Компактный принтер HP LaserJet 1010 легко поместится на столе или полке и обеспечит быструю печать высокого качества. Высокоскоростной принтер HP LaserJet 1300 предлагает гибкие решения для профессиональной печати любого объема, используя возможности работы в сети и дополнительные функции управления бумагой. Цветной принтер HP Color LaserJet 1500 гарантирует вам качественные цветные распечатки необыкновенно низкой себестоимости. Когда качество, удобство и надежность HP так доступны, к чему компромиссы?



HP LASERJET 1010/1012/1015

HP LaserJet 1010/1012: скорость печати 12/14 стр./мин
Выход первой страницы менее чем через 10 секунд
Память 8 МБ
USB порт

HP LaserJet 1015: скорость печати 14 стр./мин
Выход первой страницы менее чем через 10 секунд
Память 16 МБ
Параллельный и USB 1.1 порты



HP LASERJET 1300

Скорость печати 19 стр./мин
Выход первой страницы менее чем через 8 секунд
Разрешение 1200 x 1200 т/д с применением технологии hp Ret
Память 16 МБ стандартно с возможностью расширения до 80 МБ
Параллельный и USB 1.1 порты
Лоток подачи бумаги на 125 листов
Возможность двухсторонней печати
Нагрузка до 10 000 страниц в месяц



HP COLOR LASERJET 1500

До 4 стр./мин при цветной печати, до 16 стр./мин при черно-белой печати
Выход первой страницы менее чем через 16 секунд
Разрешение 600 x 600 т/д с технологией Image REt 2400
Память 16 МБ
Порт USB 2.0
Лоток подачи бумаги на 125 листов
Возможность двухсторонней печати
Нагрузка до 30 000 страниц в месяц



Акция проводится с 15 сентября по 30 ноября.
Просто позвоните: (095) 797-3-797 или посетите сайт www.hp.ru

➔ RISE TO HONOUR

ХИТ? ХИТ?



«Будь я малость помоложе, я б с душой дорогой
Человекам трем по роже дал, как минимум, ногой!»



«А потом еще троим бы
Дал, как минимум рукой!»



«Так скажите мне спасибо,
что я старенький такой!»



■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2 ■ ЖАНР: action
 ■ ИЗДАТЕЛЬ: Sony Computer Entertainment Europe ■ РАЗРАБОТЧИК: SCEA Foster City Studio
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1 ■ ДАТА ВЫХОДА: I квартал 2004 года

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

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



▶ «Любовь – как выстрел, как дорога, как в темном переулке смерть; Дверь, вспышка, пламя, звуки рога и семихвостая плеть».



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

Игровые разработчики нередко прибегают к услугам голливудских звезд первой и не очень величины: артисты то в озвучке подвизаются, то в видеороликах лицедействуют, а то и motion capture с них стребуют – торговать имиджем, так по-крупному. Фэны, вестимо, пишут кляклом – вот, мол, плоды технического прогресса, управляй своим кумиром сколько влезет. Ручной ведь совсем – бежит, куда покажут, прыгает, что твоя обезьянка, – по нажатию кнопки. Лепота, одним словом.

И если поначалу геймеры командовали персонажами, лишь слегка похожими на героев известных фильмов (ну вот Кайлом, например, Ризом из первого «Терминатора» в одноименном творении для Mega Drive, или Майклом, пардон, Джексоном в Moonwalker – ростом они там пикселей под сто, портретного сходства в таких условиях не добьешься), то по прошествии некоторого времени, когда процессорная мощь подросла, создатели стали задумываться, как получше перенести всем знакомых дядь и тет в маленькие ящички с джойстиком и клавиатурами. Первым попался Брюс Уиллис – в 1997 году чернокожики из Activision заполучили тщедушное тельце артиста для бесчеловечных опытов, в результате которых беднягу тотально

отсканировали, напрочь зацифровали, подвергли захвату движений и выставили в виде главного героя шутера Apocalypse (PS one). Очарованные покупатели узрели в игре человека, разительно похожего на Уиллиса, да вдобавок еще и злословившего вполне в манере звезды «Крепких орешков» (немецкая версия Apocalypse, кстати, отличалась безумно великолепным восклицанием «Yurpie-kee-yau, schwinefucker!»). То ли поэтому, то ли из-за передового использования в игре обеих ручек Dual Shock, проект не остался незамеченным. Неизвестно, какую часть бюджета составлял гонорар Уиллиса и удалось ли Activision отбить эти деньги продажами игры, но прецедент в анналах индустрии был зафик-

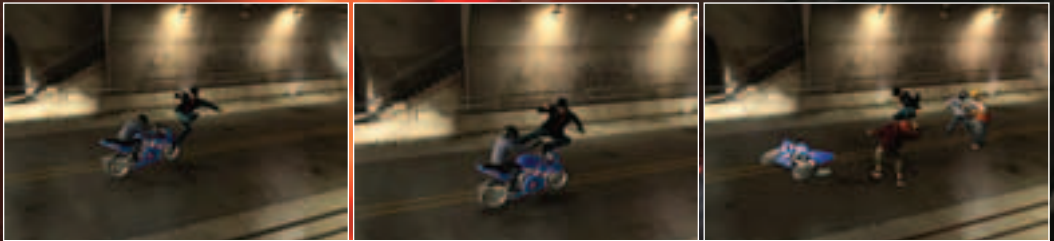
ПРИСУТСТВУЮТ И КАВЕРЗЫ ОТ РАЗРАБОТЧИКОВ В ВИДЕ ЭПИЗОДА НА ФАБРИКЕ, ГДЕ БЕЗОРУЖНЫЙ ЮН УБЕГАЕТ ОТ НАСТИГАЮЩИХ ЕГО ПУЛЕМЕТНЫХ ОЧЕРЕДЕЙ, ПЕРЕПРЫГИВАЯ ЧЕРЕЗ СТОЛЫ И ЯЩИКИ С ГОТОВОЙ ПРОДУКЦИЕЙ.

➔ СВОЙ ЧЕЛОВЕК

С первой половины девяностых Джет Ли постоянно сотрудничает с постановщиком боев Кори Юэном (Core Yuen) – даже во время съемок американских фильмов он ставит обязательное условие, чтобы хореографию схваток разрабатывал именно Юэн. Неудивительно, что над Rise to Honor прославленные мастера снова трудились в дуэте: Юэн руководил действиями Ли и калифорнийских специалистов по motion capture во время наработки базы движений для игры. Из невообразимого количества полученных атак, кувырков и прыжков Юэн отобрал для использования в проекте около тысячи базовых фаз анимации.



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



▶ «Орлята учатся летать, они сумеют встретить горе, взлететь на мотоцикле в зори. Не умирать, а побеждать! Орлята учатся летать!»

➔ **ДЖЕТ ЛИ: ВЕКИ**

Родившийся 26 апреля 1963 г. в Хебей (Китай), Джет рано увлекся боевыми искусствам и уже в 12-летнем возрасте выступал на соревнованиях по ушу в спортивной академии Пекина. Первая его роль в кино – в историческом боевике «Храм Шаолинь» (1979), далее последовали известные в среде знатоков гонконгского кино «Бой Дракона» (1988), «Однажды в Китае» (1991), «Фонг Саи Юк» (1993), римейк картины Брюса Ли «Кулаки Легенды» (1994). Далее – первая голливудская роль в «Смертельном оружии – 4» (1998), снятые в Штатах «Ромео должен умереть» (2000), «Поцелуй Дракона» (2001), и роль в блистательном эпосе «Герой» (2002). Участие в Rise to Honour – новый виток карьеры, долгожданный для самого артиста.



сирован. Дальше за дело взялись японцы из Capcom, изважавшие героев сериала Onimusha по образу и подобию актеров Такэси Канэсиро (Саманоскэ в первой части) и покойного Юсаку Мацуды (Дзюбэй в сиквеле), да и за легендарного поп-исполнителя Гакта взяли – у того главная роль в готовящемся экшне Bijūguai от Taito. На столь радужном фоне в один из многочисленных офисов Sony Computer Entertainment, которые, как известно, раскиданы по всему миру – кроме России, – постучался правой ногой невысокий харизматичный китаец. Объявив, что он – величайший мастер боевых искусств, завоевавшая Голливуд международная мегазвезда и вообще классный малый, китаец потребовал немедленно зацифровать его в видеоигру имени лично его, в противном случае он не отвечает за поведение знакомых братков из Триады, а у Триады, как известно, ру-

ки еще длиннее, чем у сицилийского спрута – щупальца. Китаец звали Джет Ли.

➤ **ПЕРВЫЙ. ПОСЛЕ ДЖЕКИ**

Сделав боссам SCEA предложение, от которого те не смогли отказаться, предприимчивый уроженец Поднебесной с многочисленной свитой отправился напрямик в калифорнийский Сан-Диего, где расположена одна из наиболее продвинутых в Штатах студий motion capture. Там вся компания засела на долгих два месяца. Обвешанный датчиками Джет Ли не просто записывал свои движения – для собственной игры он разрабатывал новый стиль. Акробатические кульбиты актера одновременно походили на традиционное ушу и приемы грязной уличной драки; кувырки и сложные связки ударов свидетельствовали то о мастерстве величайшего художни-

ка-творца, то о навыках ремесленника-кустаря, для которого практическая куда важнее изящества и грации. Немудрено, ведь по сюжету ему предстояло сражаться на улицах Гонконга (ныне Сянган), а тамошние потасовки давно балансируют на грани между мордобоем и балетом – благодаря работам гонконгских кинематографистов, да и самого Ли в том числе. На родине он делит славу самого известного актера боевиков только с Джеки Чаном – и хотя Ли, в отличие от сорвиголовы Чана, при выполнении опасных трюков не пренебрегает помощью дублеров (да и на самом деле покровительством Триады не брезгует – Джеки, кстати, в свое время наотрез отказался от такого протектората), так вот, несмотря на все это, народ любит его как никого другого – сказывается броневой харизматичность и грамотный подбор ролей. Проект Rise to Honour изначально был



▶ «Нас водила молодость в сабельный поход. Нас бросала молодость на кронштадский лед». (В смысле – в гонконгский асфальт)



Вы хотите, чтобы компьютер обучал Вашего ребенка дома, помогая успевать ему в школе?



Компьютер Wiener Pro на базе процессора Intel® Pentium® 4 с поддержкой технологии HT имеет массу возможностей для вовлечения в учебный процесс в свободное время. И он останется современным, даже когда ученик превратится в аспиранта.

Товар сертифицирован



WIENER Pro

Процессор Intel® Pentium® 4
с поддержкой технологии HT с частотой 3,2 ГГц
Материнская плата Gigabyte IPE1000
Набор микросхем Intel® 865PE
Оперативная память 512 Мбайт DDR SDRAM PC3200
Видеокарта ATI Radeon 9200 128 Мбайт
Звуковая плата встроенная, Realtek ALC655
Сетевая плата встроенная, Intel® PRO/1000CT
Винчестер Serial-ATA 120 Гбайт
Привод DVD-CDRW



Благодаря современным мультимедийным средствам, Wiener Pro наглядно представляет информацию, дополняя ее динамичным аудио- и визуальным материалом, что сильно улучшает запоминание. Технология HT позволит компьютеру решать массу сложных задач даже в завтрашнем дне. Уже сейчас он может выполнять множество приложений одновременно, например, работать с электронным микроскопом, редактировать изображение и выводить его на печать. И все это без каких-либо задержек.

СПРАШИВАЙТЕ В СЕТЯХ:

«М.Видео» (095) 777 7775

«МИР» (095) 780 0000

«Эльдорадо» (095) 500 0000

МАГАЗИНЫ «АЭРТОН»

В МОСКВЕ:

* Смоленский б-р, 4,
ст. м. «Смоленская»,
тел.: 246-82-86, 246-45-46.
* Ул. Ст. Басманная, 25, стр.1,
ст. м. «Бауманская»,
тел.: 261-34-01.

* Ул. Б. Андроньевская, 23,
ст. м. «Марксистская»,
тел.: 232-33-24, 270-04-67.
* Представительство в
г. Санкт-Петербург,
ул. Марата, 82,
тел.: (812) 312-20-43.

«Имидж.Ру»
Ул. Новослободская, 16,
ст. м. «Менделеевская»,
тел.: 737-37-27.

«Виртуальный Киоск»:
тел.: (095) 234-37-77,
тел.: (812) 332-00-77.
Бесплатная доставка и
установка. Оформление
кредита по телефону.

Интернет-магазин www.wiener.ru. Оплата при получении. Доставка в 150 городов России. Компания R&K имеет свои представительства и сервис-центры в 62 городах РФ и других стран СНГ. За дополнительной информацией обращаться по тел.: (095) 234-96-78, web: <http://www.r-and-k.com>.

Intel, логотип Intel Inside и Pentium являются зарегистрированными товарными знаками Intel Corporation или ее дочерних компаний в США и других странах.

Все зарегистрированные товарные знаки являются собственностью их владельцев.



**NOKIA
3200**

Возьми фотографию.
Абсолютно любую.
Выбери из журнала
или сними сам, используя
встроенную в телефон
цифровую камеру.
Теперь отправь ее,
отредактируй или даже
сделай обложку
для своего нового
телефона Nokia 3200.
Так, как хочешь ты!

**Сделай
по-своему**



NOKIA
CONNECTING PEOPLE



■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: FPS/action ■ ИЗДАТЕЛЬ: Atari
 ■ РАЗРАБОТЧИК: Epic Games ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 24 в одиночной игре
 ■ ДАТА ВЫХОДА: зима 2003 года

В РАЗРАБОТКЕ

http://www.us.atari.com/games/unreal_tournament_2004



UNREAL TOURNAMENT 2004

ЗАБЕГ НА ДЛИННЫЕ ДИСТАНЦИИ

Onslaught — один из новых режимов игры. Его суть заключается в том, что вам необходимо уничтожить находящееся на базе противника энергетическое ядро Power Core. Однако сделать это совсем не просто, ведь чтобы успешно справиться с задачей, нужно построить особый вид электростанции и подвести к ней питание от ядра, находящегося на вашей базе. Главная особенность Onslaught — огромные размеры карт, на которых происходит процесс обесточивания противника. Добраться до вражеской базы можно будет на любом из средств передвижения, а чтобы пересечь карту пешком, вам понадобится не менее двадцати минут реального времени.

ПЕТР ГОЛОВИН
petr@gameland.ru

Похоже, что Epic Games всерьез вознамерилась сделать из Unreal Tournament некое подобие виртуальных олимпийских игр. Но если соревнования спортсменов проходят раз в пять лет, то выпуск очередной части этого весьма популярного шутера с номером 2004 в своем названии красноречиво свидетельствует о том, что отныне игроки смогут участвовать в кровавых поединках не реже одного раза в год. (Кто-то сомневается в выпуске UT 2005?) При этом разработчики обещают максимально разнообразить новую часть Unreal Tournament, сделав ее гораздо интереснее своей предшественницы, чтобы у геймера не возникло даже намека на дежавю. Согласитесь, сотворить подобное очень непросто, однако люди в Epic Games стараются изо всех сил, и результат их трудов уже не за горами.

Приятно, когда то, к чему привыкаешь, становится еще лучше. Epic Games трепетно следит за тем, чтобы удовлетворить всех любителей онлайнных сражений, которых с каждым днем становится все больше и больше, и поэтому можно надеяться (и небезосновательно), что новая часть

брутального сериала не станет слепым клоном Unreal Tournament 2003.

ЗА РУЛЕМ

«При создании Unreal Tournament 2004 мы решили не ограничиваться привычными для многих игроков рамками подобных игр», — заявляют разработчики. И похоже, они действительно решили совершить небольшую революцию в жанре FPS. Первое, что бросается в глаза при знакомстве с игрой, — обширный арсенал разнообразной техники, начиная от маневренных багги и заканчивая настоящими космическими кораблями. Вообще-то подобное новшество намечалось разработчиками еще очень давно, однако реализовать его они решились только сейчас. Итак, всего в Unreal Tournament 2004 будет присутствовать семь видов различ-

ных средств передвижения. При этом в некоторые из них, например, в багги, может поместиться до трех игроков: водитель, стрелок стационарного пулемета и автоматчик. Картина несущегося на всех парах джипа с отстреливающимися от врагов пулеметчиком, больше напоминает сцены из Halo. Пока не совсем понятно, как скажется на самой игре использование тяжелых танков или вертолетов, ведь Unreal Tournament, как и большинство подобных проектов, в первую очередь ориентировался на командное взаимодействие игроков, привыкших перемещаться по аренам исключительно на своих двоих.

НА НЕБЕ И НА СУШЕ

Естественно, что с введением техники разработчикам пришлось пересмотреть свои взгляды и на дизайн уровней-

ПРИЕМ, ПРИЕМ

ПРОВЕРКА СВЯЗИ

В Unreal Tournament 2004 будет применена новая система общения между персонажами. Разработчики назвали ее Voice Over IP, и ее применение рассчитано в первую очередь на сетевые баталии. Благодаря этому нововведению игрок сможет общаться со всеми персонажами, находящимися в зоне видимости, а также отдавать команды членам своей группы. Правда, чтобы ощутить все прелести живого общения, вам потребуется быстрый канал связи.



▶ Персонажи заметно похорошели внешне и обзавелись довольно мощным оружием.



▶ Большие открытые пространства — одна из приятнейших особенностей UT 2004.



▶ На данном скриншоте можно отчетливо различить сразу три вида техники. Обратите внимание, что все они оснащены внушительного вида пушками, делающими их весьма грозным оружием.

арен. Большинство боев в Unreal Tournament 2004 будет происходить на огромных территориях, передвигаться по некоторым из них можно только на машинах. Capture the flag на джипе? Да, теперь возможно и такое. Согласитесь, использование техники в подобных режимах как минимум – оригинально, не говоря о захватывающей увлекательности процесса. Но разработчики решили пойти дальше. Некоторые этапы игры являются совершенно необычными для Unreal Tournament. Взять хотя бы уровень, на котором вам необходимо защищать собственную базу в открытом космосе, где единственным средством передвижения является космический истребитель. Создатели игры говорят о невероятной динамике подобных сражений. Всего в Unreal Tournament 2004 будет более двадцати весьма разнообразных карт для различных режимов игры. И это не считая уровней из предыдущей части нереального турнира, которые будут прилагаться к новому творению Epic Games.

➤ ОГОНЬ ИЗ ВСЕХ ОРУДИЙ

Ни один новый проект жанра FPS не может обойтись без нового оружия. Естественно, что и Unreal Tournament 2004 не станет исключением. В игру были добавлены новые виды вооруже-

ния, среди которых несколько видов пулеметов, мины с весьма красноречивым названием Parasite Mines, а также ракетная установка AVRil – незаменимое средство в борьбе с техникой противника. Также были доработаны уже привычные виды оружия, например, Translocator и Bio-Rifle. У первого была заметно усилена огневая мощь, а у второго замедлен режим альтернативного огня. Любимая многими игроками Assault Rifle получила очень ценную возможность использования ее в режиме стрельбы с двух рук. Вернулась знакомая по первой части Unreal Tournament снайперская винтовка. Только теперь выстрел из нее сопровождается заметной даже издали завесой темного дыма, по которому можно без труда определить местоположение стрелявшего.

➤ БЕЗ ИЗМЕНЕНИЙ?

Графика игры строится на движке предыдущей части Unreal Tournament 2003. Поэтому особенных визуальных улучшений ожидать все-таки не стоит. Доработке подверглись в основном модели персонажей. Все остальное – практически без изменений, однако, оптимизация движка заметна даже на статичных картинках. Спецэффекты выглядят гораздо приятнее, и благода-

ПОЛНАЯ КОМПЛЕКТАЦИЯ

УРОКИ МОДОСТРОИТЕЛЬСТВА

В последнее время стало очень популярным делом выпускать хитовые игры в особых редакциях, снабжая их различными бонусами. Недавно Atari заявила, что намерена выпустить подарочную версию UT 2004 в металлической

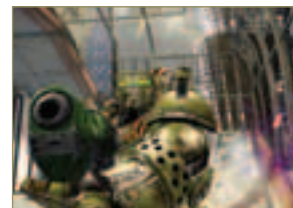


коробке, где помимо диска с игрой можно будет найти DVD диск, на котором записаны 150 часов уроков по созданию собственных карт и модов в программе Unreal Editor, а также фирменный микрофон и наушники от компании Logitech.

ря встроенной поддержке современных видеокарт взрывы, огонь и прочие визуальные прелести выглядят очень неплохо. Сетевой код также не претерпел изменений, благодаря чему в Unreal Tournament 2004 можно будет играть и на серверах UT 2003.

➤ ЧТО ДАЛЬШЕ

В общем, все идет к тому, что Unreal Tournament 2004 станет небольшим переворотом в киберспортивных играх. Огромное количество нововведений не оставит равнодушным ни одного игрока, хотя нужны ли они этим самым игрокам – пока вопрос. Вы хотели получить улучшенный Unreal Tournament? Вы его получите, однозначно. ■



РАЗРАБОТЧИКИ ОБЕЩАЮТ МАКСИМАЛЬНО РАЗНООБРАЗИТЬ НОВУЮ ЧАСТЬ UNREAL TOURNAMENT, СДЕЛАВ ЕЕ ГОРАЗДО ИНТЕРЕСНЕЕ СВОЕГО ПРЕДШЕСТВЕННИКА.

Простое решение



Функция поворота экрана на 90°

· Эргономичность
· Идеальные пропорции
· Классический дизайн
· Высокое разрешение



LCD FP991

FP991 - это вызов минимализма максималисту. Совершенная картина в тончайшей рамке. Прямые линии, подчеркивающие свободный и открытый дизайн. Архитектор или финансист. Инженер или художник. Располагающий к работе 19" экран дает Вам безграничную свободу мыслить и создавать. Поверните экран горизонтально или вертикально. Пусть Вам

будет удобно. Захватывающая яркость красок и четкий контраст помогут изображению обрести свободу. Твоя работа. Ничего лишнего.

- 19" экран
- Углы обзора - 170°/170°
- Контрастность - 700:1

- Разрешение - 1280x1024
- Яркость - 300 нит
- Два входа - D-sub/DVI-D

benq
Enjoyment Matters



■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2 ■ ЖАНР: fighting ■ ИЗДАТЕЛЬ: Bandai
 ■ РАЗРАБОТЧИК: Bandai ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 2
 ■ ДАТА ВЫХОДА: 2004 год (США)

В РАЗРАБОТКЕ

<http://www.bandai.com>



NARUTO: NARUTIMATE HERO

ПЕРВОИСТОЧНИК

Сюжет *Naruto* придуман художником Масаси Кисимото (Masashi Kishimoto). История, на основе которой впоследствии был снят сериал и сделаны игры, принадлежит к разряду сенэн-манги, комиксов для мальчиков. Отсюда упор на непрерывное действие, драки с участием ниндзя и демонов – идеальная основа для файтинга.



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

Боевой аниме-сериал *Naruto* о приключениях ниндзя-послушника и его одноклассников (см. врезку) удостоился слабоватых файтинг-воплощений на GameCube, а вот уникальная версия для PS2 уже собирает лавры одной из интереснейших и необычных драк за последние годы.

Двенадцать персонажей, столько же крупных многоуровневых арен, сюжетный режим и череда специальных заданий в духе Weapon Master из *Soul Calibur II* – вроде бы ничего сногшибательного, обычный набор «фишек» любого современного файтинга. Это на словах. На деле все перечисленное облечено в идеально стилизованную под аниме форму – к cel shading добавлены имитирующие карандашную штриховку эффекты, а представления бойцов выполнены в виде перелистываемых страниц манги. Броская картинка – далеко не все, чем *Naruto* радует поклонников диванного мордобоя: здесь совершенно феноменальный боевой движок, берущий все лучшее от *Power Stone* (Capcom) и добавляющий кое-что новое. «Геометрические» кнопки Dual Shock служат для нанесения ударов (частые на-

жатия вжуются в комбо), берсерк-атаки, прыжка и метания сюрикенов (их запас не ограничен). L2 и R2 – блок и контрудар. Огромные арены позволяют бойцам разбегаться, прыгать и метать файерболлы на большой площади – достаточно подойти к фонарному столбу или стене дома, и персонаж тут же взберется на самую верхотуру, готовый обрушить на оппонента шквал магических ударов. Камера чутко следит за положением игроков, то показывая дерущихся крупным планом, то отъезжая на приличное расстояние. Спецприемы реализованы совсем уж нетрадиционным образом – в виде прерывающих основной геймплей сцен, во время которых играющие набирают комбинации кнопок (как в *PaRappa the*

Rapper и других музыкально-танцевальных игрушках) – и первый, кому удастся настучать на кнопках раскладку спецприема, этот прием в результате и проводит. Прямо как в заправской JRPG, на поле боя можно подбирать различные предметы, меняющие статус героя – ускоряющие, замедляющие, отравляющие и, наоборот, восстанавливающие здоровье, есть даже возможность сменить арену прямо в разгаре схватки, причем игра даже не замедляется для загрузки новой локации. Согласитесь, всего это достаточно, чтобы выделить *Naruto: Narutimate Hero* в разряд проектов многообещающих – тем более что его релиз на Западе, учитывая нынешнюю политику Bandai, состоится с очень высокой долей вероятности. ■

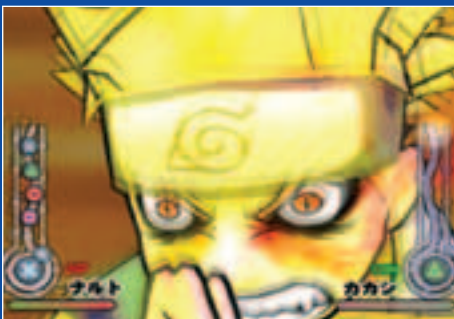
ОТХОД ОТ КАНОНА

«НЕТРАДИЦИОННЫЕ» ФАЙТИНГИ СОВСЕМ НЕ ТАК И РЕДКИ!

Power Stone (Dreamcast) приходит в голову в первую очередь – а сколько еще игр-драк не придерживаются навязшей в зубах формулы проектов *Capcom* или *SNK*? *Fist 3* (Spectrum), *Ehrgeiz* (PSone), сериалы *Bushido Blade* (PS one) и *Psychic Force* (PSone, Dreamcast), реллинги на разных платформах, *Barbarian* (PS2) – все они внесли разнообразие в жанр видеоединоборств!



▶ Не худшая вариация cel shading: трехмерная картинка выглядит заштрихованной вручную.

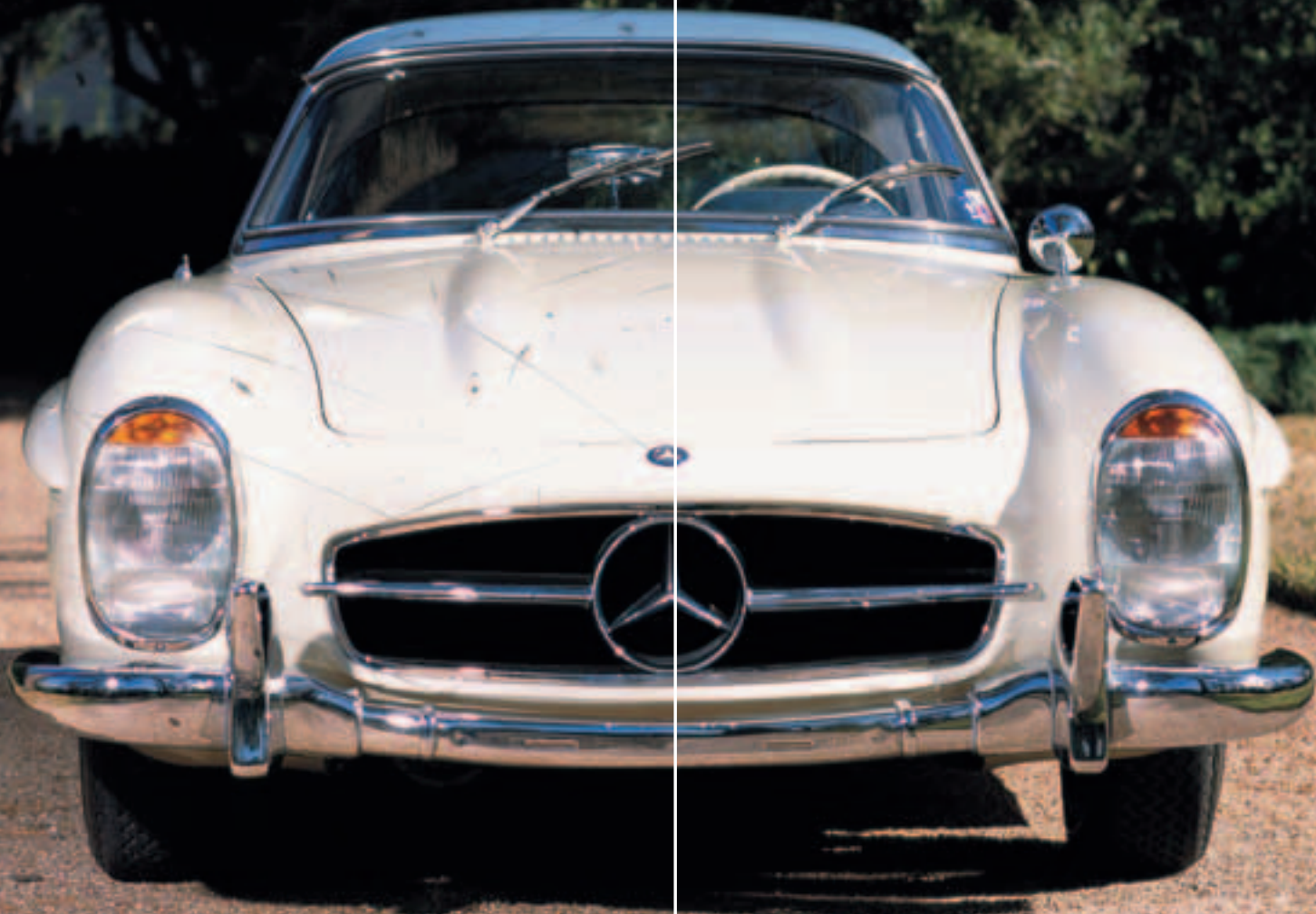


▶ Накопив шкалу ярости, Наруто запускает суператаку – теперь победа за самым ловким геймером!



▶ Каждый, кто играл в *Shinobi*, прекрасно знаком с одним из коронных приемов ниндзя, созданием отряда двойников-помощников. Наруто, ясный пфеннинг, освоил эту хитрость с пеленок!

Возродите любимцев прошлого



Товар сертифицирован

CanoScan



Не верите в чудесные превращения? Добро пожаловать в цифровой мир! В дополнение к отличной скорости и высокому разрешению последние модели серии CanoScan оснащены технологией FARE для восстановления изображений на старых негативах. Уникальная технология автоматического ретуширования Canon FARE – это ультрасовременный процесс, который при сканировании использует инфракрасные лучи и обычный белый свет для автоматического выявления и удаления с изображения следов пыли и царапин. Идеально подходит для архивации изображений, фотопечати и интернета.

CanoScan FS4000US

Фильм-сканер

- ▶ Сканирование 35-мм слайдов/негативов и пленок APS-стандарта
- ▶ Разрешение 4000 dpi

CanoScan 9900F

Профессиональный планшетный сканер

- ▶ Сканирование среднего формата
- ▶ Одновременное сканирование 24-х 35-мм негативов/8 слайдов
- ▶ Разрешение 3200x6400 dpi

CanoScan 8000F

Высокопроизводительный планшетный сканер

- ▶ Одновременное сканирование 12-ти 35-мм негативов/4 слайдов
- ▶ Разрешение 2400x4800 dpi

CanoScan 5000F

Универсальный планшетный сканер

- ▶ Одновременное сканирование 3-х 35-мм негативов/2 слайдов
- ▶ Разрешение 2400x4800 dpi

www.canon.ru

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

*Вы можете

you can^{*}
Canon



OFFICIAL PARTNER

ХОЧЕШЬ ИГРАТЬ? ТАНЦУЙ!

EYETOY: GROOVE

■ ПЛАТФОРМА: PS2 ■ ЖАНР: music
 ■ ИЗДАТЕЛЬ: SCEE ■ РАЗРАБОТЧИК: SCEE
 ■ ДАТА ВЫХОДА: ноябрь 2003 года

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

АНАТОЛИЙ НОРЕНКО
spoiler@gameland.ru

Видели бы вы, как зажигает Костик Говорунов под Las Ketchup! Джон Траволта, несмотря на грандиозный успех в «Криминальном менте», в срочном порядке берет дополнительные уроки танцев. Или, чтобы наверняка выдержать конкуренцию, покупает себе EyeToy: Groove.

Если у вас имеется EyeToy: Play, новомодное развлечение для шумных компаний, имеет смысл подумать о приобретении отдельного тайтла, целиком и полностью посвященного танцулькам.

Забава, конечно, не сравнится с Dance Dance Revolution, но калорий в процессе сжигается не меньше. К слову, в игре даже имеется специаль-

ный режим, в котором ведется сложный подсчет совершенных вами телодвижений.

После зажигательного танца вы имеете полное право посмотреть на себя со стороны: вам демонстрируется забавный видеоролик, который можно увековечить на карточке памяти.

Откровенно забавляет режим для двоих игроков. Робко прячешься за спиной партнера и изображаешь с ним многорукого Шиву, бога созидания и разрушения. Благодаря динамическому режиму сложности, игра умело подстраивается под ваше мастерство.

В музыкальной шкатулке запрятано более 20 узнаваемых композиций. Представлены самые популярные исполнители: от поп-дивы Madonna до моих любимых Groove Armada.

В общем, жду с нетерпением. Глядишь, так и танцевать научусь – не буду глупо выглядеть на всяких корпоративных вечеринках. ■

CRASH NITRO KART

■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2, Xbox, GameCube ■ ЖАНР: racing
 ■ ИЗДАТЕЛЬ: Vivendi Universal ■ РАЗРАБОТЧИК: Vicarious Visions
 ■ ДАТА ВЫХОДА: 11 ноября (США)/21 ноября (Европа)

<http://www.vivendi-universal-interactive.co.uk/>

ОЛЕГ КОРОВИН
korovin@gameland.ru

Не знаю, можно ли выделять гонки на картах в отдельный жанр, но в последние годы он превратился в настоящее болото. «Только у нас! Уникальные трассы, знакомые с детства персонажи, яркие краски и бешеный драйв. Уникальные возможности для мультиплеера: 9 с половиной человек играют, а еще 40 при этом могут смотреть на экран и радоваться!» Поперек горла уже стоит эта оригинальность. Vicarious Visions тоже решила поплескаться в этом болоте и порадовать нас Crash Nitro Kart со стареющим и стремительно теряющим попу-

лярность бандикутом Крэшем в главной роли.

Как, вы еще не сгораеете от нетерпения в ожидании выхода игры? Вы что! Только здесь целых 17 уникальных трасс, знакомые с детства персонажи (Крэш и еще полтора десятка его друзей), яркие краски и бешеный драйв. И, конечно, уникальные возможности для мультиплеера. 8 (целых 8!) человек смогут помешаться силами благодаря кабелю system link. Сколько сочувствующих при этом сможет смотреть на экран и радоваться, в пресс-релизах не сообщается.

Чем еще может порадовать Crash Nitro Kart? Ну, если вы фанат жанра, то абсолютно всем: знакомыми с детства персонажами, яркими красками... вы поняли. Если не фанат, то симпатичными высокодетализированными трассами и возможностью не играть в эту банальнейшую, напрочь лишенную оригинальных идей игру. ■



У девушки, судя по всему, неплохо развито чувство ритма.



Продаваться забава будет по цене обычной Platinum-игры.



Если вы видели одну гонку на картах, вы видели их все.



Power up'ы – это святое. Без них жанр немислим.



Самое забавное во время сеанса – смотреть не на изображение на телевизоре, а непосредственно на играющих.



Некоторые трассы таки могут порадовать нас умеренно оригинальным дизайном.



Танк Т-72

БАЛКАНЫ В ОГНЕ

- Игра-симулятор разработана на основе событий гражданской войны в Югославии 1990-1992 годов
- Реальные объекты, смоделированные по фото- и видеоматериалам
- Вам предстоит освоить три вида боевой техники: танки Т-34, Т-55 и Т-72
- Реалистичная физика ходовой части танков и машин, полета вертолета
- Имитация повреждений различных узлов техники, и членов экипажа
- Голосовая связь по сети, реалистичные прицелы с приборами ночного видения
- Учет траектории полета пуль, снарядов и ракет
- Динамический ландшафт со множеством естественных преград, изменяющийся в результате взрывов
- Анимация деревьев и растительности
- Достоверные погодные явления (дождь, снег, молнии, объемные облака, радуга)

ONIMUSHA TACTICS

- ПЛАТФОРМА: Game Boy Advance ■ ЖАНР: RPG/strategy
- ИЗДАТЕЛЬ: Capcom ■ РАЗРАБОТЧИК: Capcom
- ДАТА ВЫХОДА: 11 ноября 2003 года

<http://www.capcom.com>

ГОРЬКИЙ
gorkiy1@mail.ru

На GBA не хватает хороших тактических RPG. Tactics Ogre и Final Fantasy Tactics – самые яркие представители этого жанра. Понятное дело, что этого слишком мало, чтобы считать его процветающим. Но скоро у нас с вами будет новый повод для радости.

Onimusha Tactics, которая уже вышла в Японии в конце этого лета, совсем скоро доберется до Европы и Америки в своем англоязычном великолепии. Нам достанется роль Онимару (Onimaru), смелого мастера меча. Он получает послание, в котором говорится, что его родные края в опасности. Воин должен вернуться, чтобы противостоять армии коварного и жестокого лорда Нобунаги

(Nobunaga). Фанаты оригинальной Onimusha будут приятно удивлены тем, что в ней фигурируют знакомые им лица, которые, возможно, присоединятся к отряду.

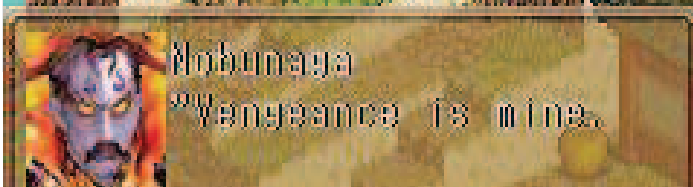
Боевая система напоминает Final Fantasy Tactics. Вам предстоит сражаться на разбитом на клеточки поле да прокачивать характеристики ваших бойцов (до восьми человек). Стоит также упомянуть способность вашего меча поглощать души павших на поле боя недругов, отчего его возможности будут расти. Впрочем, такую силу нужно еще правильно применить...

Прокачка героев и система экипировки достаточно традиционны, так что новички в жанре тактических RPG вполне могут начать именно с Onimusha Tactics. Поклонникам жанра также будет где разгуляться на просторах более чем 40 миссий, благо дизайн уровней находится на высоте. ■



На поле боя главное – грамотная стратегия.

Опытный стратег знает, кого взять с собой.



Запомните это лицо. Всю игру оно будет говорить нам гадости, а мы снова и снова будем преследовать его.



Системные требования

PC Windows 98/2000/XP

Минимальная конфигурация: P4/Celeron >1ГГц, ОЗУ 256, видео GF2Ti или GF4MX

Рекомендуемая конфигурация: P4/Celeron >2ГГц, ОЗУ 512, видео Radeon 9500 и лучше (128 Мб) SB Audigi совместимая звуковая карта, джойстик

Узнать подробности: <http://game.iddk.ru>

Купить: магазин Дискавери, 1-й Хорошевский проезд, 16, корпус 1. м. "Беговая", тел. 946-0802

Интернет-магазин: <http://shop.iddk.ru>

Для оптовиков: (095) 946-5798, 946-5733,

KUMA: WAR

■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: FPS
 ■ ИЗДАТЕЛЬ: не объявлен ■ РАЗРАБОТЧИК: Kuma Reality Games
 ■ ДАТА ВЫХОДА: февраль 2004 года

<http://www.kumawar.com>

РОКЕКОТ
kot@gameland.ru

Если вы не большие любители смотреть выпуски новостей и читать газеты, обратите внимание на Kuma: War – о произошедших в мире военных конфликтах вы будете узнавать с экрана своего монитора. Kuma: War – это не TV-тюнер и не электронная библиотека, а вполне привычный нам военно-тактический боевик, переносащий геймера на место развития событий в качестве командира пехотного «звена» из четырех человек.

«Новостные блоки» можно будет скачивать по Интернету, подписавшись за свои кровные на специальный сервис. Разработчики обещают выпус-

кают по новой миссии каждую неделю, каждая будет готовиться по мотивам реальных событий. Карты создаются по фотографиям местности со спутника, а составлением заданий для миссий занимаются военные советники. Фактически, на их шее – достоверность сюжетной подоплеки и реалистичность игрового процесса. В идеале геймер должен осознать, как выглядят современные политические конфликты, где стороны не гнушаются применением силы.

Кроме любопытной концепции Kuma: War практически ничем не может привлечь геймера. Вряд ли кого-то порадуют посредственная графика и классический для игр такого рода геймплей. Хочется верить, что разработчикам хватит профессионализма достойно довести проект до релиза, и Kuma: War не станет еще одним уродцем, созданным на базе действительно интересной идеи. Даешь виртуальный Багдад! ■

BARD'S TALE

■ ПЛАТФОРМА: PC, PS2, GC, Xbox ■ ЖАНР: RPG
 ■ ИЗДАТЕЛЬ: Vivendi ■ РАЗРАБОТЧИК: inXile
 ■ ДАТА ВЫХОДА: не объявлена

<http://www.inxile-entertainment.com>

РОКЕКОТ
kot@gameland.ru

Bard's Tale стала бы обыкновеннейшей RPG, если б не желание разработчиков хорошенько постебаться над клише, сковывающими ролевые игры. Начнем хотя бы с того, что главный герой – не доблестный воин и не могущественный маг, а простоватый бард, любящий иронично комментировать происходящее. И спасти принцесса вкуче с целыми мирами ему не нужно. Да и зачем? Лучше песни погорланить в таверне, предварительно выпив пару кружечек пива. Насчет пива. Без него, как говорится, «ни туды и ни сюды». Трезвый бард наотрез (извините за каламбур) отка-

зывается пять свои разудалые опусы. А ведь песня для барда – все равно что заклинание для мага. Именно с помощью своих голосовых связок бард вызывает (а не зовет) существ, подчиненных его воле. Без эскорта, знаете ли, бардов не очень-то и прельщает лазать ночью по лесам. Новая игра серии Bard's Tale (первая, напомню, вышла в далеких 80-х) создается на движке Baldur's Gate: Dark Alliance, но пусть вас не смущает, что эти две игры очень похожи друг на друга (что не удивительно) – концептуально они совершенно разные. Вместо hack'n'slash – веселые похождения барда. Вместо заточенных клинков и затертых магических фолиантов – лютя и бочонок эля за пазухой.

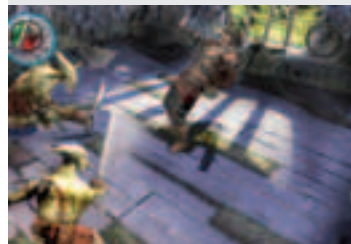
Конечно, можно сомневаться в том, что дух той самой культовой RPG удастся возродить адекватно, однако участие в проекте ее создателя рождает оптимизм. ■



Мертвый «террорист» и трое «полицейских».



В игре представлен широкий спектр реального оружия.



Видимо, им не понравились вокальные данные «певца».



Антипод главного героя – доблестный и трезвый мечник.



Сдается мне, большая часть миссий будет происходить на Ближнем востоке...



Интересно, а коровы могут поддаваться «чарам» барда? Представьте, как буренка кидается на дракона, пытаясь защитить «хозяина»...

WARS & WARRIORS: JOAN OF ARC

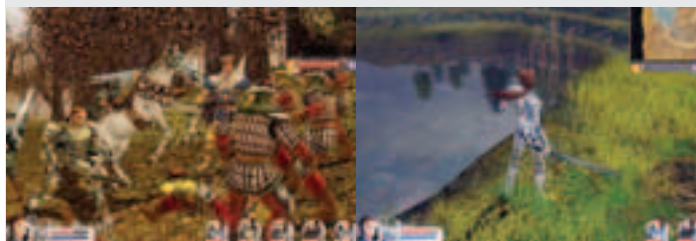
■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: RPG/strategy
 ■ ИЗДАТЕЛЬ: не объявлен ■ РАЗРАБОТЧИК: Enlight Software
 ■ ДАТА ВЫХОДА: ноябрь 2003 года

<http://www.enlight.com/joa>

РОКЕКОТ
kot@gameland.ru

Столетняя война — один из самых долгих (век с хвостиком — шутка ли?) и самых кровопролитных (за этот век с хвостиком не один десяток тысяч англичан и французов полегло) конфликтов Средневековья. Наверное, только историк сможет назвать имена правителей враждующих государств, а вот имя Орлеанской Девы известно всем. Жизнь Жанны Д'Арк легла в основу нескольких фильмов, разработчики игр же, напротив, не балуют вниманием персону воительницы. В некотором смысле Enlight Software — «первооткрыватели» от гейм-индустрии.

Wars & Warriors: Joan of Arc предлагает геймеру пережить несколько самых ярких лет из жизни Орлеанской Девы, известной своими боевыми заслугами перед Францией. Схватки будут сменять друг друга в заданном разработчиками ритме: сейчас вы командуете штурмом крепости, а уже через минуту Жанна с небольшим отрядом устраивает резню в лесах. Игровой процесс заточен под красивый и зрелищный боевик: схватки в Wars & Warriors: Joan of Arc напоминают бешеные бои в Dynasty Warriors. Поверить в то, что ты играешь в смесь RPG и стратегии, выписывая пируэты в сложных комбо, очень непросто. Хотя накопление опыта и командование войсками никто не отменял, больше на beat'em up какой-то смахивает. Занимается разработкой игры небезызвестный Тревор Чан (Trevor Chan), однако его наиболее известные проекты относятся к чистым стратегиям, так что поводы для сомнений имеются нешуточные. ■



Жанне в «напарники» можно дать уникальных персонажей.

Движок справляется со своей работой добросовестно.



Штурм крепостей обещает быть одной из самых зрелищных черт проекта — использование катапульт только приветствуется.

СТРАНА ИГР #22(151) НОЯБРЬ 2003

Media 2000

WWW.MEDIA2000.RU

АЭРОПОРТ 2



- ✦ 4 персонажа на выбор
- ✦ Более 20 миссий
- ✦ 3 игровых режима: свободная игра, сетевая или же режим кампании
- ✦ Разнообразные персонажи
- ✦ Огромное количество самолетов, которые можно покупать, продавать и конструировать самостоятельно



Минимальные системные требования:
 Microsoft® Windows® 98/ME/2000/XP;
 Pentium® 500 МГц; 128 Мб RAM;
 Видео 32 Мб; DirectX® 8.0;
 Клавиатура и мышь.

Рекомендуемые системные требования:
 Microsoft® Windows® 98/ME/2000/XP;
 Pentium® 800 МГц; 256 Мб RAM;
 Видео 64 Мб.

По вопросам отправки заказов и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 783-04-60, e-mail: kale@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 783-04-60, e-mail: zakaz@media2000.ru. Доставка по Москве — бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 783-04-61, e-mail: support@media2000.ru. Эксклюзивный представитель на территории стран Балтии компания MCE, www.mce.lv, e-mail: info@lps.lv, тел.: +371-372-605-37-38. Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000". Лицензия Эл. № 77-6227. Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат ЗАО "Новый Диск". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000". ©2003 Moneta Cristo. All rights reserved.

ASTRO BOY: SECRET OF THE ATOM HEART

■ ПЛАТФОРМА: Game Boy Advance ■ ЖАНР: action
 ■ ИЗДАТЕЛЬ: Sega ■ РАЗРАБОТЧИК: Hitmaker
 ■ ДАТА ВЫХОДА: не объявлена

<http://www.sega.co.jp/gba/atom/>

ГОРЬКИЙ
gorkiy1@mail.ru

Немногие знают, что в том числе и с этого забавного мальчика-робота началась история манги. Впервые широкая общественность ознакомилась с Astro Boy в далеких пятидесятых. Робот, у которого была поистине фантастическая сила, испытывал вполне человеческие чувства, что и привлекало поклонников. По замыслу создателей главный герой Astro Boy должен был появиться на свет 7 апреля 2003 года, так что скоро он будет праздновать свой первый день рождения. И к этой знаменательной дате компания Sega, заполучившая права

на вселенную Astro Boy, выпускает игру по мотивам его приключений. Место и время действия - Токио будущего.

Игровой процесс представляет из себя гремучую смесь разных подвидов боевиков - к примеру, заметно сходство с Mega Man. Сначала герой пробирается по улицам Токио через толпы врагов. Через минуту он уже парит высоко в небе. Такая быстрая смена геймплея не позволит игроку заскучать раньше времени. После каждого этапа будет возможность улучшить характеристики героя: он станет лучше сражаться, прыгать. Повисится убойная сила лазера и прочих машинок для убийства - разборки с врагами станут намного интереснее. Добавьте к этому красочный мир будущего, созданный художниками из команды Hitmaker, и получите потенциальный хит. Будем ждать версию для больших консолей? ■

RIVER CITY RANSOM EX

■ ПЛАТФОРМА: Game Boy Advance ■ ЖАНР: action
 ■ ИЗДАТЕЛЬ: Atlus ■ РАЗРАБОТЧИК: Atlus
 ■ ДАТА ВЫХОДА: 15.01.2003

<http://www.atlus.com>

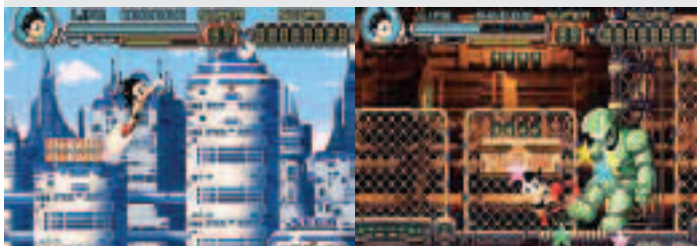
КОНСТАНТИН «WREN»
 ГОВОРУН
wren@gameland.ru

Игры от Technos Japan для NES сразу же после релиза обрели статус культовых. Восточного вида суровые дядьки с большими головами и крепкими кулаками с одинаковым успехом и дрались с бандитами, и занимались спортом (задолго до культового фильма «Шаолиньский футбол!»). Их создателей уже нет, однако дело живет - компания Atlus переиздает один из проектов, River City Ransom, на GBA.

Банальный сюжет: похищена симпатичная девушка, а ее друзья отправились на выручку. Уличные банды не ус-

тоят перед силой любви, ведь так? К тому же герои умеют не только орудовать руками и ногами, но и подбирать оружие, хватать и швырять врагов, а также затовариваться в многочисленных магазинчиках. Игровой процесс ничуть не изменился со времен NES, и в данном случае это является лишь плюсом. Нетронутая осталась и уникальная концепция дизайна, однако спрайты заметно похорошели с учетом возможностей GBA - взгляните на скриншоты.

Помимо режима игры вдвоем будет возможность сохранять ваш «стиль ведения боя» (совсем как в Virtua Fighter) и создавать на его основе напарника, управляемого компьютером. Изучение новых способностей и наращивание характеристик бойцов позволяют говорить даже об элементах RPG. Обещают также использовать соединение со вторым GBA для просмотра статистики и прочей дополнительной информации. ■

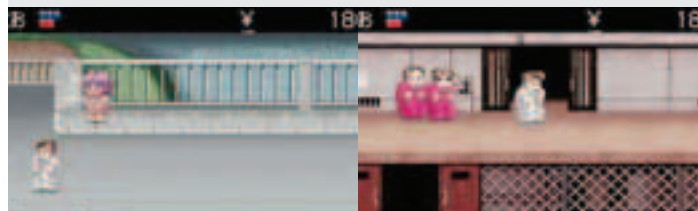


Ваша мечта о свободном полете сбудется!

Ну и хорошо, что он большой. Больше падать будет.

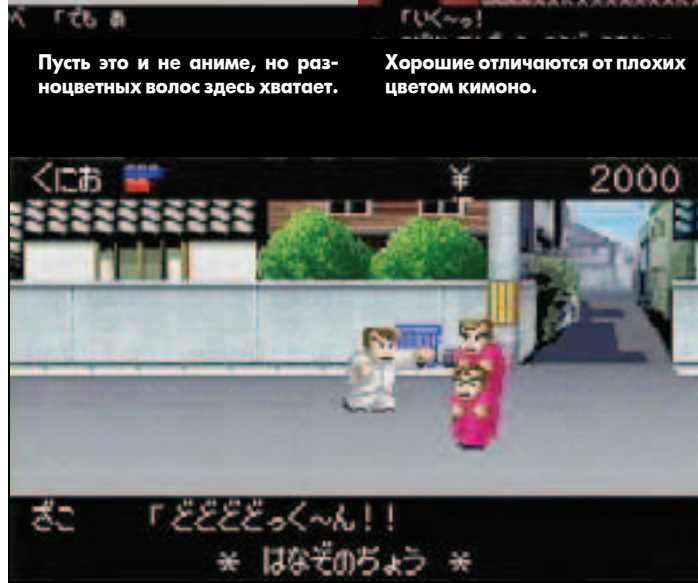


Поверьте, даже у вас будет такое выражение лица, когда вы встретите нечто подобное.



Пусть это и не аниме, но разноцветных волос здесь хватает.

Хорошие отличаются от плохих цветом кимоно.



Пышные брови и зверские физиономии - визитная карточка игр от Technos Japan.

LA PUCELLE: TACTICS

■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2 ■ ЖАНР: RPG/strategy
 ■ ИЗДАТЕЛЬ: Mastiff ■ РАЗРАБОТЧИК: Nippon Ichi
 ■ ДАТА ВЫХОДА: Весна 2004

<http://www.mastiff-games.com/>

**КОНСТАНТИН «WREN»
 ГОВОРУН**
wren@gameland.ru

На рынке тактических RPG появилось новое громкое имя – компания Nippon Ichi. Изданная в США без излишней шумихи Disgaea: Hour of Darkness была мгновенно раскуплена во всех крупных интернет-магазинах, а только готовящаяся к локализации La Pucelle: Tactics успела получить «золото» от журнала Famitsu.

Nippon Ichi не тратит время на мощный графический движок и CG-ролики. Секрет успеха прост: зрелищная спрайтовая графика, великолепная озвучка всех диалогов и тщательно проработанный сценарий. La Pucelle – название отряда охотников на демо-

нов, к коему и присоединяется только что сдавшая выпускные экзамены девушка-экскурсист. Альтернативное средневековье, монстры в человеческом облике, предательство и двойная игра, любовь и ненависть – вот, что нас ждет.

Disgaea могла похвастаться самой продуманной системой боя за всю историю жанра, однако в La Pucelle будет реализован новый вариант, заточенный под операцию очищения от скверны. На поле боя можно одновременно выводить до восьми бойцов, а при выполнении определенных условий можно переманить на свою сторону и врагов. Помимо прокачки персонажей можно заниматься и усовершенствованием экипировки, повышением характеристик оружия. К вашим услугам и система комбо-атак. Так что в данном случае обещание сотни часов геймплея – не пустой звук. А ведь к релизу в Японии готовится еще и Phantom Brave, очередная тактическая RPG от Nippon Ichi... ■



Спрайтовые фигурки персонажей – как на PS one.



Задние планы исключительно симпатичны.



Заклинание «Рагнарок». Красиво, эффектно и очень болезненно для врагов. Такие штуки появляются уже ближе к концу игры.

Игра в стиле неувядающего Ларри Лэффера

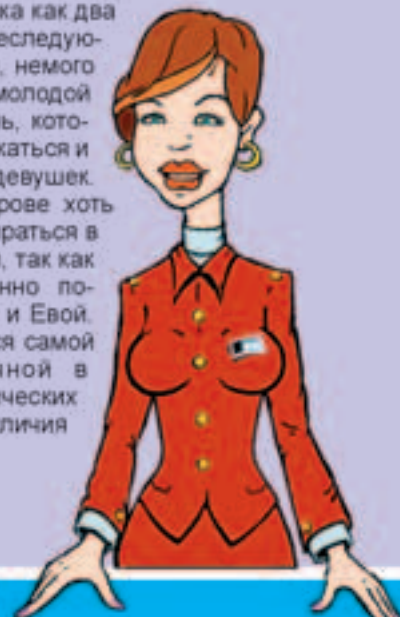
ЗАТЕРЯННЫЙ РАЙ



Дата выхода: Декабрь 2003

игра-самоучитель по обольщению ПРЕКРАСНЫХ НЕЗНАКОМОК

Впервые в Квесте участвуют два персонажа играющих от имени игрока как два совершенно разных героя и преследующие разные цели: прекрасная, немного капризная и строптивая Ева и молодой человек Адам, простой парень, который приехал на остров развлекаться и покорять сердца прекрасных девушек. А их, к его счастью, на острове хоть отбавляй. Вам придется разбираться в тонкостях женской психологии, так как обитатели острова совершенно по-разному общаются с Адамом и Евой. Игра по праву может считаться самой веселой и самой эротичной в уходящем году. Обилие эротических сцен и юмора вот главные отличия этой игры.



magnamedia

© Издание "Магнамедиа", 2003 г.
www.magnamedia.ru

e-mail: info@magnamedia.ru, телефон: (095)723-5243

СЛОВО КОМАНДЫ



ИГРА НОМЕРА



Max Payne 2: The Fall of Max Payne стр. 70

«Они все мертвы»
«Любовь убивает»
«Любил ли я ее?»
«Был ли у меня выбор?..»
— так Макс Пейн начинает новую мрачную сказку. Сиквел о честном полицейском вырывает титул игры номера из чепких клешней Zone of Enders 2: The Second Runner!

СИСТЕМА ОЦЕНОК

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

0 – Отстой всех времен. Хуже, чем что угодно. Обычно потенциальный автор, загрузив главное меню «Мальвина vs Буратино: первая кровь с голубыми волосами», тут же кончает жизнь самоубийством, поэтому рецензий на такие проекты в «СИ» еще не появлялось.

1.0-1.5 – Две текстуры на все. Движок, стыренный у Wolfenstein 3D. Отсутствие сюжета. Или, что еще хуже, его присутствие. Иногда наличествует неслабый концепт, понятный исключительно разработчику и его престарелой бабушке.

2.0-2.5 – Парой текстур больше, чем в предыдущем пункте. В просветах между полигонами проглядывает робкая надежда, которая умирает последней. Первым все-таки умирает геймер. От скуки.

3.0-3.5 – Иногда это вполне потянуло бы и на пятерочку, не будь оно разочаровывающим чадом знаменитых

предшественников. Прекрасная идея, загубленная идиотской реализацией. Великолепная реализация, воплощающая идиотскую идею.

4.0-4.5 – Фаст-фуд среди деликатесов. Кетчуп среди изысканных соусов. Не будем ханжами: если очень хочется кушать, то гамбургеры с колой вкусны почти так же, как молочный поросенок, фаршированный куропатками и виноградом.

5.0-5.5 – Почти «что надо». Крепкие середняки, гордые своим заслуженным званием. Если нечем занять выходные (и при отсутствии игр с более высоким рангом) – самый что ни на есть правильный выбор. Очень неплохая оценка.

6.0-6.5 – На подходе тяжелая артиллерия, шумные промо-акции, обильные обещания и заграничные командировки. Порой рука по инерции хочет вывести на балл-другой побольше, а нет. Всем взяла, да не дотянула.

7.0-7.5 – Абсолютное большинство всех заметных проектов, выходящих за год, удостоиваются именно этих отметок. Добротное освоение традиций, новые идеи и суггестивный геймплей – что еще надо, чтобы достойно встретить отрочество?

8.0-8.5 – Эх... Маловато будет! Такие игрушки днем с огнем поискать. Гром среди ясного неба. Мы не ждали, а оно взяло и свалилось. Шок и трепет!
9.0-9.5 – Раз в пятилетку. Нет, в эпоху. Высоко-высоко в небе. Сияет и плавно парит. В горних чертогах на огненном троне. С припадающими святыми. Новая серия Warcraft.

10.0 – Трансцендентальное единство апперцепции, которое, как известно, есть единство функции, а не субстанции, сливающееся в экстазе с божественным абсолютом! Купить. Поставить. Увидеть. Умереть. Дальше на земле делать нечего. Жизнь прожита не зря.

«СИ» РЕКОМЕНДУЕТ



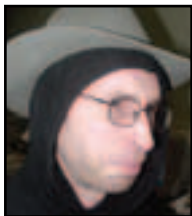
Наша награда не привязана к оценкам и может быть отдана игрушке, получившей любой балл: от ноля до де-

сяти включительно. Это наш редакторский выбор, наше ЛИЧНОЕ предпочтение. Объективное же мне-

ние выражено именно в оценках, после серьезного и детального знакомства с артефактом.

НАША КОМАНДА НАША КОМАНДА НАША КОМАНДА НАША

Алекс Глаголев Главный редактор



Народ вокруг недоумевает, почему я так долго хранил молчание и не раскрывал тайну своей книжки. Под давлением общест-венности молчание закончилось: издательство «Территория», повесть «Три дня и три ночи». Читайте!

Валерий «А.Купер» Корнеев Редактор



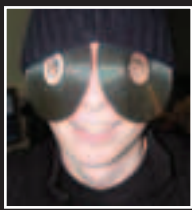
Здесь вы не прочтете ни слова об Анатолии Норенко, ниндзя-черепашках, книгах Глаголева, Жугдэр-эмидийне Гуррагче и желтых собачках. И уж точно ни слова о том, как мы с О.М. Хажинским покупали диски «Тату» в Лондоне.

Алик Вайнер Арт-Директор



Вы когда-нибудь смотрели на луну поздно ночью, когда все дети уже давно спят, а взрослые еще не проснулись, чтобы пойти на работу? В это время в ее отражении можно увидеть удивительные вещи... Советую попробовать.

Анатолий Норенко Глазник



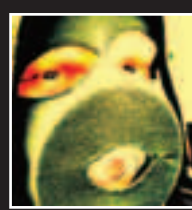
Три дня и три ночи – казалось бы, совсем незначительный отрезок жизни. Только с легкой руки Алекса Глаголева обозначенный период становится чуть ли не главным событием года. Признайтесь, вы любите мистику?

Константин Говорун Редактор



Незабвенная Disgaea: Hour of Darkness отняла у меня 50 часов жизни. Вредный Hitman из «PC Игр» по десять раз за день вызывает на дуэль в Soul Calibur II – в рабочее время! И когда же все это мне надоест?.

Кшишек Роботов Прохожий



Люди, а что дают? Книги? А игры не дают? Что, только книги Алекса Глаголева, да еще и за деньги? Ну ладно, заверните парочку! Я вообще за шаурмой шел, а журнал у вас хороший, только про игры поменьше пишете!

Юрий Воронов Редактор дисков



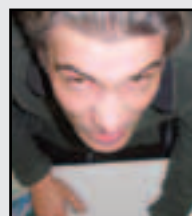
DVD – моя главная головная боль уже почти месяц: видите, до какого состояния он меня уже довел, даже на любимого Макса Пейна практически не остается времени! А ведь скоро будет WRC 3, и прощай работа...

Сергей Лянге Отец



В середине ноября у уважаемого главреда выходит повесть «Три дня и три ночи». Как вы думаете, эта зараза дала хотя бы одним глазком посмотреть страничку-другую? Фиг! Этот «персональный привет» – только ему!

Леонид Андруцкий Дизайнер



Посмотрел я недавно «Убить Билла». Рекомендую! Понравится даже любителям аниме. И не дай Бог сделать по фильму игру. Второй Лары не получится... А «Матрицу-3» посмотрим в переводе Гоблина. Может, прокатит.

МЕХАНОИДЫ

- Полная свобода действий на восьми континентах огромной планеты-полигона
- Развитая социальная система: межклановая борьба, интриги и противостояние
- Свободное развитие персонажа — от мирного торговца до воина и пирата
- Десятки типов глайдеров, сотни видов вооружения и оборудования для них





■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2 ■ ЖАНР: action/adventure
 ■ ИЗДАТЕЛЬ: Sony Computer Entertainment Europe
 ■ РАЗРАБОТЧИК: Frontier Developments ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1

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



▶ Еще одна галочка в список выполненных добрых дел. Трогательно до дрожи в челюстях.



▶ Режим Smell-o-Vision во всем своем великолепии: фоны почти бесцветные, а запах!..



▶ Собака в большом городе. Забавно смотрится анимация автомобилей, передвигающихся в преувеличенной манере, «по-мультишному» – как машина в фильме «Кто подставил Кролика Роджера?»

ВЕРДИКТ ↑

ДЕТЕЙ ЗАИНТЕРЕСУЕТ

6.0

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

+ **ПЛЮСЫ**

Нелинейность прохождения уровней, свежесть концепции, режим Smell-o-Vision, очаровательная графика.

- **МИНУСЫ**

Некоторые огрехи управления и пресловутой нелинейности, не очень приятная на вид собака, странная озвучка.

Малыши будут в восторге, особенно если вы пройдете игру вместе с ними.

DOG'S LIFE

SHENMUE ПО-СОБАЧЬИ

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

Расширение пользовательской базы PlayStation 2 за счет десятков миллионов проданных приставок заставляет SCE сделать коррекцию на возраст игроков – если раньше проекты для PS2 создавались в расчете на подростков и геймеров за двадцать, то сейчас настал черед представить специальную линейку игр для совсем юных пользователей в возрасте от пяти до десяти лет.

Забавно, но сугубо детских игр на PS2 до сих пор, по сути, не было. Различные платформеры с их пушистыми прыгучими героями только внешне кажутся простенькой забавой для малышни: в действительности каждый, кто когда-либо пытался осилить игру с веселым водопроводчиком Марио, прытким ежом Соником или забавным Крэшем Бандикотом в главной роли, не раз искренне удивлялся сложности более поздних этапов, требующих от застигнутого врасплох игрока предельной концентрации, железных рефлексив и

молниеносной реакции. Неудивительно, что младший брат или сестренка, которому была в свое время подарена выдавшая виды первая PlayStation, то и дело просит помочь в прохождении купленных специально для детского развлечения игрушек – дело, наверное, не в том, что ребенок из рук вон плохо играет; просто эти игры рассчитаны скорее на подростковые рефлексивы. Взгляните на PC-сегмент игровой индустрии: там полным-полно совсем простеньких, красочных игрушек с незамысловатым, но затягивающим геймплеем, которые создаются специально в расчете на детишек. Персональные компьютеры широко распространены, давно вошли в обиход, и такие игры, помимо явного развлекательного момента, служат удобным инструментом, знакомящим

ребенка с миром высоких технологий. С приставками все несколько иначе, большинство консольных проектов создается в расчете на аудиторию старше двенадцати – и только громкий успех PlayStation 2 на массовом рынке позволил обратить внимание разработчиков (а главное – издателей) на более юную поросль геймеров. Окучивая новый сегмент, президент Sony Computer Entertainment Europe Крис Диеринг (Chris Deering), говорит о важности написания игровых программ для самой широкой аудитории. По его словам, «появление в библиотеке PlayStation 2 таких игр, как Dog's Life, усиливает стремление SCE представлять уникальные, свежие идеи на рынке интерактивных развлечений для всей семьи».



▶ Выбор уровней и список совершенных добродетелей.

ОНИ НЕ ЧУВСТВУЮТ БОЛИ ↑

СОБАКОЛОВА ДУЭЙН И УЭЙН – ПОЗОР ЧЕЛОВЕЧЕСКОЙ РАСЫ

↓ ХУЖЕ, ЧЕМ ↑ **УДОБНЕЕ, ЧЕМ**

Shenmue Завести собаку

У НИХ, МОЖЕТ БЫТЬ, СОБАКА И ДРУГ ЧЕЛОВЕКА, А У НАС УПРАВДОМ – ДРУГ ЧЕЛОВЕКА!

СОБАЧЬЕ ДЕЛО

Dog's Life, как следует из названия – симулятор жизни собаки. От японских симуляторов жизни вроде знаменитых брелков-тамагочи и серии игр о домашних животных для Game Boy британская разработка отличается тем, что геймер не ухаживает за любимым зверьком, а сам играет роль молодого пса по кличке Джейк (Jake). Проект вышел из горнил команды Frontier Developments, его главным продюсером числится Дэвид Брабен (David Braben), автор легендарной Elite (см. «СИ» №20(149)). Естественно, такие серьезные родители не могли не подойти к созданию детской игрушки с большой ответственностью – Dog's Life изначально была задумана как новое слово в электронных развлечениях для самых маленьких. Игре решили придать черты 3D-приключения с видом от третьего лица (и возможностью переключаться на вид «из глаз», о котором чуть ниже), выполненного в стилистике яркого компьютерного мультфильма, похожего на творения студии Pixar: популярность «Истории игрушек» и «Корпорации монстров» показала, что дети прекрасно воспринимают сделанную с изрядной долей юмора трехмерную анимацию. Сюжет не блещет совершенно излишней здесь оригинальностью, повторяя бесчисленное количество рассказов о четвероногих друзьях челове-

ка. Джейка и его подружку Дейзи (Daisy) отлавливают мерзкие собачоловы – один беспробудно тупой, другой уморительно шепелявит. Неуклюжая парочка везет собак в питомник, где, как известно, последних ждут Неисчислимые и Неназываемые беды. Фургон собачников подсакивает на кочках, и в один прекрасный момент клетка с Джейком соскакивает с него, разлетаясь на части в придорожной пыли. Освободившись, пес отправляется в увлекательное путешествие по Соединенным Штатам, разыскивая похищенную подружку.

НЮХ

По сути перед нами 3D-платформер, снабженный большим количеством мини-игр и дополнительных миссий. Джейком можно управлять двумя способами – либо в привычной манере, когда вы видите бегающего по экрану пса, либо при помощи оригинального режима Smell-o-Vision, буквально – «запаховидения», когда камера демонстрирует вид из глаз Джейка. Изображение мира при этом становится почти черно-белым, зато становятся видны различные запахи, окрашенные в яркие цвета в зависимости от своей природы – их надо собирать. Одни запахи служат аналогом колечек, драгоценных камешков, болтиков – одним словом, разменной монеты платформеров,

другие показывают настрой окружающих людей и животных, третьи указывают места, где можно разжиться чем-нибудь вкусненьким, например косточкой. Вообще, хорошая сочная кость куда предпочтительнее объедков из мусорного бака, она служит залогом отменного здоровья, ловкости и резвой прыти вашего подопечного. Кость можно отыскать (найти в дальнем уголке курятника, выловить из пруда или выкопать под тем местом, на которое указывает волнующий запах) или вытребовать у двуногих обитателей мира Dog's Life – в благодарность за хорошо проделанную работу. Просьбы Джейку дают разные – отыскать укатившиеся батарейки для динамика или потерянную ребенком куклу, передать записку от друзей сидящему под домашним арестом мальчишке – многие задания связаны с простым «вынюхиванием» искомого предмета (к нему ведет едва различимая дорожка собачьих следов, с ее достаточной просто не сбиваться); либо требуют от игрока начальных познаний в области платформеров – провести Джейку по узенькой досточке, перескочить через яму или проползти под забор. Со временем придется пустить в ход и другие навыки пса: он будет стеречь стадо овец (ну как тут не вспомнить о Herdy Herdy от Eidos!), плавать, гоняться за кошками, охотиться на крыс и даже метить



N·GAGE
NOKIA

**Мобильное
интерактивное
игровое устройство**



официальный
дистрибьютор



EXCHANGE PROGRAM
\$360

- 135 гр.
- 3D-графика, стереозвук
- многопользовательский режим через Bluetooth
- MP3-плеер, FM-радио
- GPRS, JAVA, MMS
- GSM: 900/1800/1900

КУПИ N·GAGE
в одной из 4-х компаний
и **ПОЛУЧИ** в подарок:

- фирменный чехол N·GAGE
- гарантию 3 года
- VIP-пропуск

на **N·GAGE mega-party**

САЛОННЫЙ СВЯЗНОЙ
DIXIS
(095) 722-2222
(812) 103-7272
www.dixis.ru

M. Video
(095) 777-777-5
(800) 200-777-5
www.mvideo.ru

ТЕХНО СИЛА
(095) 777-8-777
(812) 322-9263
www.tehnosila.ru

МИР
(095) 780-0000
(800) 200-2-800
www.mirinfo.ru



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



▶ Даже сейвы выполнены с фантазией: Джейк в роли былинного богатыря, стоящего перед выбором.



▶ Крысы. Их загоняют, ловят и приносят в зубах хозяину.



подконтрольную территорию. Важную роль играет еще и статус Джейка – чем больший успех способствует его действиям, тем выше растет доверие к нему других собак. Вскоре вы сможете командовать встреченными пуделями и болонками – на время исполнения данного Джейком задания управление этими собачками также перейдет к игроку. Всего в Dog's Life вам встретятся более двадцати пород собак, от сенбернара до пекинеса, от овчарки до чихуахуа. Каждая из них обладает каким-то особым умением, недоступным Джейку – и чаще всего продвижение по сюжету зависит именно от умелого использования такой вот сторонней помощи.

ЧЕТВЕРОНОГИЙ ЭПОС

Уровней всего три, зато по восемнадцать локаций в каждом – своими размерами гигантские этапы напоминают районы величественного квеста Shenmue. Характерно, что Dog's Life роднит с опусом Ю Судзуки нелинейность геймплея: очутившись кипящей жизнью в новой локации, Джейк волен делать что угодно – бегать, кувыряться, приставать аборигенам, собирать запахи, выпонять мини-квесты – последовательность действий при прохождении особой роли не играет. Как следует прошерстив в поисках Дейзи патриархальный городок в американской глубинке, ваше четвероногое альтер эго отправится на фешенебельный лыжный курорт, после чего лапы понесут его в огромный мегаполис. Попутно, прямо как герой Shenmue Ре Хазуки, Джейк кусочек за кусочком будет приоткрывать картину злокозненных планов некоей дамочки Мисс Пичес (Miss Peaches), местной версии Кру-

эллы ДеВилль из истории о сто одном далматинце – а в финале сможет продемонстрировать настоящий собачий героизм. От детских проектов обычно не ждешь каких-то визуальных открытий, но графическая сторона Dog's Life на высоте: аккуратные «мультяшные» модели; плавная анимация; чистые, броские текстуры (которые, вдобавок, красиво размываются при некотором отдалении) – даже учитывая шик и блеск проектов для других платформ, игры для PS2 рано списывать со счетов.

▶ ГДЕ СОБАКА ЗАРЫТА

Нареканий же с нашей стороны набралось не так много, но они есть. Во-первых нелинейная природа уровней и свобода выбора заданий могут запутать маленьких игроков – совсем не всегда очевидно, что же от Джейка требуется сделать в определенный момент времени. За это некоторые геймеры не любят Shenmue, и с Dog's Life складывается похожая ситуация – как ни верти, «свободный» геймплей имеет свои минусы. Во-вторых, чуть дольше можно было пора-

ботать над управлением, оно не всегда так отзывчиво, как хотелось бы – в детском проекте это особенно важно. Ну и в третьих, пускай это совершенно субъективное мнение – чисто внешне Джейк мог быть покрасивее, да и озвучивающего его мысли актера можно было подобрать и более подходящего. А то получается, что реплики сумасбродного озорного пса читает прокурорный мужчина средних лет, чьи интонации намекают на весьма бурное прошлое. Тяга к экспериментам со стороны SCEE похвальна: за последнее время компания отметилась на поприще инноваций, выпустив необычный экшн The Getaway, устройство Eye Toy, и вот теперь предлагает нам симулятор собачьей жизни – но помимо разработки интереснейших, необычных концепций, им стоило бы уделить чуть больше внимания традиционным игровым аспектам вроде удобства управления и доступности геймплея. Вот тогда-то продукция SCEE сможет стать в один ряд с шедеврами Nintendo, так любимыми детьми всего мира. ■



▶ Портрет на память: породы четвероногих друзей, встречающих Джейка на своем пути.

БУМЕР

Своеобразный игровой мир — современная криминальная Россия.
В главных ролях — молодые звезды российского кинематографа.
Оригинальная звуковая дорожка. Музыка группы «Ленинград».
Полностью трехмерное, интерактивное окружение.
Реалистичная физическая модель поведения автомобиля.
Симуляция физики тканей.
Мимика лица, синхронизация с речью (технология LifeStudio:HEAD).



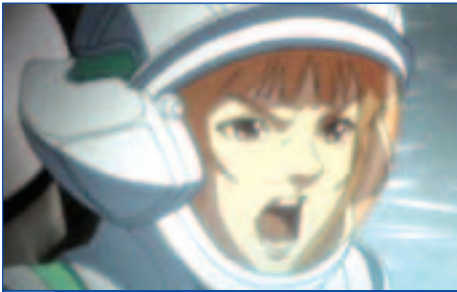


■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2 ■ ЖАНР: action/shooter
 ■ ИЗДАТЕЛЬ: Konami ■ РАЗРАБОТЧИК: Konami Computer Entertainment Tokyo
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 2

<http://www.konami.jp/products/zoe2/english/>



▶ Наведение и выстрел из всех стволов а-ля Panzer Dragoon в действии.



▶ Экшн-эпизоды прерываются аниме-роликами, двумерная анимация удачно сочетается с 3D.



ВЕРДИКТ

ВЕЛИКОЛЕПНО!



8.5

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

Плюсы

Ошеломительная смесь из забойного хаотичного экшна, качественной графики, интересного сюжета и красивого саундтрека.

Минусы

Прохождение не слишком продлжительно, многочисленные бонусы не в состоянии надолго продлить наслаждение от игры.

Прекрасная и мимолетная, как пламя свечи, попытка поженить крупный бюджет и «низкий» жанр шутера. Попытка удачная.



▶ Функция Grab пригодится для захвата противника.

КРАСИВЕЕ, ЧЕМ

Robotech: Battlecry



ЛУЧШЕ, ЧЕМ

Zone of Enders



НА PLAYSTATION 2 СЛОЖНО НАЙТИ БОЛЕЕ КРАСИВЫЙ И ДИНАМИЧНЫЙ КОСМИЧЕСКИЙ ШУТЕР.

ZONE OF THE ENDERS 2: THE 2ND RUNNER

СВОБОДУ МАРСИНАМ!

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

Предполагаясь как «наше почти все», а на деле ставшая «той игрой, что прилагалась к демке MGS2», первая Zone of Enders была слишком короткой, однообразной, не очень красивой и скучной. Сиквел показал, что Konami не прочь послушать игроков: The 2nd Runner можно назвать показательной работой над ошибками. Все ошибки исправить не удалось, но проделанная работа впечатляет — результат справедливо претендует на место среди лучших современных космических экшенов. Которых, строго говоря, не так уж и много.

Переделку начали прямо с главного героя: в ZOE2 место несовершеннолетнего юни Лео Стенбака занимает продутый всеми звездными ветрами циник со снежно-белой шевелюрой, бывший морпех по имени Динго Эгрет. Заполучив в свои руки управление орбитальным фреймом (так здесь зовутся гигантские боевые роботы),

он не рефлексует по поводу каждой букашки, случайно раздавленной в пылу сражения, — к вящему облегчению тех, кого доводило до белого каления слезные монологи Лео, приключавшиеся в оригинальной игре по три раза на этап. Итак, на повестке дня — сражение марсианских колоний за независимость от Земли, используемое главным злодеем Номаном в корыстных целях. Под вашим началом снова машина под названием Jehuty («Джехути» в древнеегипетской мифологии — второе имя Тота, бога мудрости, счета и письма) с интерфейсом ADA, как и прежде, становящаяся ключом к спасению человеческой расы. На этот раз придется иметь дело не только с многочисленными армиями BAHRAM, но и с антиподом Jehuty — попавшим в руки Номана гигантским мехом Anubis, по своим ха-

рактеристикам даже превосходящим машину Динго. Сюжетные ролики с куклоподобными 3D-персонажами из первой части заменены аниме-вставками, а общение героев разительно напоминает бесконечную болтовню по кодеку из Metal Gear Solid — вполне закономерно, ведь над сериалом ZOE работают многие из авторов приключений Снейка.

КОНТРОЛИРУЕМЫЙ ХАОС

Коронное достоинство геймплея — в насыщенности скоростного экшна. Сверкающая громада Jehuty с балетным изяществом выписывает 360-градусные пируэты, сея на своем пути разрушение. Хотя управление поначалу кажется усложненным, через пятнадцать минут с ним свыкаешься, сростаешься с машиной, попадая в ритм смертельной пляски

ВСЯКИЕ ШТУКИ ПО МЕЛОЧИ

НИЧЕГО СВЕРХВЫДАЮЩЕГОСЯ

В результате победы над последним боссом становится доступной опция Extra Missions — альтернативный взгляд на этапы игры, местами концептуально схожий с дополнительными заданиями в Metal Gear Solid Substance. Режим сраже-

ний двух игроков, выбор из нескольких игравельных орбитальных фреймов, соревнования на время и VR-миссии — все эти необязательные развлечения вряд ли надолго удержат ваше внимание после завершения основного режима.

над марсианскими плато. В добавок к знакомым по прошлой игре движениям (взмах мечом поможет разрубить противников вблизи, выстрел плазменной пушки охладит пыл врагов на расстоянии, а реактивное ускорение поможет уйти в сторону от атаки неприятеля) Jehuty обзавелась способностью захватывать и кидать различные предметы, включая врагов (а оторванные, к примеру, панели обшивки могут стать отличным метательным оружием или дополнительной защитой); прямо как в Panzer Dragoon теперь можно отмечать несколько целей и расстреливать их веерным лучом. После каждой удачной для вас схватки с боссом Jehuty получает апгрейд в виде одного из двенадцати видов дополнительного оружия: это скорост-

ТИПА БОНУС



НА ЗАБОРЕ ТОЖЕ МНОГО ЧЕГО НАПИСАНО...

Хотя коробка с европейской версией щеголяет лейблом «Special Edition», ничего особенного в PAL-релизе нет. Добавлены несколько полигонных демо-роликов, новый вступительный ролик (нарезка из геймплея под ремикшированную

песню Beyond the Bounds в исполнении Маки Кимуры), ряд трехмерных моделей. В описании на обложке фигурирует словосочетание «улучшенная графика», но явных отличий от американской NTSC-версии мы так и не обнаружили.

рельные пушки и самонаводящиеся ракеты, телепортатор и система генерации двойника, отвлекающего внимание противника.

КАЛЕЙДОСКОП

Жалобы на монотонность были услышаны, и Kopani максимально разнообразила игровой процесс. Если раньше почти все миссии укладывались в незамысловатую формулу «прилетел и всех пострелял», то теперь пилоту Jehuty приходится беспокоиться о том, как именно пробраться в логово противника или перехитрить ту или иную систему безопасности – появились элементы головоломки. Первая игра почти не оставила ярких воспоминаний, в то время как ZOE2 воспринимается именно как череда памятных эпизодов: атака на пилотируемого вами беззащитного робота-погрузчика,

сражение с армией земного космического флота, навигация по минному полю, отчаянный марш-бросок жалкого взвода мехов против тысяч истребителей BANRAM – ваше участие в этих сценах отлично срежиссировано, недаром Кодзима так уповает на кинематографичность своих игр. Стремление создателей дистанцироваться от приквела и разнообразить геймплей порой отличается некоторой чрезмерностью – например, многие виды оружия применяются лишь единожды, оставаясь невостребованными большую часть игры. Только заполучили какую-нибудь уникальную пушку, а надобность в ней уже отпала: снова изменились условия прохождения уровня. Выходит калейдоскоп, где на каждой из красивейших деталей хочется задержать взгляд чуть дольше, чем позволяет природа постоянно пере-



Корабль Лео Стенбака – Vic Viper, запомнившийся нам по Gradius!



250 МОДЕЛЕЙ НОУТБУКОВ
100 МОДЕЛЕЙ НА ИНТЕРНЕТЕ
В ПОДАРОК ПРИ ПОКУПКЕ НОУТБУКА
ОПТИЧЕСКАЯ МЫШЬ LOGITECH



RB Voyager B415L

C-2000MHz / 128 Mb DDR
 20 Gb UDMA / CD-ROM / TCD
 98-128 / 64 Mb DDR Video
 LAN 10 / 100 / Modem 56K
 14" TFT 1024x768

в кредит \$75 **\$ 753**



- 256 Mb DDR PC-2700
- 40 Gb UDMA-133 7200 rpm
- CD-ROM 54x MITSUMI
- SOUND CARD 128
- 64 Mb DDR 3D AGP 4x
- ATX 300W

МОНИТОР В КОМПЛЕКТЕ
ROLSEN 17"
 1600x1200@75Hz TCO99

2.2 Ghz

в кредит \$37 **\$ 375**



- 256 Mb DDR PC-2700
- 40 Gb UDMA-133 7200 rpm
- CD-ROM 54x MITSUMI
- SOUND CARD 128
- 64 Mb DDR GeForce 4 TV-out
- ATX 300W

МОНИТОР В КОМПЛЕКТЕ
ROLSEN 17"
 1600x1200@75Hz TCO99

2.4 Ghz

в кредит \$44 **\$ 443**



- 256 Mb DDR PC-2700
- 80 Gb UDMA-133 7200 rpm
- DVD-ROM 16x/48x Samsung
- SOUND CARD 5.1
- 128 Mb DDR GeForce 4 TV-out
- ATX 300W

МОНИТОР В КОМПЛЕКТЕ
SAMSUNG 17" FLAT
 1280x1024@65Hz TCO99

2.67 Ghz

в кредит \$65 **\$ 655**

ЦЕНЫ НА 30.10.03

СЕТЬ СЛАВЯНОВ

- НОВЫЕ ЧЕРЕМУШКИ (3 км.) АРХИТЕКТОРА БЛАСОВА, 18
- СТЕРЖИТЕ - БАБАЯРОВО ЗНАКОЕ
- ТАГАНСКАЯ (ад. 4 км.) С. КАМЕНЩИКИ, 21/8
- ВАНХ (новый район) (5 км.) ЗВЕЗДНЫЙ БУЛЬВАР, 10
- БЕЛОРУССКАЯ (ад. 2 км.) ЛЕНИНГРАДСКИЙ ПР-Т, 2

www.forcecomp.ru
интернет-магазин

единая справочная служба
775-6655

ЭКОНОМЬТЕ
на покупке в кредит
10% + 10% за 10
 за кредит первый взнос месяцев

ПОДАРКИ ВСЕМ



ПОДАРОК КАЖДОМУ ПОКУПАТЕЛЮ
 в подарок каждому клиенту 30 минут "Справочник"



ЦВЕТНОЙ ПРINTER + КЛАВИАТУРА + МЫШЬ + АКУСТИЧЕСКАЯ СИСТЕМА

+СУПЕРПРИЗЫ
 ПЕРВЫМ 10 ПОКУПАТЕЛЯМ





<http://www.konami.jp/products/zoe2/english/>



▶ Драки с боссами длятся всего по несколько минут, но атмосфера накаляется до предела!



▶ О Metal Gear напоминает не только цветовая палитра, но и способ коммуникации персонажей.



▶ Часто во время игры на вашего меха нападают в буквальном смысле слова сотни противников! Разобраться с ними поможет специальный тип оружия.

КТО ГЛАВНЫЙ?



Силами PR-отдела Konami игра прочно ассоциируется с именем Кодзимы (на обложке даже притулился его автограф), хотя автор Metal Gear только выступает продюсером. Режиссер и соавтор сценария The 2nd Runner — 33-летний Сюю Мурата, с 1995 по 1999 годы отвечавший в Konami за выходившие на CD аудиопостановки по мотивам игр, и ставший впоследствии помощником сценариста MGS, ZOE и Metal Gear: Ghost Babel (GBC). ZOE2 — его первая работа в качестве директора. Мурата-сан оправдал ожидания руководства, поставив на ноги сложный проект, ставший вторым рождением концепции Zone of Enders.

рисовывающихся изображений. Слишком уж сильно в Konami испугались однообразия.

▶ БЛОКБАСТЕР

Стареющая PlayStation 2 продолжает удивлять качеством визуального исполнения игр — там, где мешают технические ограничения платформы, в ход идет мастерство дизайнеров, кажется, научившихся превращать в неоспоримые достоинства любые слабые места консольной архитектуры. Легкое подтормаживание было заметно в одном-единственном месте на всю игру, когда небоскребы разлетаются на мириады обломков. Талант меха-дизайнера Йодзи Синкавы, помноженный на умения художника Кадзумы Канеко (иллюстратор Persona 2 от Atlus), подкрепленный профессионализмом кодеров KCET и сотрудников аниме-студии Gonzo, дают в итоге поразительную картинку, одновременно напоминающую Metal Gear Solid и Policenauts — лучшие игры Хидео Кодзимы — только гораздо более совершенную технически. Мелодраматические нотки в сценарии не дают повествованию скатиться до уровня безликой военной хроники, а чудесное музыкальное

сопровождение в виде величественных оркестровок со вполне уместным налетом техно придает ему дополнительный размах космической саги. Американцы сдержанно поругивают не слишком качественный перевод, но таланты пользующихся популярностью актеров озвучки (за Динго текст читает Дэвид Лукас, «голос» Спайка Шигеля из англоязычного дубляжа Cowboy Bebop) позволили сгладить большинство проблемных мест. Жаль только, что не сохранили японский звук — всегда интересно, как герои общаются в оригинале.

▶ МАЛ ЗОЛОТНИК, ДА ДОРОГ

Игра полностью соответствует определению высокобюджетного кодзимовского проекта: «хорошо, но мало». Малая продолжительность основного режима — наверное, единственный недостаток (хотя это еще большой вопрос, считать ли такие вещи недостатками), в равной степени относящийся к ZOE2 и ее предшественнице. Чтобы услышать аккорды изумительной финальной песни, потребовалось чуть больше семи часов игры на уровне сложности Normal — причем надо учесть, что немалый процент этого времени пришелся на

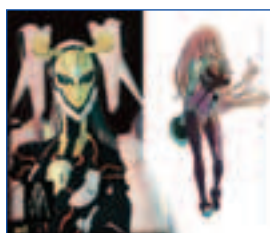
просмотр сюжетных роликов и разговоров героев. Положа руку на сердце, у меня подобный подход не вызывает особых нареканий: всегда приятно видеть проект пусть короткий, но зато крайне насыщенный, крепко сбитый — в противовес играм, где все интересные моменты раскиданы далеко друг от друга по необъятному телу искусственно затянутого прохождения.

▶ С ОГОНЬКОМ!

Несмотря на несколько критических замечаний, трудно переоценить все прелести ZOE2. Слабые места проекта так малочисленны и незначительны, а напористый геймплей так насыщен действием, настолько удачно объединен с комфортным управлением и запутанным сюжетом со множеством персонажей, что игра приносит огромное удовольствие. Не так много сиквелов сохраняют плюсы оригинала, аккуратно исправляя подавляющее большинство его минусов. Конечно, вы продеретесь через ZOE2 за пару вечеров — но зато время, проведенное в компании Динго, Кен, Лео и Ады, запомнится надолго. А заставить геймеров с ностальгией вспоминать персонажей и события космического шутера — уже достижение. ■

ОБЩЕНИЕ ГЕРОЕВ РАЗИТЕЛЬНО НАПОМИНАЕТ БЕСКОНЕЧНУЮ БОЛТОВНЮ ПО КОДЕКУ ИЗ METAL GEAR SOLID.

Редакция благодарит интернет-магазин www.VGW.ru за помощь в подготовке материала.



Хотите заявить о себе
на весь мир?



МОДЕМЫ СЕРИИ

OMNI 56K



ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В ИНТЕРНЕТ!

- Максимальная скорость доступа в Интернет
- Надежная связь на любых линиях
- Легкая установка и простота в обращении
- Три года гарантии



OMNI 56K PRO



OMNI 56K DUO



OMNI 56K NEO



OMNI 56K UNO



OMNI 56K MINI



OMNI 56K PCI

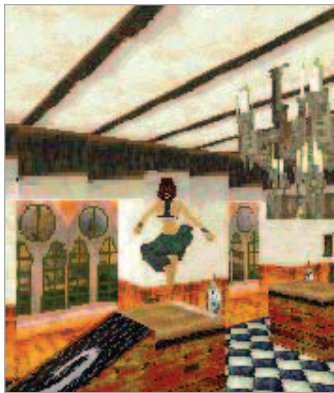
ZyXEL

www.omni.ru



■ ПЛАТФОРМА: N-Gage ■ ЖАНР: adventure ■ ИЗДАТЕЛЬ: Eidos
 ■ РАЗРАБОТЧИК: Core Design/idea Works3D! ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
 ■ BLUETOOTH: нет ■ ONLINE: да

<http://www.nokia.ru/n-gage/games/all/tombraider/>



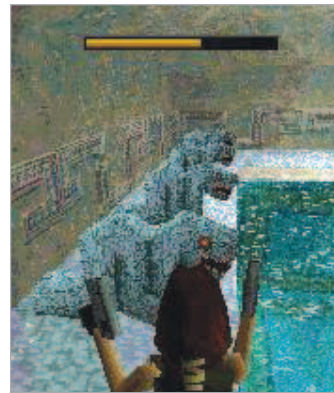
▶ В особняке Лары вы освоитесь с управлением.



▶ Автонаведение серьезно помогает в коротких стычках.



▶ Даже сама мисс Крофт зачарована качеством текстур.



▶ Зажав «девятку», вы можете осмотреться.

«Вероятно это и есть игра, которая будет продавать N-Gage», написал я в прошлом номере «СИ» в обзоре портативной консоли от Nokia. И по прошествию двух недель мне кажется, что слово «вероятно» пришлось там как нельзя кстати. Ведь при всем великолепии этого порта оригинальных приключений Лары Крофт меня не покидает чувство незаконченности проекта.

TOMB RAIDER

ПОЛИГОННАЯ ЛАРА НА ПОРТАТИВНОЙ КОНСОЛИ!

МИХАИЛ РАЗУМКИН
razum@gameland.ru

Плохо начинать рассказ об игре с негатива, но почему-то мне кажется, что в этот раз начать нужно так. Тем более все минусы можно объединить одной фразой: «а почему нет...?». Вместо многоточия подставляется все, чего вам не хватает для получения полного кайфа от игры в «новый» Tomb Raider. Начнем с того, что путешествие Лары сопровождается почти гробовой тишиной, нарушаемой лишь звуком ее шагов, редкими выстрелами да ужасными вздохами старухи (видимо именно так, по мнению разработчиков, должна реагировать наша 28-летняя героиня на столкновения со стенами). Конечно, возможности N-Gage помогут несколько скрасить эту проблему, ведь консоль позволяет одновременно играть и слушать радио, однако звуки самой игры при этом пропадают... Список слов для заполнения многоточия могут продолжить ролики. Разработчики хвалились тем, что им удалось 37 мегабайт оригинала превратить в 5,7, тем самым записав новинку на 8-мегаовую MMC-карту. Наш-

ли чем хвастать, лучше бы добавили в игру с десяток сюжетных роликов, пусть и сгенеренных на движке игры, если на CG не хватает денег. И это при том что в опциях можно запустить шикарный видеоклип, совершенно не связанный с сюжетом, но при этом наглядно демонстрирующий возможности самой игры вкупе с кинематографическими талантами разработчиков. На этом лично мои претензии исчерпываются, позволю себе перейти к более позитивным моментам игры. Как я уже говорил, порт получился поистине великолепный. Он ничуть не уступает PlayStation-версии. А если учесть, что миниатюрный экран консоли заметно «сглаживает» угловатую модель Лары, то можно сказать, что игра стала выглядеть даже лучше. Как и ранее, все события начинаются с особняка мисс Крофт, где в интерактивном режиме вас познакомит с особенностями и тонкостями управления молодой исследовательницей. Для этого задействована практически вся клавиатура. По умолчанию установлен режим бега, причем перемещение вперед происходит само, достаточно лишь успевать маневрировать. Для активации ходьбы задей-

ствована отдельная клавиша, есть кнопки и для шагов в сторону. Есть еще две очень удобные особенности: передвигаясь пешком, Лара не может упасть, а зажатый во время бега «прыжок» позволяет ей автоматически перескочить пропасть. Для тех, кто по каким-то причинам не знает, что такое Tomb Raider, поясню. В роли бесстрашной искательницы приключений Лары Крофт большую часть игры вам предстоит исследовать заброшенные гробницы, изредка отстреливаясь от встречающихся врагов, решать многочисленные головоломки и одолеть несколько весьма неприятных боссов. Для обороны у Лары имеется пара пистолетов с автонаведением и бесконечным боезапасом, возможность разжиться более мощными видами огнестрельного оружия и раскиданные по тайным закоулкам аптечки. Решать же головоломки предстоит в основном с помощью знаменитой кнопки Action, которая позволит перетаскивать блоки, ползать по карнизам, поворачивать рычаги и карабкаться по уступам. Но главный помощник при прохождении – внимание... ну, конечно же, это anytime save (кто подумал, что мозги?!).
 Что же мы получили банальный порт бородатого хита прошлого века или же первую трехмерную adventure в мобильном варианте, о чем совсем недавно мы могли лишь мечтать? Я думаю нечто среднее. Ведь несложные (но неосуществленные) доработки помогли бы помочь избежать нападки критиков. С другой стороны, с новым Tomb Raider'ом определенно не может сравниться ни одна из других портативных инкарнаций приключений Лары Крофт. ■

ВЕРДИКТ

МАЛОВАТО БУДЕТ

5.5
 НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

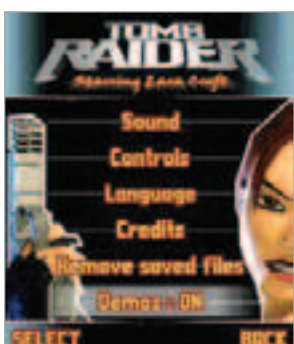
- ПЛЮСЫ**
 Настоящая трехмерная Лара Крофт в мобильном варианте, возможность онлайн-помощи, съемки роликов и anytime save.
- МИНУСЫ**
 Отсутствие музыкального оформления наравне с сюжетными видеороликами, плохая озвучка, нет Bluetooth-режима.
- Качественный порт знаменитой игры, но досадные недоработки и отсутствие саундтрека не позволяют поставить высокую оценку.

TOMB RAIDER ONLINE

STRATEGY GUIDE – ОДНА ИЗ ОПЦИЙ СЛУЖБЫ N-GAGE ARENA

Не имея возможности игры через Bluetooth, портативный Tomb Raider обладает весьма интересными сетевыми режимами в рамках службы N-Gage Arena. Shadow Race позволит вам посоревноваться с игроками со всего мира в скорости прохождения уровней. Strategy Guide соответственно дает

доступ к роликам, наглядно показывающим способы преодоления «сложных» мест. Воспользовавшись третьей опцией – Director's Cut – вы можете создать, а затем выложить на сайт (ровно как и скачать чужой) свой собственный клип с возможностью управлением камерой.



Редакция благодарит компанию **DIXIS** за предоставленный Nokia N-Gage и игры к нему.
 тел.: (095) 722-22-22, (812) 103-72-72,
www.dixis.ru

- уникальный геймплей, максимально сконцентрированный на зубодробильном экшене
- 5 уникальных героев для выбора
- 16 уровней в 4 мирах
- 20 видов оружия
- уникальные артефакты, такие как guardian bot (охранный бот) и time jumper (прыжок во времени)
- 20 видов противников из трёх миров — демоны, техно-монстры и симбиоты
- высокая герплайability
- до 8 человек в multiplayer
- большое количество разнообразных сетевых режимов
- игры
- сильный интеллект противников (навыки групповой атаки и пр.)
- высокотехнологичный движок The Firestarter Engine, использующий возможности последнего поколения акселераторов

"Монстры появляются везде — спереди, сзади, по бокам, сверху и снизу... приходится вертеться

бешеным волчком, совершать отчаянные рейды за аптечками и со скоростью голодного тигра жрать боеприпасы."

"Игромания"
№10 2002
В центре внимания

defender

ПРОВОДИТ НОВУЮ СУПЕР АКЦИЮ

ВНИМАНИЕ !!!



Лучшие устройства для геймеров
Оптическая мышь Defender Ergo Office 2220, PS/2, 5 кнопок + 1 колесо-кнопка клавиатура Defender Gaming Новейшая разработка!

РАЗЫГРЫВАЮТСЯ ИГРОВЫЕ МАНИПУЛЯТОРЫ Defender

подробности - на упаковках игры.

ВИРТУАЛЬНАЯ
РЕАЛЬНОСТЬ
МОЖЕТ ОБЕРНУТЬСЯ
ДОРОГОЙ В АД



FIRESTARTER

ИНФОРМАЦИОННЫЕ СПОНСОРЫ
ИГРОМАНИЯ DIT-M NEWS
Daily Digital Digest

© 2003 «BSC Game World». All rights reserved. © 2003 "Руссобит Лаблшинг" Все права защищены. Издатель «Руссобит Лаблшинг».
Издано в России г. Сергиев Посад, Московское шоссе, д.21. Отдел продаж т:(095)212-44-51, 212-01-81, 212-27-61
Техническая поддержка: support@russobit-m.ru, т. 212-27-90; e-mail: office@russobit-m.ru. Адрес в интернете: www.russobit-m.ru



■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: RTS ■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: Новый Диск ■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Eidos Interactive ■ РАЗРАБОТЧИК: Pyro Studios ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 12 ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: P4-2 GHz, 512 MB RAM, 128 MB VRAM

<http://www.commandosgame.com>

ВЕРДИКТ

ДОСТОЙНОЕ ПРОДОЛЖЕНИЕ СЕРИИ



8.0

НАША
ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

Плюсы

Отличная графика, удобный интерфейс, огромный выбор способностей и различного оружия, превосходный тактический элемент.

Минусы

Высокая требовательность к железу, плохо прорисованы действия с телами противника (поднять, опустить).

Превосходная стратегия лишит вас недельного сна, но оставит самые приятные воспоминания.

COMMANDOS 3: ПУНКТ НАЗНАЧЕНИЯ – БЕРЛИН

ПОЗАДИ МОСКВА, ВПЕРЕДИ БЕРЛИН

КИРИЛЛ КУТЫРЕВ

kir@gameland.ru

Несколько лет назад, только появившись, первый **Commandos** произвел фурор среди играющих масс. Его обсуждали все: и любители стратегий, и гонщики, и даже законченные квакеры. Идея была не нова, но реализация поражала продуманностью каждого ее мельчайшего элемента. Это было гениально. Но наше неуемное существо хотело большего. Продолжение не заставило себя долго ждать. И снова шедевр. И снова бессонные ночи, вечные перезагрузки и мыши о стены. Вы чувствуете приближение вечности? Благоговейте и трепещите – великий и ужасный **Commandos 3** уже на пороге.

В ПОГОНЕ ЗА ВРЕМЕНЕМ

Сразу скажу, что со времен второй части игра претерпела огромные изменения. Коснулись они, в первую очередь, самой концепции игрового процесса. Доскональное изучение карты, примерно набросанная стратегия и неспешное прохождение каж-

дого нового сантиметра экрана теперь далеко в прошлом. Динамика игры возросла на порядки. Быстрота реакции, наблюдательность и умение мгновенно принимать только правильные решения – вот залог успеха СЗ. Порой стратегия переходит в открытой «click'em all», что поначалу пугает. Немного разобравшись, я осознал необходимость таких вот несвойственных каноническому **Commandos** вкраплений. Постоянная смена темпа не дает расслабиться и держит игрока в неимоверном напряжении. Так вот, пробираясь ползком под шквальным огнем противника, я испытал настоящее облегчение, достигнув плохонького, но спасительного укрытия. Даже вздохнул глубоко. Только не надо однозначно воспринимать повышенную динамику как смену стратегических приоритетов на аркадные. Думать здесь придется не чуть не меньше, чем в предыдущих частях.

ВЕЛИКИЕ ДЕЛА ПРОШЛОГО

Одиночная игра состоит из трех кампаний: заснеженные руины Сталинг-

рада, густые леса Центральной Европы и побережье Нормандии. О них по порядку.

Первым местом действия вашей команды станет Сталинград – исключительно важная тактическая точка всего конфликта. Город в осаде. Промышленный гигант СССР вот-вот попадет в кровожадные лапы фашистских захватчиков. Цель кампании: сделать все возможное, чтобы встреча высокопоставленных персон на высшем уровне состоялась. Именно от нее зависит дальнейшее развитие отношений СССР и его союзников. Следующий камень преткновения прочно обосновался на францужско-германской границе в Центральной Европе. Отступая, нацисты заняли город Сант-Авольд, из которого, по их расчетам, они должны переправить в Германию награбленные ценности и произведения искусства. Ваш отряд в течение нескольких миссий должен пробраться вглубь вражеской территории и сорвать коварные планы врага. Действие заключительной кампании происходит в Нормандии. Накал

ПОМОЩЬ ИЗ ВНЕ

Не рассчитывай только на себя

На поле боя вы сможете использовать как разнообразную технику (джипы, танки, грузовики), так и приличный арсенал тяжелого вооружения (мортиры, артиллерия, тяжелые

пулеметы). Помимо ваших собственных полевых действий переломить ход событий сможет вызванный «точечный удар». Не любите грубые методы? Используйте «штурм».

ТЯЖЕЛЕЕ, ЧЕМ

Ufo
Aftermath

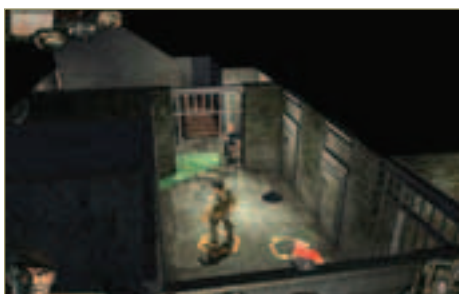
ЛУЧШЕ, ЧЕМ

Commandos 2

ВЫСОКАЯ СЛОЖНОСТЬ ИГРЫ НЕ ДОЛЖНА ОТПУГНУТЬ ВСЕХ ЦЕНИТЕЛЕЙ ЖАНРА СТРАТЕГИИ.



В таких сценах и проявляется истинное лицо игры и невероятная масштабность действия.



Зеленые конусы никуда не делись. Да здесь без них и не обойтись.



Романтика войны пропадает сразу же после первого знакомства с ней. Остаются лишь боль, жестокость и кровь...

ОНИ ДУМАЮТ!

Нам обещают продвинутый AI

По заверению разработчиков (практика это подтверждает на все сто), AI противника был улучшен на несколько порядков. Об этом свидетельствует проведенный эксперимент: одного из персонажей сдела-

ли невидимым, провели на вражескую базу и приказали кинуть гранату. Даже не видя прямой угрозы, нацисты мобилизовали все доступные силы и начали прочесывать местность.

страстей достиг своего апогея. Армия союзников в размере семи тысяч кораблей готова к заключительному штурму Франции. Операция «Доминанта» должна начаться с высадки ста пятидесяти тысяч британских солдат на нормандское побережье. Провал возможен только в том случае, если вовремя прибудет вражеское подкрепление. Именно вам предоставляется честь этого не допустить.

ИГРАТЬ С ДВУХ РУК

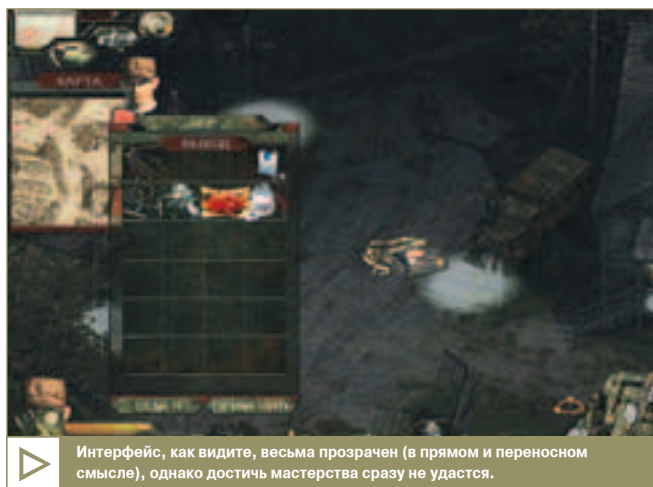
Перед тем, как по уши окунуться в перипетии Второй Мировой, для

вашего удобства существует очень полезный tutorial. Здесь вам расскажут об основных тактических моментах игры, научат управлять камерой и продемонстрируют полный набор способностей отряда. В отличие от предыдущих частей, в СЗ особое значение приобретают горячие клавиши. Честно говоря, приверженцам исключительно «мышинной» игры придется нелегко. Динамика происходящего требует от игрока способности чрезвычайно быстро управлять сразу несколькими членами команды. Сами понимаете, что с помощью

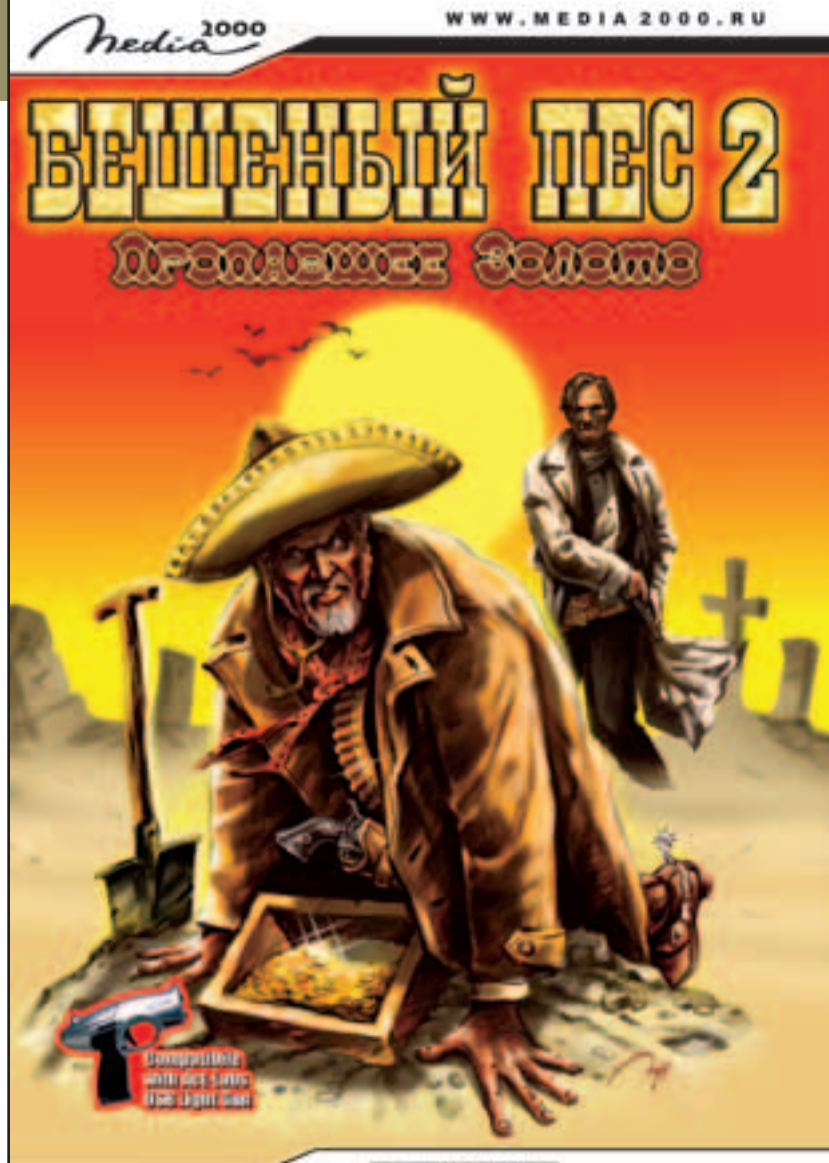
В ОТЛИЧИЕ ОТ ПРЕДЫДУЩИХ ЧАСТЕЙ, В СЗ ОСОБОЕ ЗНАЧЕНИЕ ПРИОБРЕТАЮТ ГОРЯЧИЕ КЛАВИШИ. ЧЕСТНО ГОВОРЯ, ПРИВЕРЖЕНЦАМ ИСКЛЮЧИТЕЛЬНО «МЫШИНОЙ» ИГРЫ ПРИДЕТСЯ НЕЛЕГКО.



Высадка войск – зрелище весьма импозантное, особенно если учесть, что сцена выполнена на движке игры.



Интерфейс, как видите, весьма прозрачен (в прямом и переносном смысле), однако достичь мастерства сразу не удастся.



- ▶ Интерактивная игра - имитация Дикого запада
- ▶ Запуск в трех различных масштабах - в стопроцентном, 200-процентном и полноэкранном
- ▶ Не требует установки
- ▶ Возможность подключения светового пистолета



Минимальные системные требования:
Microsoft® Windows® 98/ME/2000/XP,
Процессор Pentium® 233 МГц,
64 МБ RAM, видео 8 МБ, звуковая карта,
4x CD-ROM, Клавиатура и мышь.

Рекомендуемые системные требования:
Pentium® 300 МГц, видео 16 МБ,
DirectX® 8.1, 12x CD-ROM.

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-sd@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 783-04-61, e-mail: support@media2000.ru. Эксклюзивный представитель на территории стран Балтии компания MCZ, минискокс.e, e-mail: mcz@msco.e, тел.: 8-30-372-603-57-38. 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 "Информ". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000". ©1990 American Laser Games/Her Interactive. Programming ©2001 Digital Leisure, Inc. All Rights reserved.



<http://www.commandosgame.com>

ДЛЯ ИЗБРАННЫХ

Eidos Interactive объявила о выпуске ограниченным тиражом в 7.500 экземпляров специальное издание **Commandos 3: Destination Berlin**. В коробке, помимо игровых дисков, будут поставлены DVD с историей о создании игры, музыкальный CD и диск с фильмом «Мы были солдатами». Сложно сказать, дойдет ли это чудо до нашего обывателя, но, с другой стороны, непонятно, зачем нашему обывателю вся эта мишура. Фильм конечно, хороший, да и на разработчиков в действии посмотреть можно, только стоит ли это все погони за такой редкостью.

одного курсора продержаться на миссии даже несколько минут просто не возможно. Некоторые моменты, не связанные со скоростью происходящего, также требуют использовать shortcuts. К примеру, для того чтобы «проявить» противника сквозь густую листву, необходимо нажать F5. А если вы еще хотите увидеть его поле зрения, то необходимо использовать TAB. Так вот и приходится иногда, зажав несколько клавиш на клавиатуре, исследовать карту. Кстати, как и в Diablo, вы можете выделить все окружающие вас активные предметы. Делается это одним нажатием F7.

➤ ВЕДЬ БЫЛИ ЛЮДИ В НАШЕ ВРЕМЯ

Состав команды со времен прошлой части немного изменился. К примеру, Наталия, водитель и преданный четвероногий друг были заменены новыми, но не менее полезными персонажами. Лидером отряда по-прежнему выступает Зеленый Берет (Green Beret), чья скорость и смертоносный нож являются лучшим лекарством от фашистской эпидемии в ближнем бою. Далее идет мой самый любимый персонаж – снайпер (Sniper). По дальности обзора ему нет равных. К тому же более явного аргумента превосходства, нежели чем оптическая винтовка, я в игре не нашел. Сапер (sapper), как водится, специализируется в подрыве всего и вся. К тому же, он лучше всех разбирается в тяжелом вооружении. Шпион (Spy) переодевается во вражеского офицера, после чего может отдавать различные приказы (смотреть в сторону, идти в указанное место) младшим по званию. Особенно это полезно при необходимости провести ваш отряд незамеченным через кордоны охран-

ДИНАМИКА ИГРЫ ВОЗРОСЛА НА ПОРЯДКИ. БЫСТРОТА РЕАКЦИИ, НАБЛЮДАТЕЛЬНОСТЬ И УМЕНИЕ МГНОВЕННО ПРИНИМАТЬ ТОЛЬКО ПРАВИЛЬНЫЕ РЕШЕНИЯ – ВОТ ЗАЛОГ УСПЕХА С3.

ников. Последний член команды – это вор. В его распоряжении навык карабкаться по стенам и нечеловеческая скорость. Каждый персонаж кроме своих специальных способностей может одним ударом оглушить и связать противника, подглядывать в замочные скважины, передвигаться ползком и использовать различные виды оружия. Надо ли говорить, что все они – реальные прототипы времен Второй Мировой войны?

➤ А ЗОРИ ЗДЕСЬ ТИХИЕ

Переходим к самому приятному моменту С3 – графике. Вот здесь-то разработчики разошлись не на шутку. Новый движок превосходно сочетает двух и трехмерное изображение, по-настоящему радуя глаз проработанностью каждого из них. Все закрытые помещения выполнены в полном 3D (ну как же 3D не назвать полным). При этом появилась возможность приближать, удалять и разворачивать камеру на все 360 градусов (только в закрытых локациях). Открытая местность, несмотря на все ожидания, все так же прорисована в 2D высокого разрешения. Не расстраивайтесь, уважаемые, порой мне кажется, что это оптимальный выход для игр такого плана (хотя про Ufo Aftermath такого не скажешь). Погодные и спецэффекты просто великолепны. Как же все-таки красиво смотрится горящий танк на фоне снежной бури. Как вы и сами понимаете, свободного перемещения камеры в двухмерной плоскости быть не

может. Угол обзора переключается с шагом в 90 градусов. Поэтому художникам пришлось перерисовывать каждую карту с четырех разных сторон. Единственным отрицательным моментом всего этого совершенства является высокая требовательность к ресурсам. Третий Pentium окончательно выходит из моды.

➤ БРАТЬЯ ПО ОРУЖИЮ

Впервые за всю историю серии в С3 появился мультиплеер. Сон стал явью. Только представьте, какую высокотактичную динамичную и нервостреляющую игру вам предстоит опробовать. Наряду с корпоративным прохождением кампаний, вы сразитесь в Death-Match и Capture The Flag. Наряду с ними есть еще два совершенно специфических режима: «командос VS командос» и «командос и союзники VS командос и союзники».

➤ ЖУРАВЛЬ В РУКАХ

Подводя итог, можно с полной уверенностью сказать, что С3 – это именно то, что мы ждали. А может даже и больше. Приятная во всех отношениях, игра оставляет ощущение полного удовлетворения (лично я особых изъянов, кроме плохо прорисованных операций с телом противника, не нашел). По сложности С3 не отстает от традиций своих собратьев. Некоторые миссии проходятся за два-три часа. Так на то она и стратегия, чтобы было над чем подумать. ■



▶ Лично мне вспоминается фильм «Проверка на дорогах»



▶ «Русских солдат», пожалуй, стоило бы заменить «советских».



▶ Поле зрения у солдата просто завидное!



▶ Летят самолеты и танки горят! Ты дай им там прикурить, товарищ старший сержант! А на войне, как на войне...

Как заказать логотип, картинку или мелодию

1. Напишите SMS-сообщение с кодом логотипа, картинки или мелодии, которую Вы хотите получить, например **SI 1234567**

2. Отправьте SMS-сообщение на номер:

000700 - если Вы абонент МегаФон (ОАО Sonic Duo)

8181 - если Вы абонент Билайн (ОАО "Вымпелком")

8181 - если Вы абонент МТС (Telecom XXI), только в Санкт-Петербурге

3. Заказанный Вами логотип, картинка или мелодия будет выслан на Ваш мобильный телефон.

Стоимость мелодии составляет **\$0.85** (без учета налогов) и будет включена в Ваш счет за услуги мобильной связи. Учитывается каждое отправленное Вами сообщение. Услуги предоставляются для абонентов "МегаФон" Москва и "Билайн" Москва.

Список городов для "Билайн": Москва, Брянск, Владимир, Иваново, Калуга, Кострома, Рязань, Смоленск, Тверь, Тула, Ярославль, Белгород, Воронеж, Курск, Липецк, Орел.

СОВМЕСТИМОСТЬ ЛОГОТИПОВ

Nokia: 2100, 3210, 3310, 3330, 3410, 3510, 3510i, 3530, 3610, 3650, 5100, 5110, 5210, 5510, 6100, 5510, 6100, 6110, 6130, 6150, 6210, 6220, 6250, 6310, 6310i, 6510, 6610, 6800, 7210, 7250, 7650, 8210, 8310, 8810, 8850, 8855, 8890, 8910, 9110, 9110i, 9210, 9210i.

Samsung: N600/620, T100, A400

СОВМЕСТИМОСТЬ КАРТИНОК

Nokia: 2100, 3210, 3310, 3330, 3410, 3510, 3510i, 3530, 3610, 3650, 5210, 6210, 6310, 6310i, 6510, 7250, 7650, 82x0, 8310, 8850, 8855, 8890, 8910, 9210i.

Samsung: C100, P400, A400, N620, S100, S300, T100, T400, T500

СОВМЕСТИМОСТЬ МЕЛОДИЙ

Nokia: 3210, 3310, 3330, 3410, 3510i, 3530, 3585, 3610, 3650, 5100, 5210, 5510, 61XX, 6210, 6310, 6310i, 6510, 6610, 6650, 6800, 7210, 7250, 7650, 82x0, 8310, 8810, 8850, 8855, 8890, 8910, 8910i, 9110, 9110i, 9210, 9210i.

Samsung: A400, S100, T100, T400, T500, V200

По всем вопросам обращаться по e-mail: sales@smx.it.



Картинки

SI 76000	SI 76023	SI 76044	SI 76067
SI 76001	SI 76024	SI 76045	SI 76068
SI 76002	SI 76025	SI 76046	SI 76069
SI 76003	SI 76026	SI 76047	SI 76070
SI 76004	SI 76027	SI 76048	SI 76071
SI 76072	SI 76028	SI 76049	SI 76073
SI 76006	SI 76029	SI 76050	SI 76074
SI 76007	SI 76030	SI 76051	SI 76075
SI 76008	SI 76031	SI 76052	SI 76076
SI 76009	SI 76032	SI 76053	SI 76077
SI 76010	SI 76033	SI 76054	SI 76078
SI 76011	SI 76034	SI 76055	SI 76079
SI 76012	SI 76035	SI 76056	SI 76080
SI 76013	SI 76036	SI 76057	SI 76081
SI 76014	SI 76037	SI 76058	SI 76082
SI 76015	SI 76038	SI 76059	SI 76083
SI 76017	SI 76039	SI 76060	SI 76084
SI 76018	SI 76040	SI 76061	SI 76085
SI 76019	SI 76041	SI 76062	SI 76086
SI 76020	SI 76042	SI 76063	SI 76087
SI 76021	SI 76043	SI 76064	SI 76088
NEW SI 76096	NEW SI 76091	NEW SI 76099	NEW SI 76101
NEW SI 76097	NEW SI 76098	NEW SI 76100	NEW SI 76102
NEW SI 76103	NEW SI 76104		

ПРОДОЛЖЕНИЕ СЛЕДУЕТ

Код мелодии	Название мелодии	Исполнитель	Код мелодии	Название мелодии	Исполнитель
SI 78000	Take On Me	АНА	SI 78013	Whenever, Wherever	Shakira
SI 78003	Теперь я Чебурашка		SI 78014	People Are Strange	The Doors
SI 78004	Livin It Up	Ja Rule	SI 78015	Barbie Girl	Aqua
SI 78006	Freek	George Micheal	SI 78016	Rollin	Limp Bizkit
SI 78007	Killing me softly	Fugees	SI 78017	Ex-Girlfriend	No Doubt
SI 78008	Love Foolosophy	Jamiroquai	SI 78018	Don't Speak	No Doubt
SI 78009	Men in black	Will Smith	SI 78019	Livin La Vida Loca	Ricky Martin
SI 78010	You give me something	Jamiroquai	SI 78020	Полковник	Би-2
SI 78011	Misunderstood	Bon Jovi	SI 78021	Мое сердце	Сплин
SI 78012	In Your Eyes	Kylie	SI 78022	Right here right now	Fatboy slim
SI 78023	Серебро	Би-2			

Логотип	Код логотипа	Логотип	Код логотипа	Логотип	Код логотипа
	SI 77000		SI 77022		SI 77044
	SI 77001		SI 77023		SI 77046
	SI 77002		SI 77024		SI 77047
	SI 77003		SI 77025		SI 77048
	SI 77004		SI 77026		SI 77049
	SI 77005		SI 77027		SI 77050
	SI 77006		SI 77028		SI 77051
	SI 77007		SI 77029		SI 77052
	SI 77008		SI 77030		SI 77053
	SI 77009		SI 77031		SI 77054
	SI 77010		SI 77032		SI 77055
	SI 77011		SI 77033		SI 77056
	SI 77012		SI 77034		SI 77057
	SI 77013		SI 77035		SI 77058
	SI 77014		SI 77036		SI 77059
	SI 77015		SI 77037		SI 77060
	SI 77016		SI 77038		SI 77061
	SI 77017		SI 77039		SI 77062
	SI 77018		SI 77040		SI 77063
	SI 77019		SI 77041		SI 77064
	SI 77020		SI 77042		SI 77065
	SI 77021		SI 77043		SI 77066
	SI 77022		SI 77044		SI 77067
	SI 77023		SI 77045		SI 77068
	SI 77024		SI 77046		SI 77069
	SI 77025		SI 77047		SI 77070
	SI 77026		SI 77048		SI 77071
	SI 77027		SI 77049		SI 77072
	SI 77028		SI 77050		SI 77073
	SI 77029		SI 77051		SI 77074
	SI 77030		SI 77052		SI 77075
	SI 77031		SI 77053		SI 77076
	SI 77032		SI 77054		SI 77077
	SI 77033		SI 77055		SI 77078
	SI 77034		SI 77056		SI 77079
	SI 77035		SI 77057		SI 77080
	SI 77036		SI 77058		SI 77081
	SI 77037		SI 77059		SI 77082
	SI 77038		SI 77060		
	SI 77039		SI 77061		
	SI 77040		SI 77062		
	SI 77041		SI 77063		
	SI 77042		SI 77064		
	SI 77043		SI 77065		
	SI 77044		SI 77066		
	SI 77045		SI 77067		
	SI 77046		SI 77068		
	SI 77047		SI 77069		
	SI 77048		SI 77070		
	SI 77049		SI 77071		
	SI 77050		SI 77072		
	SI 77051		SI 77073		
	SI 77052		SI 77074		
	SI 77053		SI 77075		
	SI 77054		SI 77076		
	SI 77055		SI 77077		
	SI 77056		SI 77078		
	SI 77057		SI 77079		
	SI 77058		SI 77080		
	SI 77059		SI 77081		
	SI 77060		SI 77082		



■ ПЛАТФОРМА: PC, Xbox, PlayStation 2 ■ ЖАНР: action ■ ИЗДАТЕЛЬ: Rockstar Games (США) \ Take 2 (Европа) ■ РАЗРАБОТЧИК: Remedy ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1 ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PIII 1 ГГц, 256 Мбайт RAM, 3D-уск. 32 Мбайт, 1.7 Гбайт HDD

<http://www.maxpayne2.com/>



▶ Кто бы мог подумать, что Макс окажется игрушкой в женских руках...



▶ Как и в реальной жизни, на пламя в Max Payne 2 можно смотреть бесконечно.



▶ Когда включается режим bullet time, мир вокруг превращается в почти застывшую выцветшую фотографию. Хотя до тех пор кажется, что мрачнее он выглядеть уже не может.



MAX PAYNE 2: THE FALL OF MAX PAYNE

КАК ВЫСОКО ОН ПАЛ!

ОЛЕГ КОРОВИН
korovin@gameland.ru

«Они все мертвы. Любимый убивает. Любила ли ее? Был ли у меня выбор?..» – так Макс Пейн начинает новую мрачную сказку.

Безумный коктейль жанров и направлений искусства: немного Тарантино, немного Ву, немного Бессона – взболтать, но не смешивать. Это Max Payne. Игра, которую бесполезно пытаться копировать, хотя может показаться, что она состоит лишь из комиксов, замедленных съемок и откровенно неизлечимо большого жизни в стиле noir копа. Max Payne 2 еще раз доказал нам это. Игра, в которую проваливаешься, как в черную дыру. А потом она выплевывает

тебя обратно в повседневность и заставляет удивляться тому, что в Нью-Йорке бывают не только сумерки и что попавшая в голову пуля нашептывает совсем другие сказки. Max Payne 2 – это не игра. Это история, приправленная изрядной порцией игрового процесса. Он здесь как ломтик лимона в бокале с тем самым безумным коктейлем: можно обойтись и без него, но тогда будет уже что-то не то, чего-то будет не хватать. Хотя, если вдуматься, даже история в Max Payne 2 стоит на втором месте. По-настоящему важно лишь то, как она подается. Исповедь Макса можно слушать бесконечно. Его голос вводит в гипнотический транс: слова перестают складываться в осмысленный текст, и на поверхность сознания лишь всплывают обрывки фраз, сказанных, кажется, в за-

бытии. Макс выворачивает душу наизнанку. Он рассказывает о нескольких часах своей жизни, которые снова (во второй? третий раз?) перевернули все в его памяти вверх дном. По прошествии этих нескольких часов пара нью-йоркских кварталов оказалась в руинах, а в голове одного хорошего (плохого?) копа застряла пуля. Это исповедь, которой нельзя не верить. Это признание, которое воспринимаешь как свое собственное.

Макс был хорошим копом. Но его подставили. Убили жену и ребенка, а на него самого натравили всех собак. Макс – хороший коп. Он отмылся от грязи и вернулся в полицию. Стал героем в глазах многих. А потом снова все пошло не так. Раздался щелчок – это чья-то невидимая рука опять запустила часовой механизм. Как раз в этот момент Макс и встретил Мону Сакс (в жизни не бывает женщин по имени Мона Сакс, это его большое воображение рисует странную нимфу с винтовкой в руках). Он знал, что нельзя ей доверять. Но часовой механизм уже взведен, сценарий трагедии написан, и всем остается лишь сыграть свои роли... Мона

ВЕРДИКТ

БУРЯ СВАДИЙ!



8.5

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

Плюсы

Гениальная подача сюжета, суперхаризматичные герои, ураганные перестрелки, высочайшая детализация уровней.

Минусы

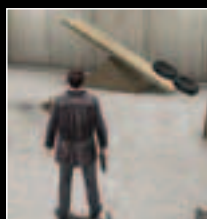
Быстро приедающийся игровой процесс, слишком сильный упор на сюжет, некоторые технические недоработки.

Не столько игра, сколько гениальный... не то роман, не то комикс, не то фильм. Такой интерактивности раньше не было!

ФИЗИКА ПАДЕНИЯ

И ПРАВИЛО РЫЧАГА

Используя технологию Havoc, разработчики не могли ей не похвастаться. Вам постоянно будут попадаться поставленные друг на друга ящики, разлетающиеся в разные стороны, когда Макс в них врежется. Но одна из комнат в игре, кажется, сделана исключительно для того, чтобы продемонстрировать физическую модель. Здесь вы сможете убедиться, что каждый объект в игре обладает определенной массой и инертностью, имеет центр тяжести, подвержен действию силы трения и т.д.



▶ Такие встречи случаются и в редакции «СИ».

КРАСИВЕЕ, ЧЕМ

Hitman 2

ЛУЧШЕ, ЧЕМ

Enter the Matrix

САМАЯ КРАСИВАЯ, ДИНАМИЧНАЯ И АТМОСФЕРНАЯ ИГРА ЗА ПОСЛЕДНИЕ МЕСЯЦЫ. ТОЧКА.

– полная противоположность его жены. Но есть что-то, странным образом объединяющее этих двух женщин. Мог ли он не влюбиться? Был ли у него выбор? Может показаться, что Макс ведет себя странно. Но ничего странного не происходит. Просто иногда ему нужно с кем-нибудь поговорить. Он набирает номер и просит Мону. Телефонная путана готова выслушать все его фантазии. А он жалуется, говорит, что, возможно, не стоило ему убивать столько людей. Потом кладет трубку, а та, настоящая, Мона остается все так же далеко, как и раньше. Ничего странного. Это любовь. И она убивает.

Никто не ждал, что Max Payne 2 окажется не столько боевиком, сколько психологической драмой с сильнейшим акцентом на love story. Никто не ждал, а зря. На коробке с игрой совсем не просто так написано 18+. Разработчики прекрасно понимают, что именно это и есть аудитория, для которой они работают. Любители мейнстрима ждали, что Remedy станет тягаться с Вачовски, а создателям игры такое и в голову не приходило. Max Payne 2 забрался в такие психо-эмоциональные дебри, где играл до сих пор бывать не доводилось. Именно поэтому проект шокирует и изумляет. Кудесники из Remedy не церемонясь сверлят сознание играющего наск-

возь, забираются под кожу, залазят в душу и выворачивают нутро наизнанку... После этого остается лишь сидеть, курить, пить черный кофе и, не мигая, смотреть на экран... и просить добавки.

Вас терзают сомнения? Оставьте. Max Payne 2 – хорошая игра. Это хороший боевик, пусть пальба здесь и перестала стоять во главе угла. Несмотря на этот факт, сам игровой процесс – только перестрелки и ничего больше. Причем по сравнению с первой частью разговор на языке силы стал куда более выразительным. А все благодаря обновленному режиму bullet time. Теперь Макс намного более вольно обращается с тканью времени: движения замедляются только у его противников, сам же он продолжает передвигаться со скоростью, лишь немного меньшей, чем обычно. Более того, в бою адреналин здорово бьет в голову, и чем больше трупов Макс успевает уложить, тем острее становятся его рефлексии и тем быстрее он начинает двигаться. А когда счетчик убийств зашкаливает и каждый удар сердца становится таким громким, что это сводит с ума, срабатывает стоп-кадр. Картинка перед глазами застывает на долю секунды, а затем начинает смазываться, как плохой фотоснимок. Сам Макс в этот момент выполняет трюк, красоте кото-

А ГДЕ ТЕНИ?

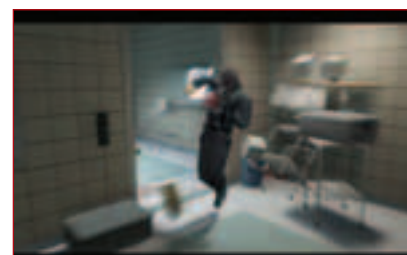
НАС ОБМАНЫВАЮТ

Внимательно посмотрите на скриншот. Может показаться, что это баг. Но нет. Тени Макса на экране действительно нет (и это далеко не единственный случай). Разработчики сделали потрясающе красивое освещение. Не подумайте ничего плохого: оно честно real time'овое, но вот тени просчитываются не честно, а по сильно упрощенной схеме. Учитывая, какой акцент разработчики сделали на правильной физической модели, данный факт расстраивает гораздо сильнее, чем мог бы.



рого позавидовал бы Нео. Хотя на самом деле он не делает ничего особенного. Вы поймаете себя на том, что просматриваете это движение по кадрам, пытаетесь понять, что делает его таким гипнотически привлекательным. Таков весь Max Payne 2.

В определенный момент игра ошарашивает тем, что мы можем смотреть не мир не только глазами Макса, но и Моны. И, знаете, это совсем другой взгляд... Мир, подернутый для Макса белесой пеленой, сквозь которую он продирается, разбивая в щепки одну ветряную мельницу за другой. Мона видит сквозь оптический прицел винтовки. У этой женщины нет сердца, поэтому ее рука никогда не дрогнет. Макс может быть спокоен, зная,



▶ О «Матрице» даже и мысли не возникает!

КАЖДУЮ НЕДЕЛЮ

крутой информационный удар

Хочешь знать об играх все?



Первая общероссийская игровая газета

Впервые на российском рынке - игровая газета "DISKman". На 32 цветных страницах вся информация о мире компьютерных игр: последние новости от разработчиков и издателей, скандалы российского и западного мультимедиа-рынка, рассказы о безусловных хитах и наиболее провальных проектах. Море скриншотов, фотографий, а также коды, баги, пасхальные яйца, прохождения и многое другое. Впервые игровое издание делают настоящие профессионалы. Самые свежие новости, скандалы, самые свежие обзоры и анонсы - только на страницах газеты "DISKman". Мы выходим ЕЖЕНЕДЕЛЬНО, а значит, наши читатели получают в четыре раза больше информации! Контактная информация: тел. редакции 8(501)485-0212 или e-mail: editor@diskman.ru

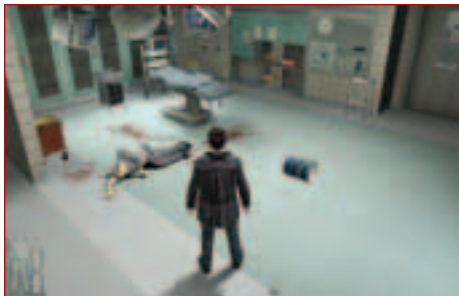


\$0,5

в три раза дешевле любого
игрового журнала



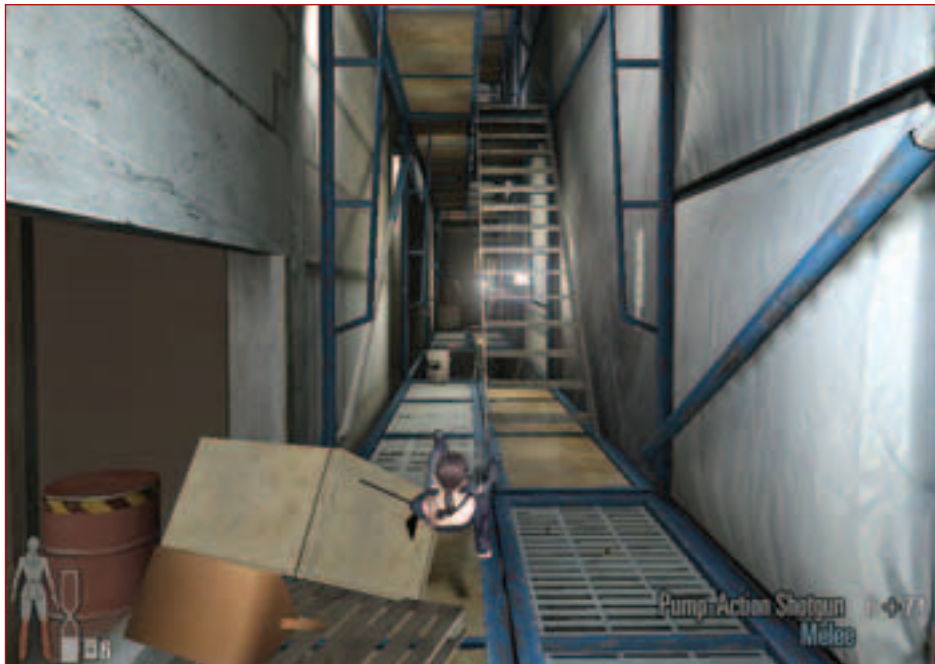
<http://www.maxpayne2.com/>



▶ В игре настолько «правильная» кровь, что многим ужасикам остается позавидовать.



▶ Сюжетные вставки в игре – само воплощение эстетики стиля noir.



▶ Посмотрите на это великолепие. Невероятное обилие различных типов поверхностей, каждая из которых идеально правильно освещена. А текстуры... Они слишком красивы, чтобы быть правдой.

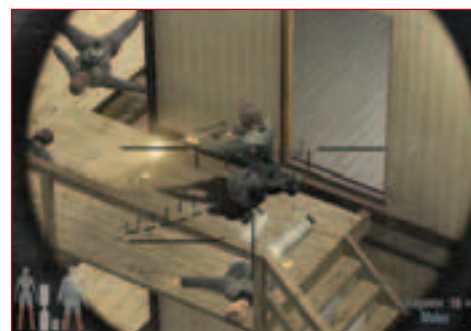
ПРЕИМУЩЕСТВЕННОСТЬ ПОКОЛЕНИЙ



Если вы не играли в оригинальный Max Payne, понять, что происходит в сиквеле вам будет очень нелегко, даже несмотря на наличие ролика «краткое содержание предыдущих серий». Разработчики всячески подчеркивают тот факт, что Max Payne и Max Payne 2 – это одна история (которая, к тому же, второй частью не заканчивается). Однако временами желание создателей игры оставаться верными традициям превращается в самокопирование. Есть целые эпизоды, вызывающие стойкое чувство deja vu. Особенно уровень, где Макс должен выбраться из здания, в котором все полыхает и взрывается.

что Мона наблюдает за ним... через перекрестие прицела. Когда нам дают управлять девушкой, в первую секунду на ум неизбежно приходят ассоциации с Tomb Raider: The Angel of Darkness и Enter the Matrix, но они здесь не слишком уместны. То, что там было лишь модным нововведением, здесь на сто процентов оправдано сюжетом. Игра за Мону позволяет взглянуть на Макса со стороны, словно бы войти в его ночной кошмар через черный ход. И обнаружить много неприглядных вещей там, где все давно казалось ясным и понятным. Max Payne 2 – одна из самых красивых игр на сегодняшний день. Вот так просто. По другому быть и не могло, ведь мы должны верить каждому слову, каждому выстрелу. Должны складывать всплывающие в сознании Макса кусочки головоломки в законченную картину, а затем ставить ее на полку, как фотографию. Из этих стоп-кадров потом получается хроника одного безумства. Чертовски правдоподоб-

ная хроника. Если вы верите в такую вещь, как фотореалистичность, вам придется поверить и в Max Payne 2. Игра настолько похожа на кино, насколько это вообще возможно. Представьте себе любую комнату в Hitman и мысленно дорисуйте все, чего не хватает, чтобы она стала вдвое правдоподобнее. Именно это сделали художники и программисты из Remedy. Удивительно красивым получилось освещение. Хотя разработчики явно сделали акцент как раз на его красоте, а не реалистичности. Каждый прожектор, каждая настольная лампа излучают идеально правильный свет. Но идеально правильных теней, как в Splinter Cell, не ждите. На ранних скриншотах из игры в восторг приводили прежде всего модели персонажей. В результате получилось, что они стали едва ли не единственным орехом во внешнем облике Max Payne 2. Лица и конечности героев слишком уж угловаты. В игре использован физический движок Havoc (тот самый, что будет в Half-Life 2), поэтому физическая модель оказалась выше всяких похвал. Сложно назвать это одним из главных достоинств игры, так как здесь в подобных излишествах нет особой необходимости. Исключение составляет разве что расчет физики падения мертвого тела. Разработчики знают, насколько красивой получилась у них смерть, а потому нередко растягивают показ последних мгновений жизни кого-нибудь из противников на несколько долгих-долгих секунд. Кому-то 10 часов, проведенных с игрой, покажется слишком мало. Но сделать Max Payne 2 более продол-



▶ Мона – превосходный стрелок. Убийца, как никак...

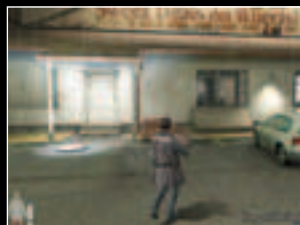
жительным разработчики просто не могли. Это история, которая рассказывает себя сама, а потому конец этой истории может наступить лишь тогда, когда взведенный кем-то таймер покажет 00:00:00. И ни секундой позже или раньше. Max Payne 2 – это коктейль, который нужно выпивать залпом, иначе лед растает и вкус будет уже не тот. К слову, под конец нечто подобное все-таки происходит. Последний уровень кажется притянутым за уши. В истории уже поставлена точка и остается лишь дожидаться эпилога, а нас зачем-то заставляют снова ходить и стрелять, а потом еще и со скучным боссом сражаться. Как раз в этот момент приходит осознание того, насколько второстепенен здесь игровой процесс. Уберите отсюда Макса Пейна и его гипнотизирующий голос. И останется только «бегать и стрелять». Именно поэтому к Max Payne 2 неприменимы привычные стандарты. Именно поэтому это и не игра. А история. Мрачная-мрачная сказка, послушав которую почему-то очень хочется жить. ■

БОНУСЫ! БОНУСЫ!



БЬЮТ – БЕГИ, ДАЮТ – БЕРИ!

После первого прохождения игры вам откроется новый уровень сложности, а также режим Dead Man Walking. Он представляет собой своеобразную вариацию на тему survival в файтингах. Макс оказывается на небольшом уровне, где в определенных точках периодически появляются враги. Задача предельно проста: продержаться как можно дольше. Однако сказать, что действие здорово захватывает, увы, нельзя. Несмотря на потрясающую красоту уровней и зрелищность перестрелок, надоедают они очень быстро.





■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: management ■ ИЗДАТЕЛЬ: Global Star Software
 ■ РАЗРАБОТЧИК: Fusion Digital Games ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
 ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PIII 800 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D ускоритель (16 Мбайт)

<http://www.malltycoon2.com/>



▶ В меню можно настроить параметры, от которых зависит развитие вашего комплекса.



▶ Как-то даже не хочется нарушать такой пейзаж строительством огромного супермаркета.



▶ При строительстве торгового центра необходимо в первую очередь позаботиться о подъездных путях к зданию, а то потенциальные покупатели просто не смогут найти вход в магазины.

MALL TYCOON 2

СУПЕРМАРКЕТ ВАШЕЙ МЕЧТЫ

ПЕТР ГОЛОВИН
 petr@gameland.ru

Вы заметили, сколько в последнее время стало появляться новых торговых центров? Не просто каких-то там магазинчиков, а огромных многоэтажных строений, оборудованных многозальными кинотеатрами, ресторанами, развлекательными комплексами и прочими благами цивилизации. Имея под окнами своего дома такой комплекс, можно не задумываться о том, как провести свободный вечер. Согласитесь, это приятно.

Конечно, не всем такое соседство по нраву, а кому-то, возможно, хотелось бы что-то изменить в привычном облике модных бутиков, баров и кафе. Как раз для последней категории граждан компания Fusion Digital

Games выпустила игру под названием Mall Tycoon 2, где можно попробовать свои силы в создании собственного супермаркета.

Как можно судить по названию, игра является продолжением вышедшего больше года назад экономического симулятора Mall Tycoon. Естественно, что разработчики решили сделать этот проект еще более интересным и добавили в него огромное количество новых магазинов, ресторанов и прочих весьма прибыльных заведений. На выбор геймера предоставляется два игровых режима: свободное строительство и сценарий. В первом случае вам предстоит возводить торговый комплекс, руководствуясь собственным воображением. Во втором случае необходимо выполнять различные задания и следовать сценарному плану, в котором жестко ограниченные денежные средства уже не позволяют растрачивать их на ненужное строи-

тельство. Все торговые точки поделены по категориям: магазины одежды, мебели, электроники и так далее. Обслуживающий персонал представлен рабочими, охранниками и продавцами, в число которых также входят менеджеры и консультанты. Большое внимание уделяется рекламным акциям и различным маркетинговым исследованиям. Для эффективного функционирования вашего торгового центра необходимо постоянно проводить исследования и опросы среди посетителей, выясняя, что им больше нравится, и что лучше построить. Время от времени на ваш супермаркет будут нападать толпы хулиганов, которые способны в одночасье уничтожить добрую половину ресторанов и бутиков. Графика игры заметно изменилась со времени выхода первой части Mall Tycoon. Движок теперь полностью трехмерный, отчего картинка выглядит очень неплохо. Камеру можно приближать и удалять, любясь построенными магазинами. В общем, надо признать, что игра получилась очень приятная. Она совершенно не напрягает сложностью геймплея и придется по вкусу всем, кто хочет попробовать себя в роли управляющего крупным магазином. ■

ВЕРДИКТ

ВСЕ В ОДНОМ



5.5

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Легкий игровой процесс, очень приятная музыка, неплохая графика.

МИНУСЫ

Некоторая сложность в управлении магазинами, частые разрушительные набеги хулиганов.

Среди многочисленных «тайкунов» редко попадаются достойные образцы, Mall Tycoon 2 – как раз один из них.



▶ Магазины лучше располагать по категориям.

ЗНАК КАЧЕСТВА

ИЗВЕСТНЫЕ ПОКУПАТЕЛИ

Чем лучше вы сможете развить свой бизнес, тем больше покупателей станет посещать ваши магазины. Ну а если ваш торговый комплекс станет мегапопулярным, то можно ждать в гости совсем уж неожиданных покупателей, например, великого короля рок-н-рола – Элвиса Пресли. Согласитесь, такой посетитель сможет привлечь людей лучше всякой рекламы. А что еще нужно для удачной торговли?



ИНТЕРЕСНО, КАК	ЛУЧШЕ, ЧЕМ
Ресторанная Империя (Restaurant Empire)	Mall Tycoon
ПОСТРОИТЬ ВИРТУАЛЬНЫЙ МАГАЗИН СТОИТ ХОТЯ БЫ РАДИ ПОЯВЛЕНИЯ В НЕМ САМОГО ЭЛВИСА.	

МОЩЬ ЗАКЛЯТИЙ + ВОЕННОЕ ИСКУССТВО

Магия Войны

ТЕНЬ ПОВЕДИТЕЛЯ



- Гармоничное сочетание элементов ролевой игры и стратегии в реальном времени;
- Все основные игровые объекты имеют собственную линию развития и поведения в игре, выполнят определенные действия по своей воле - мир живет сам по себе;
- Игроку динамически генерируются задания в зависимости от поведения лагера;
- Пять уникальных рас со своими преимуществами и недостатками;
- Игрок управляет целыми отрядами, а не отдельными юнитами;

- Оригинальная ролевая система развития навыков игрока в искусстве управления солдатами и в использовании новых заклинаний;
- Возможность развивать характеристики отрядов посредством участия в боях или используя магические артефакты;
- Помимо отрядов, игрок и сам непосредственно участвует в жизни карты, получая за выполнение заданий и убийство монстров опыт;
- Игра награждена призом "Лучший дебют КРИ 2003"

По вопросам оптовых закупок обращаться по тел. (095) 780 90 91, e-mail buka@buka.ru



САFOМАХ
СЕТЬ ИНТЕРНЕТ-ЦЕНТРОВ



POWERED BY
TARGEM
GAMES

Бука
www.buka.ru



■ ПЛАТФОРМА: PS2 ■ ЖАНР: Action/Platform ■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: Softclub
 ■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: SCEE ■ РАЗРАБОТЧИК: Insomniac Games ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1

<http://www.ratchetandclank2.com>

RATCHET & CLANK 2



ПРАВИЛЬНЫЙ СИКВЕЛ

СЕРГЕЙ ОВЧИННИКОВ
 amir@gameland.ru

Всего несколько недель назад мы рассказали вам о новом подходе к созданию сиквелов, использованном студией Naughty Dog в работе над Jak II: Renegade. Как вам известно, результат генетического эксперимента по скрещиванию Jak & Daxter и GTA, нам чрезвычайно понравился. Теперь же настал черед второго главного платформера этого года, продукта 12-месячного упорного труда компании Insomniac Games, вечной подруги-соперницы Naughty Dog.

Игра начинается на невысокой ноте. Поначалу кажется, что ничего, кроме легкого стеба и самоиронии,

авторам в сиквел привнести не удалось. Рэтчет и Кланк расслабляются после завершения своей героической миссии. Бесконечные интервью, презентации и вечеринки – они ведут жизнь современных суперзвезд, безмятежно тратя время на всяческие глупости. Неделя, две, полгода – отпуск кажется не просто долгим, но бесконечным. «Похоже, что сегодня герои никому не нужны», – отмечает Рэтчет. К счастью, он скоро убеждается в своей неправоте. Новая галактика, новая корпорация, новый суперзлодей, смелый продукт генетического эксперимента (так и подмывает написать эксперимента №626) и масса новых миров для освоения.

Ура! Отныне к той смеси жанров, которая составляет основы основ игрового процесса R&C, можно

смело добавить RPG. Ролевые элементы во второй части игры меняют многое. Вместо четырех стандартных «кубиков-линеечек» здоровья Рэтчет получает практически неограниченные его запасы. Начав игру с теми же четырьмя баллами, по мере уничтожения все новых и новых орд монстров, вы сможете набирать очки опыта, которые при переходе на очередной уровень будут выдавать увеличение максимального здоровья на одну единицу. Максимальный объем – 80, то есть, в двадцать раз больше первоначального значения. Соответственно, равнодушно проходить мимо надоедливых монстров теперь не рекомендуется. Ведь они являются единственным и потому бесценным источником «экспы». Еще существеннее на игровом процессе отражается другое нововведение. В зависимости от интенсивности использования различных видов вооружения их мощность пропорционально возрастает. Не до заоблачных величин, конечно, но весьма и весьма ощутимо. Кроме того, некоторые виды оружия способны со временем «эволюционировать» (ну прямо покемоны) и приобретать новые каче-

ВЕРДИКТ

ВНУШАЕТ!



8.5

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Достоинства: Легкая перетряска концепции и ролевые элементы пошли игре на пользу. Ничего революционного, только качество!

МИНУСЫ

Недостатки: То же самое, только больше и лучше. Для многих это существенный недостаток.

Резюме: Таланты разработчиков более не подлежат сомнению. R&C 2 – это очень качественная, целостная и интересная игра.

ПРОШЕДШИМ RATCHET & CLANK – ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРИВИЛЕГИИ

КУЗНЕЦАМ ДАНО ЗАДАНИЕ – ОРДЕН К ЗАВТРЕМУ СКУЮТ!

Во многих игровых сериалах реализована интересная система дополнительного вознаграждения игроков, стойко отыгравших в предшествующие версии игры. Счастливчикам, закопавшим в огородах своих жестких дисков и карточек памяти файлы с сохраненными играми, позволялось переносить в следующую версию уже прокачанных персонажей,

получать дополнительные предметы и бонусы, в общем, вносить всяческий дисбаланс в отточенный игровой процесс. Insomniac тоже решила сделать нечто подобное: в R&C 2 наличие на карте памяти сохраненного файла пройденной первой части игры магическим образом восстановит все купленные в оригинале виды вооружения. Совершенно бесплатно. Enjoy!

НЕ ХУЖЕ, ЧЕМ

Jak II: Renegade

ЛУЧШЕ, ЧЕМ

Ratchet & Clank

ВАМ ПРЕДСТОИТ ВЫБОР МЕЖДУ ДВУМЯ ЛУЧШИМИ ПЛАТФОРМЕРАМИ ПОСЛЕДНИХ ЛЕТ.



Со стороны процесс неуловимо напоминает игру Алика Вайнера в боулинг.



Невизрая на некоторую сумбузность происходящего, веселья игре не занимать.



Натурально – «Тайна третьей планеты!»

РЭТЧЕТ И ДЖЕКА ПОКИДАЮТ PS2?



ПРОЩАЙ, ОРУЖИЕ!

По непроверенной информации, Naughty Dog сразу же после завершения работ над Jak II: Renegade, приступила к созданию графических технологий нового поколения для будущей игровой системы от Sony. Поскольку команда никогда раньше не занималась играми на портативных системах, логично предположить, что речь идет о PlayStation 3.

Так что, скорее всего, Джека на PS2 мы больше не увидим. Что же касается команды Insomniac, то, вероятно, в следующем году она выпустит еще одну игру на базе технологий Jak II. Однако к Ratchet & Clank она не будет иметь никакого отношения. Так что и с этой космической парой мы прощаемся до встречи на платформах нового поколения!

ства. Соответственно, игроки столкнутся с дилеммой подобно героям в Warcraft III: прокачивать всех, но медленно и малоэффективно, или лишь одного любимого, но уж как следует? Каждый игрок отвечает на этот вопрос по-своему. Тем разнообразнее становится игровой процесс. Именно это Insomniac и нужно.

Все эти усовершенствования и всевозможные приятные подарки игроку, разумеется, даются не просто так, от чистого сердца. Враги тоже не дремлют – теперь вам будут противостоять злодеи, которые не теряли времени даром, кушали кашу, принимали витамины и, видимо, проводили немало времени в спортзале. Враги могут вдвое превосходить нашего героя по максимальному объему здоровья, да и вооружены они отнюдь не игрушечными ружьями. Обычно при создании платформеров разработчики стараются максимально разнообразить времяпровождение игрока всевозможными мини-играми: гонками, простецкими драками или несложными го-

ловоломками. Иногда прилагаемые в виде дополнительных бонусов, иногда являющиеся существенной частью игрового процесса, все эти мини-игры, как правило, никак не вписываются в общий настрой игры и забываются спустя несколько часов. Исключения, конечно, случаются, но они еще больше подтверждают правила.

Свои мини-игры Insomniac скромно называет «мега-играми». И на то есть причины. В Ratchet & Clank 2 они являются столь же неотъемлемой частью игрового процесса, как и многочисленные планетарные уровни. В отличие от принципа «прошел-забыл», в R&C 2 возвращаться к «мега-играм» можно и нужно. Меняются ставки, меняются и задания. Вместо того чтобы неизвестно где встряхивать необходимые тысячи болтов из монстров ради покупки новой крупной пушки, можно теперь запросто поучаствовать в гонках или выйти ради легкого заработка на гладиаторскую арену. Но самая большая мини-игра – это космические баталии. Ratchet & Clank 2

– это почти что боевой космический симулятор. Насквозь аркадные, бои сделаны на редкость добротно. Кроме всего прочего авторы с удовольствием позаимствовали из Kingdom Hearts идею о постепенном усовершенствовании звездолета и его вооружений. Многие современные игры обзаводятся открытой структурой, и вслед за Jak II сериал Ratchet & Clank также сделал свои первые шаги в эту сторону.

Последняя серьезная новация R&C 2 – это новые уровни, расположенные на сферических мирах, иначе говоря, планетках – настолько маленьких, что кажется, не вы передвигаетесь по земле, а сама планета вращается в ту сторону, в которую вы соизволили направить свои шаги. Фактически, это еще одна мини-мега игра, особенно хорошо подходящая для «Большого Кланка», гигантского робота из первой серии игры. Теперь сцен с его участием в игре больше, как, впрочем, и сольных выступлений маленького Кланка. Визуальная сторона дела не претерпела существенных изменений. Отказавшись от смены движка и по какой-то причине не взяв на вооружение великолепный со всех точек зрения код Jak II, Insomniac решила заняться полировкой деталей. После некоторых упражнений с исходным кодом удалось вставить новую систему освещения (впрочем, реально заметную лишь в том случае, если рядом поставить два телевизора с разными частями игры и сравнить картинку) и примерно вдвое увеличить максимальный размер уров-

ней без необходимости дополнительных подгрузок и при сохранении высокой скорости вывода графики на экран. Субъективно – улучшилось качество анимации в сюжетных роликах, но до невероятной пластичности Jak II парочке новоиспеченных наемников все же остается далеко. Зато, как всегда, в Insomniac обскакали конкурентов по части музыки. Милейшие музыкальные темы потом с удовольствием мурлыкаешь и напеваешь, хотя и с полным осознанием, что ничего выдающегося в них нет. Но по сравнению с совершенно аморфной музыкой Jak II это большое достижение.

Когда Naughty Dog объявила, что в Jak II будет иметься оружие, мы грешным делом подумали, что игра станет похожа на Ratchet & Clank. Ошиблись. Когда мы увидели первые скриншоты из Ratchet & Clank 2, то решили, что перед нами бессовестная эксплуатация темы и очередной бездумный набор дополнительных уровней... Черт возьми, в данном случае было чрезвычайно приятно ошибиться дважды!

Наш вам совет – если вы любите платформенный жанр, купите и Jak II, и Ratchet & Clank 2. Каждая из этих игр по-своему хороша, пусть они и представляют собой совершенно различные принципы подхода разработчиков к созданию сиквелов. В любом случае, на уровне качества Naughty Dog и Insomniac сейчас творят единичные команды, а в целом ряде вещей этому дружному калифорнийскому дуэту разработчиков просто нет равных. ■



▶ Каждый геймер узнает в орудии Рэчета Flak Cannon из UT2003.



▶ Космические полеты достойны «Одиссеи» от Кубрика.

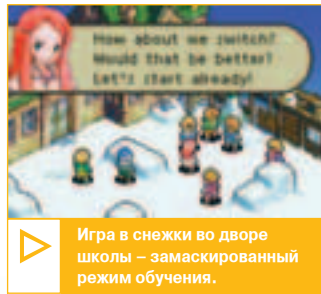


▶ Надо заметить, что скрин довольно нетипичен для оригинальной игры – чистокровного платформера. Здесь же мы видим просто громадное пространство. Просто 3D-action какой-то!



■ ПЛАТФОРМА: Game Boy Advance ■ ЖАНР: strategy/RPG
 ■ ИЗДАТЕЛЬ: Square Enix ■ РАЗРАБОТЧИК: Product Development Division-4
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 2

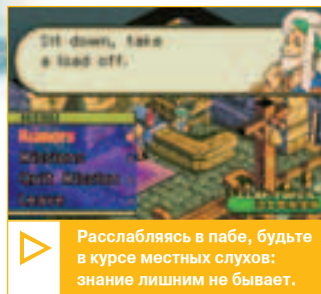
<http://www.square-enix-usa.com/games/FFT-A/>



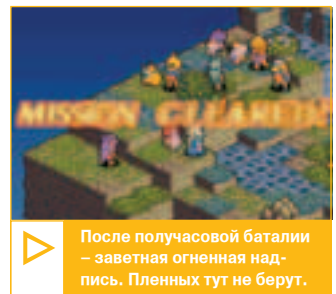
Игра в снежки во дворе школы – замаскированный режим обучения.



Выбор summon beasts традиционен: Ифрит, Шива, Феникс... всего их десять.



Расслабляясь в пабе, будьте в курсе местных слухов: знание лишним не бывает.



После получасовой битвы – завялая огненная надпись. Пленных тут не берут.

FINAL FANTASY TACTICS ADVANCE

ТРИУМФАЛЬНОЕ ВОЗВРАЩЕНИЕ НОСОВ!

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

Нintendo опять дружит со Square, бывшие члены команды Quest – авторы Ogre Battle и Tactics Ogre – снова занимаются любимым делом, а разношерстная гурьба персонажей FF Tactics наконец обзавелась чертой, придающей их лицам завершенность. Жизнь прекрасна и удивительна!

Самая ожидаемая игра для нинтендовского карманника – вольный сиквел FF Tactics (PS one), наиболее очаровательной интерпретации шахмат за всю историю видеоигр. Пока мы гадали, каким образом

можно улучшить сдобренную неуловимым флером Final Fantasy, благородную смесь высоколобого геймплея и изумительной графики, Ясуми Мацуно и компания готовились сказать парочку новых слов в области приставочных варгеймов. Волшебных слов.

Суть, конечно же, не изменилась: игрок двигает по разделенному на клетки полю фигурки воинов в попытках одолеть армию противника (отличия от шахмат – в целой гирлянде нюансов: делении бойцов на классы, присутствии магии, наличии рельефа местности). Неожиданно легковесный сюжет о детях, попадающих внутрь любимой игры, служит идеальной подоплекой для обильно

нагруженных всевозможными опциями пошаговых сражений. Улучшений предостаточно. Отныне ваши персонажи выполняют команды сразу по завершении хода – это значит, что больше не нужно рассчитывать время атаки, которая произойдет лишь через несколько ходов; также вы в состоянии отменить все команды, сделанные до завершения хода, а не только последнее действие – игра терпимее отосится к ошибкам. Самое ощутимое нововведение: появились «законы» (laws). Все битвы проходят по устанавливаемым судьей правилам: закованный в броню и сидящий на чокобо арбитр каждый раз объявляет новый закон – запрещены атаки мечами, не используется цветная магия, умения и так далее. Поначалу сражающихся оповещают о действии всего одного закона, впоследствии озвучены могут быть целых три. Нарушивший правила персонаж (например, полечившийся после того, как это было

ВЕРДИКТ

НАШ ФАВОРИТ



9.0

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

Плюсы

Никаких нареканий по части геймплея, графики, звука, продолжительности игры и особенностей мультиплеера.

Минусы

Навигация по меню далеко не всегда так интуитивна, как хотелось бы. Время от времени процессор надолго «задумывается».

Захватывающая, глубокая и очень красивая пошаговая стратегия. Вполне может оказаться лучшей портативной игрой года.

ДВА КАРТРИДЖА, ПАРА GBA, ШНУРОК...

...И ПОЛНЫЕ ШТАНЫ РАДОСТИ!

Многопользовательский режим создан не только для того, чтобы обмениваться с друзьями полученными в ходе сражений сокровищами – существует и набор специальных миссий для двух игроков, причем как кооператив-

ных, так и подстегивающих дух здорового соперничества. К тому же, соединение двух и более GBA открывает доступ к новым товарам в магазинах – только в этом случае возможны наиболее ценные приобретения.

ДУШЕВНЕЕ, ЧЕМ

Advance Wars II



ЛУЧШЕ, ЧЕМ

Zone of Enders: The Fist on Mars



ГЛАВНАЯ КОНСОЛЬНАЯ ТАКТИЧЕСКАЯ RPG ГОДА? ПОХОЖЕ НА ТОО..

официально запрещено) получает от судьи штрафную карточку и отправляется в тюрьму, откуда беднягу необходимо будет выкупать. Такой подход может показаться излишне строгим, неудобным и связывающим игрока, но на самом деле законы придуманы для того, чтобы мы могли развивать хорошо сбалансированную команду, способную противостоять любой внешней угрозе при любых условиях – как только это становится ясно, арбитр перестает вызывать раздражение. Преобразилась и система «занятий» (jobs): расширились за счет совершенно новых профессий и классов, вкуче с интересной подборкой невиданных ранее рас (людям составляют компанию ящерицы бангаа, кошкотоподобные виера, ну мою и всеми любимые муглы), она представляет собой удобный инструмент для развития подконтрольного отряда и создания сильных, уравновешенных воинов. Все умения героев связаны с определенным видом оружия, для успешного их освоения необходимы еще и зарабатываемые на поле боя очки AP. Перечисленные изменения позволяют новичкам быстрее освоить азы геймплея, а умудренным опытом тактикам – надолго погрузиться в мир FFTA, кропотливо вылепливая каждого из своих бойцов, выискивая секретное оружие, дающее доступ к редким, тайным классам героев. Прохождение займет минимум часов двадцать, максимум (с поиском всех скрытых бонусов) – пятьдесят-шестьдесят. Выглядит игра очаровательно: классическая пиксельная графика, несколько модных спецэффектов-зак-



▶ В тюрьме коротают время нарушители дуэльных правил – судейские законы нужно выполнять беспрекословно.



линий, милейшего вида персонажи. Все, кто помнит времена господства спрайтов, будут на седьмом небе от счастья. Нобуо Уемацу сочинил ошеломительно хорошо звучащий на примитивном звуковом процессоре GBA саундтрек, умудрившись извлечь из недр аппарата несколько божественных мелодий (самая красивая – с экраном сохранения – отчего-то не вошла в англоязычный релиз, сохранившись только в японской версии). Музыка заставляет вспомнить саундтреки FF со SNES – лучшие, по общему мнению, творения мастера.

Два слабых места FFTA связаны с техническими ограничениями платформы: размеры экрана вынудили разработчиков усложнить структуру меню, а недостаток мощности процессора выливается в долгие паузы перед ходами неприятеля. Сущие мелочи, учитывая великолепную боевую систему, филигранную графику и кучу секретов. Поклонники безрезультатно спорят, что лучше – FFTA или Tactics Ogre, и сам факт такого спора указывает на то, что бывшие коллеги по Quest создали один из главных шедевров сезона. ■

ВСЕ БИТВЫ ПРОХОДЯТ ПО УСТАНОВЛИВАЕМЫМ СУДЕЙ ПРАВИЛАМ: ЗАКОВАННЫЙ В БРОНЮ И СИДЯЩИЙ НА ЧОКОБО АРБИТР КАЖДЫЙ РАЗ ОБЪЯВЛЯЕТ НОВЫЙ ЗАКОН.



▶ Экран дебрифинга, как это водится в Final Fantasy, после каждого удачного боя ведет счет новым приобретениям.



ВСЕГДА НИЗКИЕ ЦЕНЫ.

Microsoft Xbox 360 \$220
 Microsoft X-Box \$245
 DoremiCube \$168
 GameBoy Advance SP \$125

\$47 Prison of Peria: The Sands of Time	\$47 Beyond Good & Evil	\$47 Worms 3D
\$47 Crouching Tiger, Hidden Dragon	\$47 Warhammer 40,000: Pin Warfare	\$47 Soul Calibur 2
\$48 PSP: Сексостанов джентльмен FeatQuest	\$99 PSP: Pyro Logitech Driving Force	\$82 PSP: Космическая Logitech Battlepad Controller
\$32 Xbox: Tom Clancy's Splinter Cell Classics	\$32 Xbox: Tom Clancy's Ghost Recon Classics	\$32 Xbox: The Elder Scrolls II: Morrowind Classics

Бесплатная доставка по Москве в пределах МКАД.
 Доставка в регионы России.
 Более полную информацию о нашем ассортименте Вы сможете получить от наших менеджеров по телефону **748-4411** или посетив наш сайт.
 Наши менеджеры являются квалифицированными специалистами по видеоиграм и смогут помочь Вам при выборе товара в нашем магазине.

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



■ ПЛАТФОРМА: Game Boy Advance ■ ЖАНР: platformer/adventure
 ■ ИЗДАТЕЛЬ: THQ ■ РАЗРАБОТЧИК: ART Co.
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1

<http://www.thq.com>

ODDWORLD: MUNCH'S ODDYSEE

ЛЯГУШКИ МИР НЕ СПАСУТ

КОНСТАНТИН «WREN» ГОВОРУН
wren@gameland.ru

История сериала Oddworld печальна и поучительна. Концептуальный платформенный боевик, опередивший свое время, в начале линейки и одно из главных разочарований поклонников Xbox – в ее конце. Эпопею блистательно завершает версия Oddworld: Munch's Oddysee для GBA, где геймера не могут уже зацепить ни сюжет, ни игровой процесс, ни, тем более, графика.

Oddworld: Munch's Oddysee начинается с мрачного вида сюжетной сценки, повествующей о том как два друга, Abe и Munch, отправились спасать мудоконнов (Mudokons) от глюкононов (Glukkons). Знаете, а ведь была бы игра хороша – и в голову бы не пришло над ней смеяться, честное слово... Между героями придется время от времени переключаться, благо жанровая принадлежность расплывчата – платформер, смешанный с вялотекущим боевиком и приправленный паззлами. На

первых уровнях создатели, к счастью, дают возможность приноровиться к управлению и освоиться с возможностями героев. Abe (человекоподобный) лучше действует на земле, умеет командовать своими соплеменниками. Соответственно, Munch (смаживает на лягушку) отлично плавает, а в качестве напарников использует симпатичных монстриков под названием Fuzzles. Элементы платформера усугублены тем, что игра считается трехмерной, хотя и использует вид сверху. Прыжки по висящим в воздухе конструкциям, разница в высоте между которыми угадывается только исходя из богатого геймерского опыта, есть занятие незабываемое. С графическим воплощением дела обстоят странно. И не только потому, что название объясняется только исходя из богатого геймерского опыта, есть занятие незабываемое. С графическим воплощением дела обстоят странно. И не только потому, что название объясняется только исходя из богатого геймерского опыта, есть занятие незабываемое.

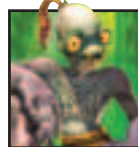
поддерживает и звук в игре. Немного жалко разработчиков, ведь они действительно постарались выжать из GBA все, на что он способен. Даже в главном меню эффекты интересны, на слух воспринимаются как искусно имитированный объемный звук. Мелодии в игре подобраны, скажем так, на любителя – с трудом вытерпев ужасные завывания на первом уровне, я был вполне доволен типичной «канализационной» музыкой на втором. Но в обоих случаях GBA просто не справляется с ней должным образом.

Все можно было бы простить, если бы не еще один важный недостаток – ужасно неточное отслеживание взаимодействия объектов. Если вам нужно кого-то схватить и бросить – готовьтесь к тому, что нужную позицию займете с третьего раза. Советы игры вроде «подойдите туда-то и нажмите А» вызывают ступор – иногда стоять нужно в стороне от описываемого объекта, иногда – прямо перед ним, но на некотором расстоянии. В некоторых комнатах используется псевдотрехмерный вид спереди, с масштабированием спрайтов для создания эффекта глубины. В таких условиях подойти к объекту, находящемуся сбоку, и вовсе сложно. А когда на фоне заунывной музыки серый человечек бессильно машет лапками несколько минут подряд, хочется отправиться в магазин за веревкой и мылом. ■

ВЕРДИКТ



СМОТРЕТЬ ЗДЕСЬ НЕ НА ЧТО



4.0

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Неплохая возможность приобщиться к миру Oddworld, временно укатившему на Xbox. Имеются интересные элементы геймплея.

МИНУСЫ

Плохая техническая реализация, графика и звук раздражают. Лучше бы разработчики не оглядывались на версию для Xbox.

Несъедобно. Годится исключительно для очень голодных геймеров. Остальным рекомендую строгую диету.

СЛУШАЙ МОЮ КОМАНДУ!



ВЫ НА ВОЙНЕ, СЫНКИ!

В Riskin играли? Здесь действует схожая система – выкидываете команды подчиненным (комбинации шифтов и кнопок), они их выполняют. Три главные – «идти за мной», «стоять здесь» и «работать, гады!». Abe умеет хватать своих подопечных и бросать – так можно преодолевать

некоторые преграды. Munch безжалостно бросает своих монстриков в атаку – те набрасываются на врага как тараканы и нещадно избивают его. Наблюдать за деловито суетящимися вокруг вас мудоконнами – одно из немногих удовольствий в Oddworld: Munch's Oddysee.



Злые монстры хотят вас съесть, добрые сидят за компьютерами.

ХУЖЕ, ЧЕМ

Oddworld: Abe's Oddysee

ГЛУПЕЕ, ЧЕМ

The Lost Vikings

КАК ВИДИТЕ, ДЕГРАДАЦИЯ СЕРИАЛА НАЛИЦО.



Зеленые шарики необходимо собирать. А иногда – выращивать самому.



Здесь томятся в плену добрые монстрики.



РУССКИЙ ФРОНТ

2

- ★ Трехмерные модели техники, созданные по реальным чертежам
- ★ Более 100 различных юнитов
- ★ Высокодетализированные 3D-карты мест сражений
- ★ Две компании за каждую из сторон (СССР и Германия)
- ★ Влияние усталости и опыта на игровой процесс

Минимальные системные требования: Microsoft® Windows® 90/ME/2000/XP,
Pentium® III 300 МГц, 64 МБ RAM, Видео 8 МБ, Клавиатура и мышь.
Рекомендуемые системные требования: Microsoft® Windows® 90/ME/2000/XP,
Pentium® III 600 МГц, 128 МБ RAM, Видео 32 МБ, CD-ROM/DVD-ROM.

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 стран Балтии компания MCE, www.mce.ee, e-mail: mce@mce.ee, тел.: 8-10-372-605-57-38. Все права защищены © Media 2000 Copyright, Лицензия Эл № 77-6227.

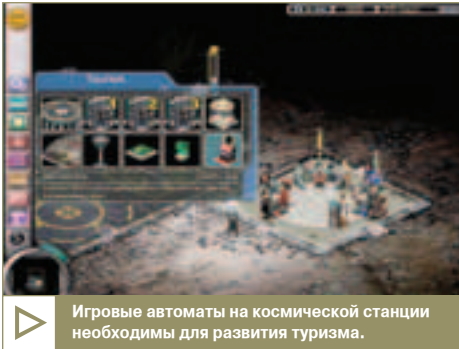


Разработчик:
ЭлектронИгител



■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: management ■ ИЗДАТЕЛЬ: Gathering
 ■ РАЗРАБОТЧИК: FireFly Studios ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
 ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PIII 800 МГц, 64 Мбайт RAM, 3D ускоритель (8 Мбайт)

<http://www.spacecolonygame.com>



Игровые автоматы на космической станции необходимы для развития туризма.



Можно покататься на космическом мотоцикле, главное – не забыть про скафандр.



Пока ваша колония не очень большая, а поэтому потребностей у персонажей немного. Но очень скоро свежеприбывшие поселенцы станут требовать различные удобства и блага.

SPACE COLONY

МАРСИАНСКИЕ ХРОНИКИ

ПЕТР ГОЛОВИН
 petr@gameland.ru

Странно, но я всегда предполагал, что разработчики компьютерных игр видят наше будущее исключительно в темных тонах. Лет через триста-четыре человека будут вести космические войны, завоевывать планеты и уничтожать любые формы жизни. Создатели игры Space Colony, очевидно, думают немного иначе и демонстрируют нам несколько иной взгляд на то, чем будут заниматься люди в недалеком будущем.

Чтобы понять, зачем нужно создавать такие проекты, как Space Colony, необходимо обратиться к списку самых популярных игр. Итак, что мы там ви-

дим? Конечно же, The Sims, различные модификации которого постоянно находятся на верхних строчках практически всех игровых хит-парадов.

КОСМИЧЕСКИЕ СИМЫ

Сравнение Space Colony с The Sims – этим, уже поднадоевшим многим геймерам сериалом – не случайно. Сложно сказать, хорошо это или плохо, можно лишь констатировать безусловную оригинальность игры, что само по себе – определенная редкость. Хотя надо признать, что вся оригинальность этого проекта заключается исключительно в игровом окружении, а поэтому организовывать жизнь космической колонии не намного сложнее, чем воспитывать собственного сима. В начале игры под вашим командованием находится тройка весьма колоритных персонажей, за которыми надо

следить и которых надо обеспечивать всем необходимым. Как и подобает любому живому и разумному существу, каждый из них обладает своими потребностями, в числе которых еда, гигиена и общение. По мере роста количества обитателей космической станции, следить за всеми становится просто невозможно, и поэтому разработчики предусмотрительно использовали в игре систему, позволяющую вашим подопечным самим заботиться о своем существовании. В отличие от The Sims вам придется развивать производство, для чего необходимо обучать каждого жителя колонии определенной профессии. При этом самые трудолюбивые могут заниматься несколькими делами. Большинство персонажей выглядят очень комично, и при взгляде на них возникают ассоциации с другим космическим игровым проектом – Futurama. Среди многочисленных обитателей космической станции встречаются грозные байкеры, туповатые фермеры и даже панки с разноцветными ирокезами на головах.

КОСМИЧЕСКАЯ ПСИХОЛОГИЯ

Каждый обитатель станции обладает собственным, зачастую неп-

ВЕРДИКТ

ВЕСЕЛО



6.0

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Приятная графика, разнообразные персонажи, выполненные с великолепным чувством юмора.

МИНУСЫ

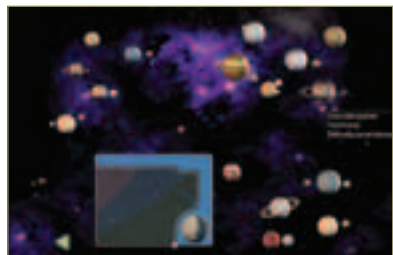
Сложная система управления колонией. Иногда очень непросто уследить за тем, что происходит с вашими подопечными.

Если вам наскучили The Sims, эта игра – отличный способ посмотреть на старый игровой процесс под новым углом.

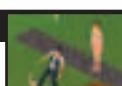
МАКРОМЕНЕДЖМЕНТ

РАЗВИВАЕМ ТУРИЗМ

Игровые режимы не ограничиваются одним исследованием планет и основанием колоний. Можно, например, попробовать себя в роли управляющего туристической компании. Кстати, привлечь на необитаемую планету людей – весьма непростое занятие, ведь не каждый согласится лететь на отдых туда, где нет даже минимальных удобств, а под окнами гостиницы копошатся неизвестные существа, желающие подкрепиться зазевавшимся туристом.



Выбор планет для освоения очень разнообразен.

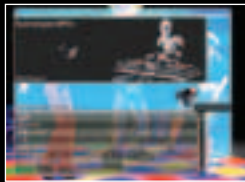


ИНТЕРЕСНОЕ И ОРИГИНАЛЬНОЕ РАЗВИТИЕ ПОЛЮБИВШИХСЯ МНОГИМ THE SIMS.

ДИДЖЕЙ, КРУТИ ШАРМАНКУ

ВНОСИМ МУЗЫКАЛЬНОЕ РАЗНООБРАЗИЕ

В Space Colony присутствует одна очень интересная возможность, которая позволяет импортировать в игру собственные музыкальные композиции в формате MP3. Для того чтобы активировать эту весьма полезную опцию, нужно просто использовать встроенную в игру программу сканирования музыкальных треков, после чего необходимо выбрать любимую песню в меню, и тогда все галактические дискотеки будут плясать под вашу музыку.



ростым характером, поэтому в жизни такого большого коллектива, как космическая колония, время от времени происходят различные неприятные события. Иногда между персонажами возникают небольшие столкновения, которые могут со временем перерасти в потасовки прямо на рабочем месте, а уж забастовки рабочих случаются чуть ли не каждый день. Решать подобные проблемы можно по-разному. Те, кто предпочитает жестокий стиль правления, могут надолго упрятать виновников беспорядков в тюрьму. Но такой вариант может привести к непредсказуемым последствиям, а поэтому рекомендую в первую очередь обратить внимание на потребности ваших подопечных. Вполне вероятно, что им просто не хватает новой дискотеки или нужно просто поменять повара в столовой. Естественно, что производительность труда напрямую зависит от морального климата, полностью находящегося под вашим контролем. Осваивание незнакомых планет – дело непростое. Кроме вас безжизненные космические просторы изучают представители инопланетных форм жи-

ни, настроенные к потенциальным конкурентам очень недружелюбно. Чтобы противостоять иноземным (хотя это как посмотреть) захватчикам, вам придется строить защитные сооружения, так как договориться с пришельцами полюбовно совершенно невозможно.

СИММ НА ЗАМЕНУ

Графика не вызывает никаких отрицательных эмоций. Невысокие системные требования говорят о том, что от Space Colony не стоит ожидать сногшибательной картинки, однако, все выполнено скромно и со вкусом. Очень неплохо смотрятся метеоритные дожди, время от времени падающие на вашу колонию. Единственное, что разочаровывает – ужасные спецэффекты, немного портящие общее впечатление о графической стороне игры. Звуковое сопровождение может похвастаться большой подборкой весьма приятных музыкальных тем. Так что, если вам еще не надоели The Sims и вы хотите увидеть, как живут и общаются между собой космические колонисты, – добро пожаловать в мир Space Colony. Даже если не понравится, то хотя бы посмеетесь, это уж точно. ■

В ОТЛИЧИЕ ОТ THE SIMS ВАМ ПРИДЕТСЯ РАЗВИВАТЬ ПРОИЗВОДСТВО, ДЛЯ ЧЕГО НЕОБХОДИМО ОБУЧАТЬ КАЖДОГО ЖИТЕЛЯ КОЛОНИИ ОПРЕДЕЛЕННОЙ ПРОФЕССИИ.



Заставка выполнена в полном 3D. А выполняющий из отсека пьяный астронавт – вообще, незабываемое зрелище.

e-shop



ИГРЫ ПО КАТАЛОГАМ С ДОСТАВКОЙ НА ДОМ

www.e-shop.ru

www.gamepost.ru

PC Games



\$95,99

\$79,99

\$79,99

\$79,99



Microsoft Flight Simulator 2004: A Century of Flight



Halo: Combat Evolved



Final Fantasy XI



Max Payne 2: The Fall of Max Payne

\$79,99

\$39,99

\$15,99

\$59,99



Star Wars Galaxies: An Empire Divided



Tomb Raider: The Angel of Darkness



WarCraft III: The Frozen Throne



Dungeon Siege: Legends of Aranna

\$55,99

\$59,99

\$29,99



Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide



Sid Meier's Civilization III: Conquests



Grand Theft Auto: Vice City



Dark Age of Camelot: Gold Edition

круглосуточно!

Заказы по телефону можно сделать

Заказ с доставкой по России
с 10.00 до 24.00 по телефону
с 10.00 до 24.00 сб - вс
с 10.00 до 19.00 сб - вс
стоимость доставки
снижена на 10%!

СУПЕРПРЕДЛОЖЕНИЕ

WWW.GAMEPOST.RU

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

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

СТРАНА ИГР



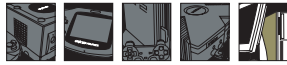
ДА! Я ХОЧУ ПОЛУЧАТЬ БЕСПЛАТНЫЙ КАТАЛОГ PC ИГР

ИНДЕКС _____ ГОРОД _____

УЛИЦА _____ ДОМ _____ КОРПУС _____ КВАРТИРА _____

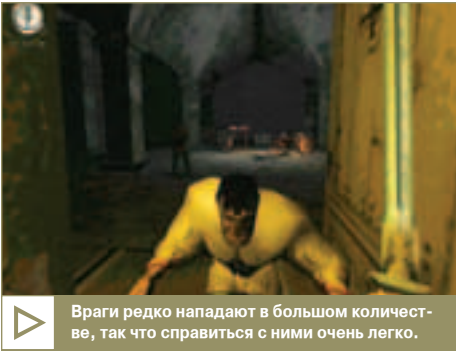
ФИО _____

ОТПРАВЬТЕ КУПОН ПО АДРЕСУ: 101000, МОСКВА, ГЛАВПОЧТАМТ, А/Я 652, E-SHOP



■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: FPS ■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: 1C
 ■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: PAN Vision ■ РАЗРАБОТЧИК: Idol ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
 ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PIII 800 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D ускоритель (32 Мбайт)

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



▶ Враги редко нападают в большом количестве, так что справиться с ними очень легко.



▶ От некоторых пейзажей Nosferatu: The Wrath of Malachi кровь стынет в жилах.



▶ Такая большая яркая луна не сулит ничего хорошего. Появления кроважадных вампиров можно ожидать в любой момент.

ВАМПИРЫ (NOSFERATU: THE WRATH OF MALACHI)

ВСТРЕЧА С ВАМПИРОМ

ПЕТР ГОЛОВИН
 petr@gameland.ru

Интересно, предполагал ли Брэм Стокер, что его роман об одном из самых ужасных порождений тьмы – Дракуле – станет таким популярным? Трудно понять, что привлекает людей в истории о трансильванском кошмаре, но мистическая романтика этого произведения до сих пор заставляет сотни туристов и исследователей отправляться в путешествие к мрачным горам Румынии, чтобы окунуться в пугающую атмосферу запретного ужаса, притягивающую и отталкивающую одновременно. Я уж не говорю о многочисленных фильмах и играх, посвященных вампирам. Тут уж фантазия авторов поистине не знает границ.

Хочу сразу предостеречь слабонервных игроков, если таковые, конечно, еще есть. – Nosferatu: The Wrath of Malachi действительно страшная игра. Конечно, не настолько, чтобы лишить вас дара речи и заставить пугаться собственной тени, но надо отдать должное разработчикам из Idol: атмосфера игры полностью соответствует всем самым ужасным представлениям о вампирах. Атмосферность Nosferatu: The Wrath of Malachi проявляется во всех ее составляющих. Начиная от мрачного, освещаемого яркой луной замка, и заканчивая дрожащими руками главного героя – все работает на нагнетание ужаса и страха. Враги нападают абсолютно неожиданно, а об их приближении в полной темноте можно догадаться только по музыке, начинающей играть непосредственно перед появлением очередного монстра. Кстати, в

остальные моменты музыка полностью отсутствует, однако, ужасные крики, стоны и вой собак постоянно напоминают о том, что замок обитаем и необходимо постоянно быть настороже. Схватки с врагами очень стремительны, и зачастую игрок даже не успевает понять, откуда был нанесен смертельный удар. Ну а даже если вы сможете запомнить все места, где прячутся монстры, то после перезагрузки игры, вы с удивлением обнаружите, что коридоры изменили свое положение, а комнаты находятся совсем не там, где раньше. Все дело в том, что при каждом запуске, уровень генерируется абсолютно случайным образом, что позволяет пройти Nosferatu: The Wrath of Malachi несколько раз, и при этом игра абсолютно не надоедает. Графика полностью соответствует общему настрою игры. Мрачные коридоры, неяркое освещение и расплывчатые текстуры – так можно охарактеризовать картинку этого интерактивного ужастика. Nosferatu – весьма неплохой проект. Он отличается отличным геймплеем и неповторимой атмосферой жанра horror. В заключение хочу дать вам один совет. Не играйте в эту игру при полной луне – рискуете обеспечить себя бессонной ночью. ■

ВЕРДИКТ

СТРАШНО



5.5

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

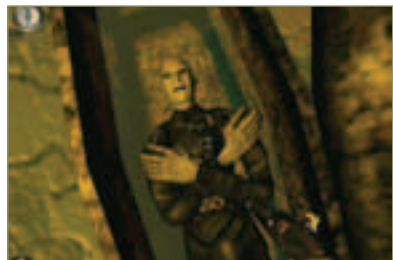
ПЛЮСЫ

Великолепная атмосфера ужаса, случайно генерируемые уровни, отличное звуковое сопровождение.

МИНУСЫ

Устаревшая графика, действие игры происходит всего в одном замке.

Играть в Nosferatu: The Wrath of Malachi интересно и страшно, особенно в полной темноте.

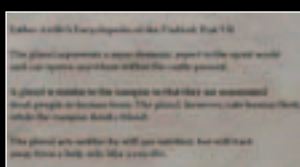


▶ Кто-нибудь, скорее дайте мне осиновый кол.

ИНТЕРАКТИВНАЯ КНИГА

ВСЕ О ВАМПИРАХ

Во время игры вы будете находить небольшие фрагменты демонической энциклопедии, выполненные в виде книг. В них содержатся записи о монстрах, с которыми вам придется столкнуться в Nosferatu: The Wrath of Malachi. Не проходите мимо этих записей, ведь в них можно найти очень полезную информацию, объясняющую, например, какое оружие лучше использовать против того или иного врага.



НЕ ХУЖЕ, ЧЕМ

Clive Barker's Undying

МРАЧНЕЕ, ЧЕМ

Alone in the Dark 4

ТЕМА БОРЬБЫ С ПОТУСТОРОННИМ ЗЛОМ ОБРЕЛА ОЧЕРЕДНОЕ И ВЕСЬМА НЕПЛОХОЕ ВОПЛОЩЕНИЕ.

1С АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

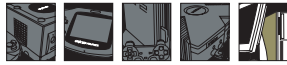
По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,
ул. Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 281-44-07
1c@1c.ru, <http://games.1c.ru>



Король и Шер



© 2003 Кинокомпания «СТВ». © 2003 СТУДИЯ АНИМАЦИОННОГО КИНО «МЕЛЬНИЦА». © 2003 К-Д ЛАБ. © 2003 ЗАО «1С». Все права защищены.



■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: Quest ■ ИЗДАТЕЛЬ: Бука Entertainment
 ■ РАЗРАБОТЧИК: Сатурн-Плюс ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
 ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: P-233 Mhz, 32 Mb Ram 2 Mb VRAM

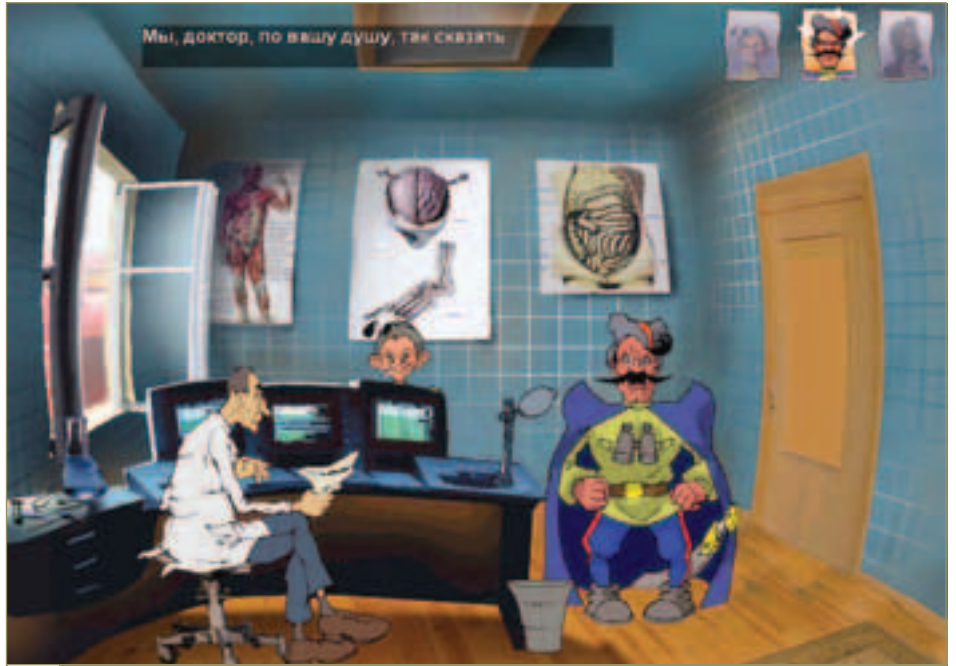
http://www.buka.ru/game/game_1861.htm



▶ Чтобы отыграть минутный концерт, вам понадобится полчаса на поиск инструментов.



▶ Гигантская стиральная машина – единственный способ отмыть въевшийся в кожу гуталин.



▶ Запомните, что все ваши собеседники не отличаются острым умом и феноменальной памятью. Не бойтесь переспрашивать, ибо настойчивость - ключ к успеху.

ПЕТЬКА 4. ДЕНЬ НЕЗАВИСИМОСТИ.

ШАШКОЙ ПО ЗЕЛЕНЫМ БУКАШКАМ

КИРИЛЛ КУТЫРЕВ
kir@gameland.ru

Вот уже в четвертый раз на арену выходят художавый раздражительный статный боевой командир ВИЧ. В смысле, Василий Иванович Чапаев. Чья-то недобрая воля, перемещая их во времени и пространстве, не дает уйти двум героям на заслуженный отдых. Им на горе, нам на потеху.

После очередного триумфа над силами зла Василий Иванович и Петька нашли временное пристанище на далеком-далеком айсберге. Когда было выпито все, что можно, и даже то, что нельзя, Петьку одолело странное предчувствие. Через несколько мгновений они оказываются в 2050 году на борту воздушного лайнера. Перемещение произошло неспроста: миру снова угрожает опасность – очередная инопланетная экспансия. Оказывается, еще Иван Грозный, из сообра-

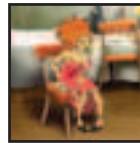
жений национального интереса, заключил с зелеными гостями некий договор. Разобраться с опрометчивым самодержцем в прошлом и восстановить порядок в будущем предстоит именно вам.

Сначала в вашем распоряжении всего два персонажа: Василий Иванович и Петька. По мере прохождения появятся и третий участник событий – Анка. Разработчики обошли момент перемещения из одной удаленной локации в другую. Чтобы попасть в нужное вам место достаточно использовать «нуль-джампер», работающий по принципу телепортации. Будущее, как-никак. Его вы найдете практически в самом начале игры, скормив крысе украденную колбасу и вымазавшись в гуталине. Управление в игре осталось без изменений – не тот это жанр, интуитивнее не сделаешь. Наводим курсор на объект. Если появляются щипцы, то его можно использовать. Если нет, ищем дальше. Инвентарь представляет собой всплывающую рамку с абсолютно ненужным

барахлом, которое вы нашли по ходу путешествия и которое обязательно где-нибудь пригодится. Если вы, проанализировав ситуацию, совершаете, как вам кажется, единственно правильное действие и оно не получается, попробуйте сменить героя. Зачастую то, что не дозволено Чапаеву, может сделать Петр. И наоборот. Надо заметить, что серия приключений про ВИЧ и Петьку – самый удачный квестовый проект, сделанный российскими разработчиками. Хотя и разными – если помните, первые две части вышли в свет благодаря S.K.I.F. Колоритные персонажи, простой до гениальности геймплей и искрометный юмор настолько полюбили отечественному игроку, что каждое новое продолжение принимается на ура. И не важно, что шутки, скорее всего, были заимствованы с anekdot.ru образца этак года 96-го, в контексте игры они очень и очень уместны. Графически игра выполнена на должном уровне. Традиционная для сериала двумерная графика немного превосходит то, что мы видели в третьей части. Пейзажи, а их около семидесяти, выполнены в высоком разрешении и отличаются пестротой и неординарностью. ■

ВЕРДИКТ

ВСЕМ ЛЮБИТЕЛЯМ ЖАНРА



5.0

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Хорошая двумерная графика, логичные задания, приемлемый юмор, знакомые персонажи.

МИНУСЫ

Все те же, что и в предыдущей части.

Приятный во всех отношениях квест об очередных похождениях Петра и Василия.

ЛОГИКА ВЕЩЕЙ

ОТВЕРКУ В ЛАМПУ, ЧТОБ ЗАМКНУЛО

Что по-настоящему радует, так это логичность игрового процесса. Все задание можно выполнить и без лежачего под рукой прохождения. Если же суть происходящего от вас

ускользнула, не теряйте надежду и пробуйте самые неожиданные вещи. Решение само вас найдет. Хотя, честно говоря, там и так все кристально ясно.



▶ Пародии встречаются сплошь и рядом.

<p>ХУЖЕ, ЧЕМ Monkey Island</p>	<p>ЛУЧШЕ, ЧЕМ ПИВИЧ 2</p>
---	--------------------------------------

ИГРА НЕПЛОХА, НО ДО КЛАССИКИ, КАК ДО ЛУНЫ.

МИР ВИКИНГОВ

Новая игра немецкой школы стратегий, известной серией «Затерянный мир», «Война и Мир», Settlers и Cultures

Захватывающая история борьбы между богатыми скандинавских миров, в которую оказались втянутыми древние викинги

16 уровней таинственного мира, где раскинулись заснеженные равнины, огненные подземелья и чертоги богов



6 видов ресурсов, среди которых – грибы, дерево, глина, камень, а также золото и руда, обеспечивающие жизнь поселений северян

23 типа сооружений, в число которых вошли кузницы, пивоварни, монетные дворы, школы, пасеки и многое другое

Новый движок, позволяющий имитировать погодные условия и включающий уникальную систему искусственного интеллекта

snowball.ru
искусство делать игры



Система:	Windows 98/2000/XP
Процессор:	PIII 500
Память:	128 Mb
Видеокарта:	совместимая с DirectX
3D-ускоритель:	не требуется
Жесткий диск:	750 Mb
Драйверы:	DirectX 8.1
Жанр:	стратегия



■ ПЛАТФОРМА: Game Boy Advance ■ ЖАНР: action
 ■ ИЗДАТЕЛЬ: Konami ■ РАЗРАБОТЧИК: Konami
 ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1

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

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

ПОСОБИЕ ПО ЧЕРЕПАХОВЕДЕНИЮ

АРТЕМ ШОРОХОВ
cg@miranime.net

«Младшие версии» — настоящее бедствие для любителей портативных развлечений. Лишь блеснет на горизонте слава грядущего хита — тут же на-гора выдается и GBA-релиз. Ждешь его ждешь, и в который раз спотыкаешься о неудачную реализацию. Уж сколько громких тайтлов было потоплено малюткой GBA — не перечить. Поэтому с особенной радостью приветствуем мы качественные игры. Скажите, вы любите черепах-мутантов?

Подозрительно долго ничего не было слышно о любимцах детворы — зеленых рептилиях, виртуозно владеющих ниндзюцу... Но теперь старый бренд очистили от пыли, любовно отполировали и — под гул аплодисментов — представили публике.

Телеканал Fox Kid запустил новый мультсериал, базирующийся на вселенной TMNT. Новый художник, новый сюжет, новые герои... Ну а игра призвана напомнить нам предысторию саги о мутантах. В который раз мы становимся очевидцами — даже участниками! — непримиримой борьбы четверки храбрых черепах с могущественным кланом фут-ниндзя, во главе которого стоит некто Ороку Саки, более известный как Шреддер. Отличительной особенностью является то, что новые мультфильмы, а равно и игра, ориентированы на оригинальный комикс, поэтому состав действующих лиц покажется незнакомым большинству российских геймеров. Удивительно, но именно это и вносит свежую струю в череду игр о черепахах-ниндзя. Нашим взорам предстанет «совсем другая» Эйприл О'Нил, мы узнаем подробности судьбы Кейси Джонса, набьем лица кибернетическим ниндзя, устроим гонки на панцирециклах и, конечно

же, постигнем мудрость крысы-сэнсея Сплинтера. Интересно? Вся прелесть геймплея в том, что каждая боевая единица дружного черепашьего отряда обладает не только уникальными приемами, но и кое-какими спецвозможностями. Микеланджело, например, умеет отталкиваться от стен. Рафаэль неплохо использует саи вместо альпинистского снаряжения. Донателло может запросто превратить боевой шест в снаряд для прыжков... Казалось бы, все лежит на поверхности. Но отчего-то только в этой TMNT-игре разработчики догадались сконструировать уровни так, чтобы по максимуму использовать всю индивидуальность черепашек: на каждого из героев приходится что-то вроде отдельной «серии» — в каждой вы вдоволь набегайтесь, напрыгаетесь, намашетесь мутировавшими конечностями. Но кроме этого вы еще и опробуете новейшие изобретения Донателло: Лео достанется тележка с наспех прикрученной лазерной пушкой, гордо именуемая Sewer Slider, Майки всласть накачается на черепахоборде, Раф оседлает панцирецикл, а сам Донни улетит из рушащейся лаборатории на дельтаплане. И весь этот винегрет (кто сказал «пицца»?) обильно приправлен отличными боссами, в каждом из которых есть своя изюминка. Скудно не будет. Попробуйте сами. ■

ВЕРДИКТ

TMNT — ВКУСНАЯ КОНФЕТА



7.5

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

Плюсы

Приличная графика, увлекательный и разнообразный игровой процесс, любимые герои... Гибкая настройка сложности.

Минусы

Огорчает отсутствие мультиплеера. Устроить чемпионат Нью-Йорка по гонкам на панцирециклах — вот это было бы здорово!

Технические штучки Донателло немало разнообразят классический beat'em up старой школы.

АХ, ДИАЛОГИ! ВЫ ЧУДЕСНЫ!

ВЫ НА ВОЙНЕ, СЫНКИ!



Первоначально обилие текста между уровнями несколько раздражает. Не поддавайтесь искушению, уберите палец с кнопки start! Эти диалоги нужно читать. И дело тут не в «сюжете», нет. Дело — в эстетике. В качестве примера позволю себе привести стенограмму акта общения Рафа и Кейси:

— Поверить не могу! Я проиграл какой-то жабе!

— Черепахе...

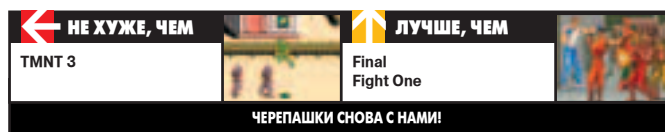
— Да какая разница!

— Зато я не бегаю по городу в хоккейной маске и вообще слежу за своей внешностью.

— Я просто берегу лицо для Голливуда!



Можно разделаться с нехорошим боссом, сражаясь спиной к спине с новоприобретенным напарником.



Игра искусно разбавлена элементами платформера.



Если вы будете упорны в добывании бонусов — будет вам счастье в виде пяти трасс.



Томас Ганкок
«Подрывник» **САПЕР**

Рене Дюшан
«Француз» **ШПИОН**

Джеймс Блэквуд
«Ласт» **МОРПЕХ**

Джек О'Хара
«Батчер» **ДЕСАНТНИК**

Поль Толедо
«Волк» **ВОР**

Сэр Френсис Т.
Вулридж «Герцог» **СНАЙПЕР**

COMMANDOS 3

ПУНКТ НАЗНАЧЕНИЯ – БЕРЛИН!

В ПРОДАЖЕ С 27-ГО ОКТЯБРЯ. В ПЕРВУЮ НЕДЕЛЮ В РОССИИ ПРОДАНО 40 000 ЭКЗЕМПЛЯРОВ.

“Абсолютно никем не превзойденное ощущение единства места и времени... игра какого-то нечеловеческого правдоподобия”

PC Gamer

ДЖЕВЕЛ-УПАКОВКА

3 CD

англоязычная версия
игры с русскими
субтитрами

ПОДАРОЧНАЯ УПАКОВКА

4 CD

русскоязычная
версия игры



PYRO
STUDIOS
www.pyrostudios.com

eidos
www.eidos.com

**НОВЫЙ
ДИСК**
www.nd.ru

COMMANDOS 3: DESTINATION BERLIN. РАЗРАБОТКА: © PYRO STUDIOS SL, 2003. ВСЕ ПРАВА ЗАЩИЩЕНЫ. ИЗДАНИЕ: EIDOS INTERACTIVE LIMITED 2003. COMMANDOS 3: DESTINATION BERLIN ЯВЛЯЕТСЯ ЗАРЕГИСТРИРОВАННОЙ ТОРГОВОЙ МАРКОЙ PYRO STUDIOS SL. ПЕРЕВОД НА РУССКИЙ ЯЗЫК ВЫПОЛНЕН КОМПАНИЕЙ “НОВЫЙ ДИСК”. ИСКЛЮЧИТЕЛЬНЫЕ ПРАВА НА ИЗДАНИЕ И РАСПРОСТРАНЕНИЕ НА ТЕРРИТОРИИ РОССИИ, СНГ И СТРАН БАЛТИИ ПРИНАДЛЕЖАТ КОМПАНИИ “НОВЫЙ ДИСК”.



■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: adventure ■ ИЗДАТЕЛЬ: Oxiana
 ■ РАЗРАБОТЧИК: Oxiana ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
 ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PII 300 МГц, 32 Мбайт RAM, 3D ускоритель (8 Мбайт)

<http://www.weekendcapri.com>

ВЕРДИКТ

СОЛНЦЕ И МОРЕ



3.0

НАША
ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Единственным достоинством *A Quiet Week-end in Capri* является большое количество картинок с прекрасными видами.

МИНУСЫ

Недостатков и вовсе нет, ибо назвать *A Quiet Week-end in Capri* игрой очень сложно.

Лучшее средство от депрессии, вызываемой слякотной и холодной погодой за окном.



Картинка ничего не показывает – просто вид красивый.

ХУЖЕ, ЧЕМ

побывать на Капри

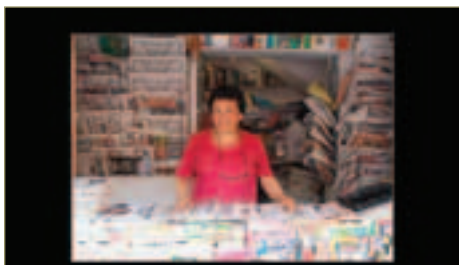
НЕ ЛУЧШЕ, ЧЕМ

Sydney Mystery

A QUIET WEEK-END IN CAPRI – ПРЕКРАСНЫЙ НАБОР КРАСИВЫХ КАРТИНОК, НО НЕ БОЛЕЕ.



Заблудиться на узких улочках прибрежного городка очень просто, а указателей почти нет.



Эта добродушная продавщица бесплатно дала мне свежий выпуск местной газеты.

A QUIET WEEK-END IN CAPRI

ВИРТУАЛЬНЫЙ ОТПУСК

ПЕТР ГОЛОВИН
 petr@gameland.ru

Если вы помните, где-то в середине лета этого года на головы игроков обрушился проект под названием Sydney Mystery. Те, кто играл в эту игру, до сих пор вспоминают создателей из Brendan Reville весьма нелестными словами, ведь их творение, которое они наглым образом пытались выдать за квест, оказалось просто ужасным и больше походило на жалкую пародию на любимый многими жанр. Это был редкий случай, когда игравшие в игру могли позавидовать тем, кому посчастливилось пройти мимо нее.

Но, оказывается, на свете есть разработчики, которые смогли в некотором роде повторить «успех» Sydney Mystery – несмотря на то, что игра скорее похожа на эдакий интерактивный путеводитель по курортному городу. Итак, представляем вашему вниманию *A Quiet Week-end in Capri*. Данный обзор можно считать предостережением всем игрокам, которые не имели «счастья» быть знакомыми с Sydney Mystery, ибо осталь-

ные, наверное, уже все поняли по оценке, выставленной этой игре. Для начала позвольте провести небольшой тест. Ответьте на один вопрос: вы давно ездили отдыхать к морю? Если ответ «нет», то можете смело переворачивать страницу, ведь в этом случае игра не вызовет у вас никаких эмоций – все, что вы в ней увидите, наверняка могли ощутить лично. Ну а если вы в силу различных причин предпочитаете путешествовать исключительно сидя перед экраном телевизора или монитора, тогда эта игра создана специально для вас, потому что все очарование *A Quiet Week-end in Capri* заключается в огромном количестве прекрасных фотографий с видами небольшого итальянского острова Капри, на котором и протекает действие игры. Весь геймплей при этом сводится к бесцельному путе-

шествию по очень живописному курортному городку. Посмотрите направо, посмотрите налево – именно в таком ключе проходит игра. Во время путешествия можно совершать покупки и выполнять различные задания. И все. Нет, еще существует режим, в котором можно просто пройтись по городу в качестве туриста. В этом случае в вашем распоряжении будет карта острова с описанием местных достопримечательностей.

Ну как, интересно? Не спешите отвечать на этот вопрос. Посмотрите на скриншоты, оцените свои материальные возможности, и если вам в ближайшее время не удастся куда-нибудь поехать, тогда, вероятно, диск с игрой будет вам интересен. А там, глядишь, Oxiana выпустит еще один виртуальный путеводитель. Хотя, лучше, наверное, не стоит. ■

ЕСЛИ СОБЕРЕТЕСЬ

ИЗ ТУРИСТИЧЕСКОГО СПРАВОЧНИКА

Остров Капри является истинным достоянием Италии и по праву считается одним из лучших мест для отдыха. Необычайная красота Капри, утопающего в буйной растительности, сочетается с теплым климатом. Располагается остров в 36 км от Неаполя, в разное время его посещали такие известные люди, как Ф.Шалапин, И.Бунин, М.Горький. Капри знаменит своими небольшими ресторанчиками, меню которых придется по душе самым капризным гурманам.



Глядя на этого таксиста, так и хочется сказать: «Давай, шеф, поехали к дому, дорогу сейчас покажу». Кстати, пока вы ему не заплатите, он не отстанет, так что не обижайте дядю.

Вампиры

кровавая и шокирующая
история



Idol
1c snowball.ru
ураганные боевики

в продаже с октября



PAN VISION



ВЬЕТНАМ: ТРОПА ХО ШИ МИНА

X-PLANE 6

TENNIS MASTER SERIES 2003



ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:

Vietnam War: Ho Chi Minh Trail

ЖАНР:

action

ПЛАТФОРМА:

PC

ИЗДАТЕЛЬ:

Медиа-Сервис 2000

РАЗРАБОТЧИК:

Epic Entertainment

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

1

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:

PII 300 МГц, 32 Мбайт RAM, 3D-уск.

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:

X-Plane 6

ЖАНР:

simulation

ПЛАТФОРМА:

PC

ИЗДАТЕЛЬ:

Бука

РАЗРАБОТЧИК:

Sniper Entertainment

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

1

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:

PII 300 МГц, 64 Мбайт RAM, 3D-уск.

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:

Tennis Master Series 2003

ЖАНР:

sports

ПЛАТФОРМА:

PC

ИЗДАТЕЛЬ:

1C

РАЗРАБОТЧИК:

Microids

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

до 2

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:

PII 350 МГц, 64 Мбайт RAM, 3D-уск.

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

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

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

Резюме: Аркада в стиле Beach Head. Огромное количество врагов и горы патронов. Что еще нужно для счастья?

Резюме: Предельно реалистичный, легко расширяемый и настраиваемый авиасимулятор.

Резюме: Спортивная игра, но не футбол и даже не хоккей, а симулятор тенниса. Реалистично и свежо.



В бессмысленной стрельбе есть что-то неуловимо привлекательное. В некоторых играх не успеваешь хоть на секунду задуматься – зачем это все нужно, почему же в них хочется играть? «Тропа Хо Ши Мина» – как раз из таких. Вас ждут шесть основных видов оружия, огромный запас патронов и совершенно дикое количество врагов, так что вперед, смело занимайте позицию в уже оборудованном бункере. Боевая задача – удержать укрепления до подхода основных сил, уничтожая тысячи наступающих супостатов. Не нужно даже заботиться о выборе удачной позиции. Кровь, смерть, взрывы – и никаких гвоздей! Trigger happy. ■

Статистика скажет вам об этой игре больше, чем любое литературное описание. И так, в X-Plane 6 вы найдете сорок различных самолетов и вертолетов, 18 тысяч моделей аэропортов, ландшафты, воссозданные по спутниковым данным, реалистичные службы управления воздушным движением, инструментарий для создания своих самолетов, летных моделей и ландшафтов. Можно синхронизировать погоду в игре с реальными условиями в мире, настроить поведение диспетчерской службы, загрузить новые карты, нажимать на любые кнопки на приборной панели или полетать в атмосфере Марса. И это лишь малая часть того, что есть в игре! ■

Новые версии футбольных и хоккейных симуляторов в приличном обществе принято ждать каждый год, а вот большой теннис почему-то не пользуется особой популярностью. И совершенно зря. Tennis Master Series – очень интересная и достаточно реалистичная игра. Пусть в ней вы не найдете реально существующих игроков, но сама атмосфера тенниса передана отлично. Корт скопированы с настоящих площадок, персонажи анимированы с помощью технологии motion capture, табло в углу показывает скорость подачи, специально обученные мальчишки подбирают мячи, а судья объявляет счет совсем, как «в телевизоре». ■

ВОЗВРАЩЕНИЕ ЗОЛОТОГО ИДОЛА

ПАТРУЛЬ



ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:

Lost Idols — Puzzle Crusade

ЖАНР:

logic

ПЛАТФОРМА:

PC

ИЗДАТЕЛЬ:

Медиа-Сервис 2000

РАЗРАБОТЧИК:

Horux Interactive

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

1

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:

PII 300 МГц, 32 Мбайт RAM, 3D-уск.

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

Резюме: В меру интересная и очень размеренная логическая игра.

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:

Crime Patrol

ЖАНР:

action

ПЛАТФОРМА:

PC

ИЗДАТЕЛЬ:

Медиа-Сервис 2000

РАЗРАБОТЧИК:

American Laser Games

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

1

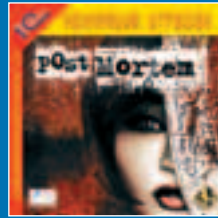
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:

P 100 МГц, 32 Мбайт RAM

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

Резюме: Очередной шутер для светового пистолета. Как вы наверняка заметили, они все одинаковые.

POST MORTEM



ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:

Post Mortem

ЖАНР:

adventure

ПЛАТФОРМА:

PC

ИЗДАТЕЛЬ:

1C

РАЗРАБОТЧИК:

Microids

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

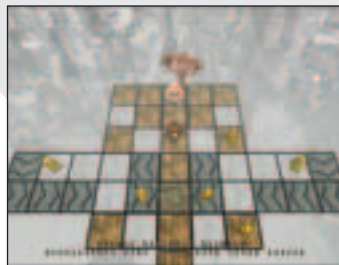
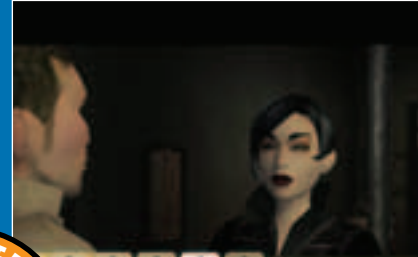
1

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:

PII 500 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-уск.

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

Резюме: Замечательный квест в стиле film noir от Microids, создателей легендарной Syberia.



Нет, Индиана Джонс не причем. «Возвращение Золотого Идола» - довольно обычная игра-головоломка. Причем для ее успешного прохождения вам даже не нужно знать, кто такой этот таинственный «золотой идол» и как он попал туда, откуда ему теперь не терпится вернуться. Скромный археолог (без кнута, но в шляпе) должен из уровня в уровень собирать одинаковые статуэтки. Задача в том, чтобы не угодить в ловушки и спокойно добраться до выхода, что отнюдь не так просто, как кажется поначалу. Игроку придется заранее проработать маршрут движения и потом ловко исполнять задуманное, ибо цена ошибки - жизнь. ■

Будь сейчас на дворе начало девяностых - все виртуальные тирсы от American Laser Games были бы самими что ни на есть полноценными хитами. Потому что друг на друга они похожи, как две капли воды. Главный герой, рыцарь без страха, упрека и каких-либо реплик в диалогах изводит сотни противников по ходу забавно снятых видеороликов. Как и в других переизданных Digital Leisure проектах, качество видео повышено с ужаснейшего до до вполне пристойного, а разрешение - до 352x240. В этот раз игроку в роли офицера полиции придется бороться с наркоторговцами и участвовать в операциях спецназа в современных США. ■



Не так давно именно Microids установили новый стандарт качества в жанре серьезных квестов. И пока Syberia 2 все еще находится в разработке, хочется порекомендовать дорогим читателям еще одну отличную игру от той же команды. Сейчас почти все древние квестовые сериалы уже покинули мир живых, и в жанре явно не хватает хороших детективных игр. Сюжет, казалось бы, прост: перекалифицировавшийся в художника частный детектив Гас Макферсон неожиданно оказывается вынужден заняться необычным расследованием. Таинственная незнакомка в черном рассказывает ему об ужасном преступлении: ее сестра с супругом

были найдены обезглавленными в комнате отеля. Дело будет запутанным, а расследование - нелинейным. В игре более шести тысяч реплик, и каждая из них по-своему влияет на развитие сюжета. Бывают и взаимоисключающие варианты. Например, можно представиться журналистом, тайным агентом или рассказать о себе всю правду. Реакция персонажей будет различной, и в каждом случае события примут свой оборот. И, конечно, в такой игре не обойтись без множества концовок, подводящих расследованию закономерный итог. Словом, Microids опять выпустили проект, на который следует равняться каждой аванчуре. Рекомендуем! ■

КИБЕРСПОРТ



ВЕДУЩИЙ РУБРИКИ РОМАН «POLOSATIY» ТАРАСЕНКО

Здравствуйтесь, с вами рубрика «Киберспорт» и ее ведущий Polosatiy. Во всем мире проходит множество чемпионатов различного масштаба, и в последнее время ни один из них не обходится без представительниц прекрасного пола. Молодые парни, ночи просиживающие за Quake III Arena, мечтают выиграть тысячи долларов. А когда в киберспорт приходят девушки, стимул побеждать лишь усиливается. Далее вы познакомитесь с первой профессиональной женской командой по Counter-Strike. Также в номере: обзор TTM (Unreal Tournament 2003), тактика Warcraft III – учим «горячие клавиши».

BTB LADIES – ЖЕНСКАЯ КОМАНДА ПО COUNTER-STRIKE.

12

-18 октября в Южной Корее состоялись финалы World Cyber Games 2003 (репортаж о турнире читайте в рубрике «Спец»). Помимо 600 геймеров, сражавшихся за медали в официальных дисциплинах, на турнир приехала французская команда BTB ladies, целиком состоявшая из симпатичных девчонок, играющих в Counter-Strike. Порой внимание журналистов было приковано не к звездам Warcraft III или Unreal Tournament 2003, а к женскому клану из страны Высокой моды. Интервью и фотосъемки – именно таким со стороны казалось участие BTB ladies в грандиозном киберспортивном празднике, однако попали они на него не по воле случая. За месяц до WCG 2003 во Франции прошли Samsung Euro Cyber Games, и неожиданно для всех команда, включенная в список участниц в последний момент (взамен опоздавших шведок), обыграла англичанок, бельгиек, норвежек, а в финале – датчанок из DK Ladies. Главным призом турнира была поезд-

ка в Корею. Там мне и удалось пообщаться с капитаном BTB ladies. Встречайте, [BTB]Turkoize, любезно согласившаяся ответить на несколько вопросов для «Страны Игр»:

«Страна Игр»: Привет, расскажи о себе и о своей команде.

Turkoize: Здравствуйте! Меня зовут Мино Энн, псевдоним Turkoize. Мне 20 лет, живу в южной части Франции близ города Авиньон. Недавно я закончила учебу и сейчас работаю. Вместе с четырьмя подругами (LOlita, Bikette, RiTTa и NiNa) я играю за BTB ladies (Beat off the Best).

СИ: Твоя геймерская история?

Turkoize: Серьезно все началось с Counter-Strike полтора года назад. Спасибо моему братишке, который к тому времени уже был настоящим мастером и обучил меня первичным навыкам. А вообще я увлекаюсь видеоиграми с 8 лет, впервые попробовала Sega MegaDrive с ее веселыми бродилками и уже тогда была без ума от подобных развлечений. Позднее у ме-

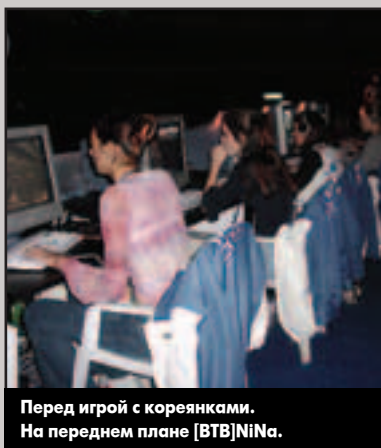


BTB ladies в полном составе (слева направо):
LOlita, Turkoize, Bikette, RiTTa и NiNa.

ПОМИМО УЧАСТИЯ ВО ВСЕВОЗМОЖНЫХ ЦЕРЕМОНИЯХ WORLD CYBER GAMES 2003 КОМАНДЕ BTB LADIES ПРЕДСТОЯЛО НЕБОЛЬШОЕ ИСПЫТАНИЕ, А ИМЕННО – ПОКАЗАТЕЛЬНЫЙ МАТЧ ПРОТИВ ЛУЧШЕЙ ЖЕНСКОЙ КОРЕЙСКОЙ КОМАНДЫ ПО COUNTER-STRIKE. ФРАНЦУЖЕНКИ ОТЛИЧНО СПРАВИЛИСЬ С ЗАДАЧЕЙ, ВЫИГРАВ У АЗИАТОК СО СЧЕТОМ 15:9 НА КАРТЕ DE_DUST2.



Француженки в житейской обстановке.



Перед игрой с корейками.
На переднем плане [BTB]NiNa.

ня появился компьютер. Как сейчас помню знаменитые Duke Nukem, Doom и Tomb Raider. Также я обожала RPG типа Final Fantasy, ей я посвятила немало часов. В данный момент я уделяю свое внимание только Counter-Strike и ничему больше.

СИ: Что думают родители о твоём увлечении?

Turkoize: Они знают, что я с ума схожу от игр, поэтому для них не было сюрпризом, когда я начала играть в Counter-Strike. Так что они не против и поддерживают меня. Сейчас я окончила учебу, и родителям больше не надо беспокоиться, хожу ли я в школу и выполняю ли домашнее задание.

СИ: Обычно девушкам не нравятся 3D-шутеры, и они играют максимум в тетрис или The Sims. За что ты так любила Counter-Strike?

Turkoize: Девчонки не интересуются

компьютерным геймингом из-за нехватки времени для ежедневных тренировок. К тому же большинство из нас не одобряет насилие в играх. Лично я не считаю, что Counter-Strike такая жестокая. Моему клану больше приходится размышлять о тактике и взаимодействиях, чем о подобных пустяках. Я люблю CS за ее бесконечные возможности и разнообразие действий, ведь другие компьютерные забавы когда-то заканчиваются. А командная игра позволяет мне и моим подругам по-новому взглянуть на взаимоотношения, научиться проводить вместе время и разделять эмоции.

СИ: Понравилась ли тебе Корея?

Turkoize: Это удивительная страна. Я успела влюбиться в нее уже через пару дней пребывания. Сеул – очень интересный город, полный жизни. Индеец поразил меня больше всего. Люди на улицах всегда рады помочь и

подсказать верный путь. О WCG 2003 отдельный разговор. Я до сих пор не понимаю, кому удается так классно организовать чемпионат такого впечатляющего масштаба. Киберспорт играет столь великую роль в корейской культуре, что просто не верится. Мои поздравления всем тем, кто работает над проектом WCG. Желаю им, чтобы турнир становился лучше из года в год.

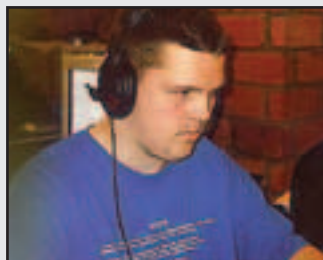
СИ: Наверно, вы часто играете против мужских CS-команд. Как они реагируют, когда проигрывают девчонкам?

Turkoize: Да мы только и играем с парнями что выигрываем, несмотря на наши пробы емы с Интернетом и качеством связи. Конечно, поверженные противники, бывает, злятся на нас, но нам это не столь важно. Мы просто хотим получать удовольствие от игры. ■

ОБЗОР ТТМ ДЛЯ UNREAL TOURNAMENT 2003.

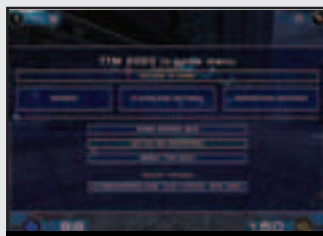
TТМ – турнирная модификация (мутатор) для Unreal Tournament 2003 (аналог OSP для Quake III Arena) от российского разработчика Павла «Pakman» Кириллова. С помощью ТТМ можно по-новому настроить игру, сделать ее более привлекательной и удобной для просмотра. Напрямой, многих раздражают стандартные серые модели монстров в мультиплеере UT2003. ТТМ позволит выбрать более десятка разнообразных «шкур» всех цветов и раскрасок. Основное преимущество мутатора – он был одобрен организаторами крупнейших мировых чемпионатов, среди которых World Cyber Games, Electronic Sports World Cup, The Cyberathlete Professional League и Clanbase. Вот некоторые «фишки» ТТМ, предлагаемые с последней версией (на момент написания статьи v3.0):

- звуки, сообщающие о вашем попадании в противника (hitsounds);
- 15 новых прицелов и таймер;
- разминка перед игрой (у игроков имеется весь доступный арсенал вооружения);
- ведение статистики эффективности стрельбы из каждого оружия, а также взятой брони, здоровья и Double Damage;
- возможность отключать Combo-приемы;
- возможность убирать на карте Double Damage;
- автоматическая запись демки и снятие скриншота;
- трансляция хода матча в сетях IRC.



Pakman (создатель ТТМ) иногда сам не прочь поиграть в UT2003.

Более детальное описание ТТМ лежит в Сети по адресу <http://www.planetunreal.com/ttm/about.html>. Чтобы установить мутатор, необходимо распаковать архив (на диске к журналу ищите последнюю версию) в директорию UT2003. Затем при создании сервера в меню Mutators необходимо выбрать ТТМ 2003 v3.0 из списка available. На готовом сервере в Интернете этого делать не надо. Чтобы настроить вышеописанные возможности ТТМ, в игре нажмите клавишу F7. ■



Основное меню ТТМ (доступно по нажатию F7 в игре).

НА НАШЕМ CD

Демки лучших игр WCG 2003 Grand Final и Euro Cup 8, свежая версия (3.0) мутатора ТТМ для UT2003, патчи к UT2003 и Warcraft III. А так же подробная информация о предстоящих кибертурнирах с 21 по 28 ноября.

e-shop



ИГРЫ ПО КАТАЛОГАМ С ДОСТАВКОЙ НА ДОМ

www.e-shop.ru

www.gamepost.ru

GAME BOY ADVANCE



\$135.99

Технические параметры:

Процессор: 32-Bit ARM
Память: 32-96 KB VRAM (в CPU), 256 KB
Экран: 2.9" TFT с отражающей матрицей (40.8 мм x 61.2 мм)
Разрешение и цвет: 240x160 пикселей, 32.768 возможных цветов
Размеры (ШxВxТ): 144.5 x 82 x 24.5 мм
Вес: 140 г
Питание: 2 батареи класса AA (15 часов)
Носители данных: картриджи
Другое: Стереозвук, совместим с играми для Game Boy и Game Boy Color

\$89.99

Технические спецификации только для GBA SP:

* Интегрированная подсветка LCD экрана * Входящая в комплект перезаряжаемая Lithium Ion батарея, способная работать 10 часов безостановочной игры, заряжаемая всего 3 часа

\$52.99



Golden Sun: The Lost Age

\$49.99



Advance Wars 2: Black Hole Rising

\$59.99



Boktai: The Sun Is In Your Hand

\$49.99



Donkey Kong Country

\$55.99



Final Fantasy Tactics Advance

\$52.99



Banjo Kazooie: Grunty's Revenge

Заказы по интернету – круглосуточно!
Заказы по телефону можно сделать

e-mail: sales@e-shop.ru
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%!

WWW.GAMEPOST.RU

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

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

СТРАНА ИГР



ДА! Я ХОЧУ ПОЛУЧАТЬ БЕСПЛАТНЫЙ КАТАЛОГ GAMEBOY GAME BOY ADVANCE

ИНДЕКС _____ ГОРОД _____

УЛИЦА _____ ДОМ _____ КОРПУС _____ КВАРТИРА _____

ФИО _____

ОТПРАВЬТЕ КУПОН ПО АДРЕСУ: 101000, МОСКВА, ГЛАВПОЧТАМТ, А/Я 652, E-SHOP

СОВЕТЫ К WARCRAFT III

УЧИМ «ГОРЯЧИЕ КЛАВИШИ».

Основным средством управления в Warcraft III является мышь. Но если взглянуть на действия профессионального киберспортсмена,

можно заметить, как тот неистово стучит по клавиатуре. Наверняка он с кем-то переписывается, подумаете вы. Однако это совсем не так. Не многие знают, что в Warcraft III существуют так называемые «горячие клавиши», с помощью которых можно командовать войсками и вести экономическое развитие гораздо быстрее. Далее вы познакомитесь с основными командами управления, призванными упростить игровой процесс, сделать его более эффективным.

Совет 1. Научитесь ориентироваться по мини-карте (расположена в левом нижнем углу экрана), представляющей собой уменьшенное отображение всей территории. Область, видимая на мониторе в конкретный момент, обведена на мини-карте белой рамкой. Переместив рамку с помощью мыши, вы мгновенно попадете в соответствующую часть уровня. В командной игре перед атакой на одного из противников или при нападении на вас полезно подавать сигнал-отметки, видимые только союзникам (зажимаете клавишу ALT и указываете курсором в нужную часть на мини-карте). Так ваши действия станут более координированными.

Совет 2. Во время сражения пользуйтесь клавишей ALT, при нажатии которой у всех зданий и юнитов становится видимым индикатор здоровья. Это поможет вам распознавать и добывать сильно раненых вражеских бойцов, а также вовремя отводить в сторону своих.

Совет 3. С помощью клавиши SHIFT вы сможете поручать своим войскам нес-

ОСНОВНЫЕ КОМАНДЫ УПРАВЛЕНИЯ WARCRAFT III:

- **CTRL + цифра:** создание отряда из выбранных войск; цифра (от 0 до 9): выбор отряда с соответствующим номером;
- **SHIFT + цифра:** добавление выбранных войск в отряд с соответствующим номером;

- **TAB:** переключение между различными типами войск, входящими в состав отряда;
- **F8:** выбор работника, раба, светлячка или послушника, не занятого никакой работой;
- **CTRL + ENTER:** вызов поля для отправки сообщений союзникам. Повторное нажатие клавиши ENTER – отправка введенного сообщения.



Боевой порядок включен. Воины ближнего боя переместились вперед. Обратите внимание, что пехотинцы добавлены в один отряд (CTRL + цифра). Стрелки, соответственно, находятся в другом звене.

колько заданий наперед. К примеру, выбрав работника и нажав SHIFT, прикажете ему возвести какое-нибудь здание и, не отпуская SHIFT, отправьте его добывать золото. Труженик приступит к строительству, а по его завершении бодро отправится на рудник.

Совет 4. Сохранение боевого порядка. Включается/выключается комбинацией ALT+F. Если этот параметр активен (по умолчанию), то, получив приказ двигаться, выбранный отряд авто-

матически построится так, что воины ближнего боя окажутся впереди, а стрелки и маги – сзади. Опытные игроки отключают эту возможность, иначе скорость перемещения всей армии будет соответствовать скорости самого медленного юнита.

Совет 5. Сооружайте постройки с помощью «горячих клавиш». Медлительный поиск пиктограммы нужного здания мышью остался далеко в прошлом и сейчас аналогичен «трак-

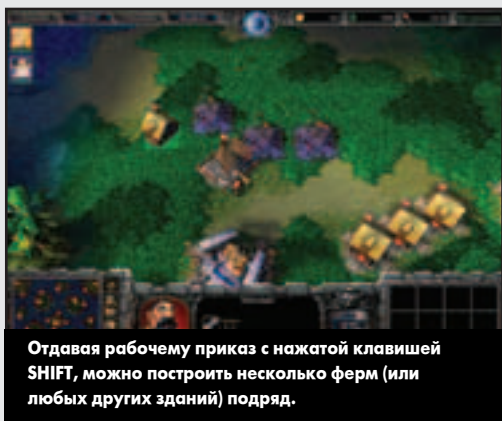
тористам» в Doom или Quake. У каждой расы выбор окна строительства осуществляется клавишей B (Build), а дальнейшие действия выполняются в зависимости от того, за кого вы играете. Например, создание Некрополя у Нежити выполняется комбинацией B, N. Лишь комбинация для возведения Алтаря Бури (Королей, Старейших или Тьмы) у каждой расы схожа – B, A.

Совет 6. Клавиши F1, F2 и F3 связаны с вашими героями. Например, по двойному нажатию F2 в центре экрана окажется герой, призванный на службу вторым.

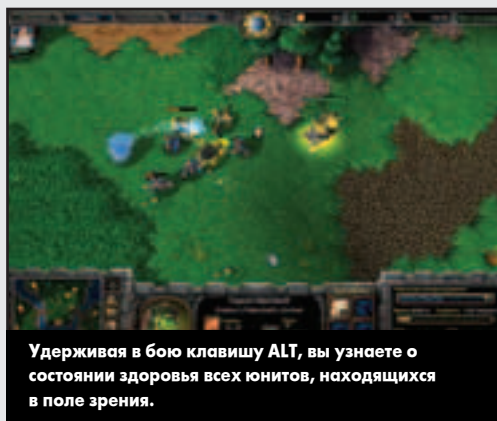
Совет 7. Кликнув на юните или постройке при нажатой клавише CTRL, вы выберете всех бойцов (или здания) того же типа, видимых на экране в конкретный момент (тоже действие выполняет двойной клик на любом из юнитов или зданий). Выделив 2 или 3 казармы, вы сможете нанимать нескольких воинов одновременно.

Совет 8. Нажав клавишу «Пробел», вы перейдете к месту последнего события, сообщение о котором появилось на миниатюрном информационном экране. Например, вы увлечены постройкой зданий, а ваши войска, находящиеся на другом конце карты, были атакованы врагом. С помощью «Пробела» вы моментально окажетесь у места события и сможете включиться в потасовку.

Совет 9. В начале игры ваши и вражеские юниты, а также постройки отображаются на мини-карте цветом, установленным случайным образом. Это не очень удобно, например зеленый и серый оттенки могут сливаться с ландшафтом. С помощью комбинации ALT+A можно выставить цветовой режим, при котором ваши войска будут синими, союзники – бирюзовыми, а противник – красным, более заметным на мини-карте цветом. В заключение добавлю – чаще заглядывайте в справочное меню Warcraft III и читайте советы. Дополнительную помощь окажет руководство пользователя, прилагаемое к игре. ■



Отдавая рабочему приказ с нажатой клавишей SHIFT, можно построить несколько ферм (или любых других зданий) подряд.



Удерживая в бою клавишу ALT, вы узнаете о состоянии здоровья всех юнитов, находящихся в поле зрения.

На этом рубрика «Киберспорт» заканчивается. Присылайте вашу критику и пожелания на электронный адрес polosatyi@gameland.ru, а с удовольствием ответчу на все письма. В следующем номере вас ждет рассказ о кубке КРПФ по Counter-Strike, плей-оффы Euro Cup 8, тактика Warcraft III – начальное развитие базы и обзор Community Bonus Pack для Unreal Tournament 2003.

КИБЕРТУРНИРЫ С 21-28 НОЯБРЯ



ТУРНИР ПО COUNTER-STRIKE В МОСКВЕ (КЛУБ FLASHBACK)

21-23 ноября 2003 года:

клуб Flashback (ул. Керченская, д. 16, метро Профсоюзная или Каховская, тел. 775-91-23);

Компьютеры: 60 штук P4 2.4 ГГц, память 512 Мбайт, видеокарта ATI Radeon 9600 Pro;

Призовой фонд: \$5000 (\$3000 за первое место, \$1500 – за второе и \$500 за третье). Призы будут выплачены победителям в рублевом эквиваленте по курсу ЦБ на момент окончания чемпионата;

Правила: версия Counter-Strike 1.5 (5x5), максимальное число раундов за одну из сторон (Терроры и Контры) – 12;

Система: single elimination (олимпика), а когда останется 32 команд – Double Elimination;

Карты на турнире: de_aztec, de_dust2, de_inferno, de_train, de_nuke, de_cbble;

Регистрация: взнос за участие 50 у.е. с команды. Предварительная регистрация участников производится с 20 октября по 16 ноября 2003 года по электронной почте sir@pmail.ru. Иногородние команды могут 19-20 ноября по телефону связаться с организатором и подтвердить свое участие.



ТУРНИР ПО WARCRAFT III И STARCRAFT В СУРГУТЕ (КЛУБ SPACE)

22 ноября 2003 года:

клуб Space (ул. Мелик-Карамова, д. 74);

Компьютеры: 25 штук Pentium 4;

Призовой фонд: неизвестен;

Правила: дуэли, версия Warcraft III: Frozen Throne 1.12 и StarCraft: Brood War 1.10;

Регистрация: взнос составляет 250 рублей, за участие в двух номинациях – 400 рублей. Регистрация по электронной почте space@surguttel.ru или заполнение заявки участника у администраторов клуба на месте.



ТУРНИР ПО QUAKE III ARENA В САНКТ-ПЕТЕРБУРГЕ (КЛУБ «ЗЕНИТ»)

22 ноября 2003 года:

клуб «Зенит» (ул. Пражская, д. 46, метро Ломоносовская или Московская, тел. 261-97-15);

Компьютеры: P4 1.7 ГГц, память 512 Мбайт, видеокарта GeForce 4 64 Мбайт;

Призовой фонд: 100% от взносов за регистрацию (65% + кубок за первое место, 35% – за второе и 5% за третье);

Правила: дуэли, версия Quake III Arena 1.32, версия OSP 1.03a;

Система: Double Elimination;

Карты на турнире: pro-q3tourney2, pro-q3tourney4, pro-q3dm6, ztn3tourney1, q3dm13tmp;

Регистрация: взнос за участие 250 рублей. Регистрация на месте в 11:00, начало чемпионата в 12:00.



ТУРНИР ПО QUAKE III ARENA В МОСКВЕ (КЛУБ «МИРЫ»)

23 ноября 2003 года:

клуб «Миры» (ул. Дубосековская, д.9, метро Сокол, тел. 231-31-71);

Компьютеры: Celeron 1.7 ГГц, память 256 Мбайт, видеокарта GeForce 4 64 Мбайт;

Призовой фонд: 50% от взносов за регистрацию + грамоты;

Правила: дуэли, версия Quake III Arena 1.32, версия OSP 1.03a;

Система: Double Elimination;

Карты на турнире: q3tourney2, pro-q3tourney4, pro-q3dm6, ztn3tourney1, q3dm13tmp;

Регистрация: взнос за участие 150 рублей. Регистрация на месте. Начало чемпионата в 11:00.



ТУРНИР ПО QUAKE III ARENA CHALLENGE PROMODE В МОСКВЕ (КЛУБ FLASHBACK)

29 ноября 2003 года:

клуб Flashback (ул. Керченская, д. 16, метро Профсоюзная или Каховская, тел. 775-91-23);

Компьютеры: 60 штук P4 2.4 ГГц, память 512 Мбайт, видеокарта ATI Radeon 9600 Pro;

Призовой фонд: неизвестен;

Правила: дуэли, версия Quake III Arena 1.32, версия Challenge Promode Arena 1.11;

Система: Double Elimination;

Регистрация: на месте в 10:00, начало чемпионата в 12:00. Предварительная регистрация участников производится по электронной почте dima@cyberfight.ru.

Редакция не несет ответственность за несоблюдение организаторами правил турнира, а также за отмену чемпионата по любым причинам. Рекомендуется предварительно позвонить в компьютерные клубы по указанным телефонам.



ОТВЕТНЫЙ УДАР



Почувствуйте себя героем! Головокружительные схватки, сногсшибательные приемы, зубодробительные удары – заряд

адреналина вам обеспечен! Прикольные персонажи и захватывающая дух атмосфера, приправленная изрядной долей доброго юмора, подарят море положительных эмоций. Словом, кураж без границ. Веселый 3D action "Ответный удар" – игра без возрастных ограничений.

- 3 режима игры
- 5 своеобразных героев
- 6 неповторимых локаций
- 8 различных стилей ведения боя



© 2003 "Комульт". Все права защищены.
Издатель: "РМГ Мультимедиа"
119019, Москва, ул. Волхонка, д.5/6, стр.4, офис 107.
Отдел продаж: (095)203-2178, (095)203-8751.
E-mail: info@rmgmedia.ru, www.rmgmedia.ru.
Техническая поддержка: support@rmgmedia.ru



НОВОСТИ ИНТЕРНЕТА

30 ТЫСЯЧ ФУНТОВ ДЛЯ МОЛОДЫХ И ТАЛАНТЛИВЫХ

Детский благотворительный интернет-фонд и Childnet Academy (<http://www.childnetacademy.org>) вот уже пятый год подряд ищут лучшего молодого веб-разработчика в мире. И каждый раз находят. Работы обсуждают большое жюри, а затем в Лондоне на заседании Childnet Academy происходит раздача призов, дипломов и прочих престижных и ценных подарков. Приоритет – новые идеи и проекты, помогающие молодежи активно общаться и помогать друг другу в реальной жизни. Навороченный дизайн и прочие заумные штучки для получения приза – отнюдь не главное. В этом году высшую награду получила 17-летняя Хэзер Лоувер (<http://www.dprophet.com>), собравшая на своем сайте более сотни инвалидов-колумнистов, поклонников Гарри Потера. А второе место занял 16-летний старшекласник Эндрю Фей (<http://www.kidzdom.com>) – за серию флэшек про придурковатого козла (что-то вроде сериала «Про Мясню»).

Может и ваш сетевой проект крайне важен для молодежного интернет-сообщества? Во всяком случае попробовать стоит: круг претендентов не ограничивается (единственное условие – 18 лет и моложе), регистрационная форма – это всего лишь 20 вопро-

сов, а срок подачи заявок истекает 10 января следующего года...

ЧТО ЖЕ МЫ ИЩЕМ?

Spylog (<http://www.spylog.ru>) и Searchengines.ru (<http://www.searchengines.ru>) продолжают публиковать статистику запросов пользователей Рунета к поисковым машинам. Из более чем пяти миллионов пользователей, обратившихся к поисковику в конце сентября – начале октября, лишь 1.8 миллиона сделали хотя бы один запрос. Самым популярным, в который уже раз, оказался «реферат» (или «рефераты») – 43% всех ключевых слов. На втором месте «знакомства» – 15.4%, затем «открытки» 12%, потом «обои» и «MP3» – по 8% и так далее. Любезные нашему сердцу «игры» заметно отстали и от «знакомств», и тем более от «рефератов». Их разыскивало лишь 5.1% (11-е место). Но все же приятно, что «игры» хоть и немного, но обогнали-таки «порно» (4.1%, 14-е место). Эх, что делает с нами учебный год! Помнится, летом «игры» искало 12-14% пользователей Рунета.

YAHOO БОРЕТСЯ СО СПАМОМ.

НА ДЕНЬГИ КЛИЕНТОВ...

Убедившись в невозможности победить спам одними судебными исками и понеся существенные убытки, крупнейшие почтовые службы начинают задумы-

ваться о переносе части издержек на кошельки своих клиентов. Сохраняя бесплатную и практически открытую спаммерам почту, e-mail сервисы предлагают нам заплатить за защиту. Так, в платной версии почтовой службы Yahoo Mail Plus (<http://mailplus.mail.yahoo.com>) пользователям предоставлены расширенные возможности по борьбе со спамом и вирусами. Стоит удовольствие не так уж и много – \$30 в год.

Всего предусмотрено два способа борьбы со спамом – традиционный и оригинальный. Первый – это SpamGuard Plus и по большому счету он означает лишь возможность для пользователя самостоятельно настраивать фильтры почтовой службы Yahoo. Другой же метод – AddressGuard – куда оригинальнее. Суть его в том, что пользователь регистрирует один основной адрес и до 500 различных его вариантов, которые и использует для заполнения онлайн-форм, регистраций на форумах и сайтах. Изначально все адреса (500+) равноценны, но как только какой-то из них начинает заваливаться спамом, его просто отключают. И так – до исчерпания

С другой стороны, а зачем деньги-то платить? Ведь этот способ каждый разумный поль-

Редакция приносит свои извинения за ошибку в ссылке на флешигру Unreveal Tournament, допущенную в «СИ» №20, правильная ссылка: <http://www.loungin.net/games/unreveal/unreveal.html>

НЕВИДАННЫЕ СКОРОСТИ

Обновлен рекорд скорости передачи информации в Интернете. Ранее он составлял 2.38 Гбит/с. Теперь же ученым из ЦЕРНа (Швейцария) и Калифорнийского технологического института (США) удалось передать на расстояние 7 тысяч километров 1.1 терабайта данных менее чем за полчаса. Соответственно, средняя скорость составила примерно 5.4 Гбит/с, что более чем вдвое лучше прежнего достижения и почти в 20 тысяч раз превышает скорость передачи данных по обычному широкополосному каналу.

ИНТЕРНЕТ ЗНАЕТ, ЧТО...

...Около 40% поклонников компьютерных игр – женщины.

...Согласно результатам последнего исследования, женщины предпочитают «потрепанных» мужчин, которые не стыдятся своей лысины и не пытаются ее замаскировать. Больше всего в мужчинах дам раздражают волосы, торчащие из ушей и ноздрей.

...Ученые из США и Португалии пришли к выводу, что без репродуктивной системы люди могли бы жить до 500 лет. При этом имеется в виду не кастрация, а изменения на гормональном и геномном уровне, делающие людей бесплодными.

...Животные, которые могут менять пол (черви, рыбы, моллюски), делают это, когда достигают 72% от своего максимального размера. Это верно для 98% популяции.

...33-летняя норвежская ведьма получила около \$11000 на создание магических зелий. Деньги выделил Индустриальный фонд регионального развития. Зелья избавляют от вредных привычек и стимулируют эротические сны.

...29% американцев хотели бы, чтобы им было 30-39 лет. Второй по привлекательности возраст – 21-29 лет, его предпочли 28% опрошенных. На третьем месте возраст 40-49 лет (15% респондентов). Стать ребенком захотели лишь 4% опрошенных.

Ananova (<http://www.ananova.com>), NEWSru.com (<http://www.newsru.com>), Washington Profile (<http://www.washprofile.org>)

FREWARE DOWNLOAD

INETBENCH 1.70

«КОНФИГУРАТОР SPORTSTER'A» 1.1

«ДЕТЕКТОР ЛЖИ ДЛЯ ГОСТЕЙ» 1.0

<http://www.thirdring.net/download/ib170.exe>

<http://www.sm-80.narod.ru/soft/sportcfg.rar>

http://www.dekan.ru/program/gld_setup.exe

Оценить скорость доступа в Интернет по тем цифрам, что дает Windows, нельзя – это лишь идеальный и неосуществимый вариант. Утилита поможет узнать реальную скорость доступа, загрузки страниц и файлов в ряде сетевых тестов. ■

Новая версия утилиты для Sportster'a дает геймеру полный контроль над модемом, снижает разрывы связи на зашумленных линиях, выберет модуляцию и диапазон скоростей связи. Оптимизирована для работы с несколькими модемами. ■

Как и спецслужбы, утилита использует в работе приемы нейро-лингвистического программирования и особенности нашей психики. По словам автора, чаще всего проверяют любимых «на верность», а точность-то определения – высокая! ■

ОЦЕНКА: ★★★★★
РАЗМЕР: 2700 Кбайт

10

ОЦЕНКА: ★★★★★
РАЗМЕР: 478 Кбайт

8

ОЦЕНКА: ★★★★★
РАЗМЕР: 930 Кбайт

9

ФЛЭШ-ИГРЫ НА ВЫБОР

В этот раз наш хит-парад флэшек формировался ох как непросто. Голоса разделились, спорам не было конца. Однако консенсус был-таки найден! Его результат перед вами...

SAMOROST

http://analogik.com/_flash/samorost/samorost.swf



Замечательный квест! На восьми экранах предстоит спасти владельца летающего в космосе острова от столкновения с еще одним кусочком космической тверди. Изумительная графика, звук и point'n'click-управление дополняют хорошее впечатление от работы чешских программистов.

SALTACOL

<http://www.totnavirtual.net/juegos/saltacol.swf>



Исследуя построение на Flash «моделей объектов с использованием элементов нейронной сети», испанец Альберто неожиданно построил эту игрушку. Улитку-самца, ищущего подругу, следует провести по опасному лабиринту. Игра сложная, но можно начать в «режиме с подсказкой».

KUMITE

<http://www.wbkids.com/games/flash/kickboxer.swf>



Несложный в освоении файтинг. Минимум ударов и единая арена позволяют разрядиться за игрой каждому. Но!.. При переходе от уровня к уровню победить лишь за счет спинномозговых рефлексов будет уже невозможно. Придется подключить «основной» мозг и придумывать комбинации...

MONKEY DIVING

<http://www.rudeplay.com/mohsye/monkeydiving.swf>



Ох и незавидная роль – тренер команды обезьян-ныряльчиков. Макаки по команде тренера бесстрашно бросаются вниз со скалы на океанском берегу. Неудачников сносит ветром на камни – шмяк!.. Так что надо точно соотнести начало прыжка, силу ветра и наличие воды «в бассейне».

FREWARE DOWNLOAD

«ГЛЮК РЕМУВЕР» 2.0

http://glukremover.narod.ru/download/glrem_set.zip

Программа вылечит глюки реестра Windows и HDD, приводящие к падению производительности, нестабильности и неудобству работы с компьютером. Все данные хранятся в специальной базе, обновляемой по сети. Есть откат изменений.

ОЦЕНКА: ★★★★★
РАЗМЕР: 800 Кбайт

8

«ВИРУСБЛОКАДА» 3.9.2

http://glukremover.narod.ru/download/glrem_set.zip

Vba32 – антивирус из Белоруссии, выходит с 1994 г. Есть монитор, сканер, POP3-фильтр, автообновление, эвристический анализ. Отличается скоростью работы и корректным лечением вирусов, для удаления которых правится реестр.

ОЦЕНКА: ★★★★★
РАЗМЕР: 5352 Кбайт

9

зователь Интернета может применять и применяет самостоятельно!

КИРИЛЛИЧЕСКИЕ ДОМЕНЫ – РЕАЛЬНАЯ ПОТРЕБНОСТЬ ИЛИ БИЗНЕС?

Порой, забыв переключить раскладку клавиатуры, мы печатаем в адресной строке браузера абракадабру, начинающуюся с «цццю...». Если не стоят специальные утилиты, то приходится, переключившись на английский, набирать адрес заново. Но уже с июня этого года, набрав адрес на кириллице можно кое-куда и попасть! Дело в том, что уже полгода желающие могут зарегистрировать русскоязычный домен в зоне .ru (именно так, а не .ru), для чего необходимо подать заявку администратору этой зоны – АНО «Русскоязычный центр Интернет» (<http://www.rnic.ru>). А с 17 октября регистрация доменов для государственных учреждений и субъектов РФ стала пожизненной – всего за 3 тысячи рублей. Физические лица платят по-прежнему \$14 за год. Для серфинга по кириллическому Интернету нужно установить дополнительный plugin в браузер (качать

тут – <http://www.rnic.ru/iresolve/iresolve.pl>).

Это уже не первая попытка дать отпор засилью английского языка в Интернете, и пока ни одна из них не удалась. Возможно, инициатива АНО «РЦИ» будет более успешной, хотя пока попытки ее продвижения сталкиваются с известным скептицизмом. Вот, например, как прокомментировали ситуацию и тенденции на Mazafaka.Ru (<http://www.mazafaka.ru>): «Кроме того, из достоверных источников (нам) стало известно, что в ближайшем будущем будет запущен домен .rf, регламент которого уже начали разрабатывать в стенах АНО РЦИ. Мир и без того становится сложным, и создается впечатление, что людьми, стоящими за идеями новых доменов, тем более кириллических, руководит желание разбогатеть на привлечении денег инвесторов и регистрации новых доменов. Иначе не объяснить их стремление сделать наш Рунет еще сложнее и непонятнее для обычного пользователя». Что к этому еще добавишь?..



ЛУЧШИЕ СРЕДИ БЕСПЛАТНЫХ

Жизнь в сети невозможна без собственного e-mail адреса и домашней странички. И если без «хомяка» (home page) еще можно кое-как перебиться, то электронная почта нужна обязательно. С одной стороны, платить за все это как-то не хочется. А с другой – найти хорошие и бесплатные услуги не так-то просто: и предложений много, и собственные нужды не до конца ясны. Чаще всего в таком случае пользуются «советами бывалых», но это не панацея. Я постараюсь помочь с выбором качественного «хостера» исходя из собственного опыта общения с общедоступными и бесплатными сервисами.

НАРОД.РУ

Адрес: <http://narod.yandex.ru>

Популярность: 10
Оценка: 9

Популярнее хоста, чем Narod.ru, в Рунете не найти. Любой житель «нашей» области Сети не раз сталкивался с «сайтами на Народе». У этого хостинга есть немало фишек, полезных и не очень. Так, при регистрации вы получите:

- 1 Бесплатный домен второго уровня вида ваше_имя.narod.ru.
- 2 Неограниченное дисковое пространство для сайта (сразу – 100 мегабайт с увеличением до бесконечности).
- 3 Почтовый ящик вида *@narod.ru, доступный и через

веб-интерфейс, и из почтовой программы.

- 1 100 готовых шаблонов для сайта.
- 2 Доступ к файлам по FTP.
- 3 Ежедневную статистику и счетчик посещений (кто, откуда и как часто приходит), гостевую книгу.
- 4 Службу технической поддержки.

Остальное перечислять смысла нет, заинтересовались – бегом на официальную страничку. Увы, не обошлось без ложки дегтя. Популярность хостинга – дело отличное, и ваш сайт будут знать на просторах Интернета (предоставляется раскрутка с 20% скидкой), но за это приходится платить... скоростью. Народ.Ру ежедневно испытывает перегрузки (видимо, тут больше пользователей, чем может потянуть сервер), что сказывается на загрузке домашних страниц (вплоть до временной блокировки в особо тяжелых случаях). К тому же, размер одного файла не должен превышать 5 мегабайт, такое вот получается «неограниченное свободное место», – как говорится, о двух концах...

IPHOSTING

Адрес: <http://free.iphosting.ru>

Популярность: 6
Оценка: 10

IPHosting известен немногим, что

не мешает ему быть достойным конкурентом «Народа»! Место для размещения странички не ограничено и начинается с 30 мегабайт. Для получения дополнительного объема нужно обоснование его необходимости. Возможно, именно так достигается компромисс между скоростью работы и количеством пользователей сервиса (кому-то хватит 30, а некоторым и 300 мегабайт мало: такие, видимо, уйдут на другой хостинг). Помимо этого IPHosting предлагает немало дополнительных услуг:

- 1 Мониторинг и «паролирование» директорий.
- 2 Просмотр статистики.
- 3 FTP доступ к виртуальному серверу.
- 4 Веб-сервер Apache.
- 5 Программирование: CGI, C, C++, sh, Perl.
- 6 Веб-менеджер файлов с панелью управления сайтом...

Есть тут и платные услуги (разовый платеж) типа «Защищенный Веб-Сервер (SSL)» или «WAP». В общем, ничто не мешает IPHosting'у конкурировать с Narod.Ru...

1E.RU

Адрес: <http://www.1e.ru>

Популярность: 7
Оценка: 9

1e.ru – это «бесплатный коммерческий» хостинг для тех, у кого уже есть свой проект. И если хочется переселить свой сайт на коммерческий сервис, то 1e.ru – первый кандидат для этого. Бесплатно выдается домен третьего уровня и неограниченное место под сайт. Есть еще ряд бесплатных услуг:

- 1 SSL веб-сервер (на IPHosting за эту услугу пришлось бы раскошелиться).
- 2 PHP 4.



Обратите внимание, графа «Адрес вашего проекта» должна быть заполнена, иначе анкета не будет принята.

БЕСПЛАТНО ХОРОШО НЕ БЫВАЕТ?..

Обычно «хостер» при регистрации предоставляет домен «под сайт» и почтовый ящик. Но не всегда обе услуги одинаково качественны. Случается «хорошая» почта и «плохой» сайт, бывает и наоборот. Идеальный случай практически не встречается. Лекарство простое – сайт и e-mail размещайте на разных серверах...

- 1 База данных MySQL.
- 2 Расширения FrontPage2000.
- 3 Доступ к серверным логам.
- 4 Антивирус почты и удобные фильтры спама...

Плюс все услуги, что дает IPHosting! Ограничение на 1e.ru одно – сайт уже должен существовать и давать не менее 100 баннерных показов в сутки. Выполнить это несложно – делаем его на Народе, накручиваем, а потом «перекидываемся» на 1e.ru. В чем же корысть хостера и зачем такие сложности? Все просто: готовый сайт нужен 1e.ru, чтобы самостоятельно нафаршировать его большими рекламными баннерами. Вот вам и ложка дегтя...

Теперь давайте определимся с почтой. Выбор тут огромен...

HOTBOX

Адрес: <http://www.hotbox.ru>

Популярность: 9,5
Оценка: 10

Думаю, именно HotBOX пока что лучший бесплатный сервис Рунета. Во-первых, при регистрации есть выбор из 11 доменов (в зонах .ru, .com и .net): @land.ru, @from.ru.com, @front.ru, @hotbox.ru, @pochtamt.ru, @mail333.com, @pisem.net, @rbcmail.ru, @pochta.ru, @krovatka.net, @mail.ru.com.

Зачем нужен .com и .net? Когда регистрируетесь (подписываетесь, расплачиваетесь...) на некоторых зарубежных сайтах, то



обязательное условие для связи – e-mail в зоне .com или .net.

Кроме того, дается почтовый ящик в 40 мегабайт с максимальным суммарным размером письма – 15 мегабайт, а прикрепляемого файла – 10 мегабайт (количество файлов зависит от суммарного объема). Надо отметить, что такие предложения делают и другие сервисы, только уже за плату...

Также у HotBOX есть англо-русский и русско-английский словарь-переводчик и проверка орфографии на этих языках. А сделать безопасной передачу информации по протоколам SMTP, IMAP4, POP3 и HTTPS поможет защищенный режим работы с использованием SSL.

MAIL.RU

Адрес: <http://mail.ru>

Популярность: 10

Оценка: 9,5

Пожалуй, популярнее Mail.Ru сервиса в Рунете не сыскать,



На сегодня писем нет. Надо признать, что пользоваться web-интерфейсом не очень удобно.

его знает каждый. На Mail.Ru при регистрации выделяется 25 мегабайт под почту (10 мегабайт – планка для одного письма). На выбор две возможности доступа: через web-интерфейс и из почтовых программ (Outlook, The Bat! и других). Можно бесплатно пользоваться ежедневником, редактором HTML-писем, фильтрами, многофункциональной адресной книгой, автоподписями и автоответчиками и многим другим. Например, проверкой орфографии.

Но фишкой сервиса, на мой взгляд, является работа с почтой через War. Штука очень удобная в дороге (испробовал на себе!). Особенно когда под рукой нет ноутбука, а рядом – интернет-салона...

MAILGATE.RU

Адрес: <http://www.shellov.net/>

Популярность: 6,5

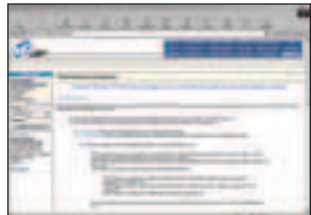
Оценка: 8

Известный в узких кругах, Mailgate.Ru набирает очки коли-

чеством предоставляемых опций. Но начнем с минусов. Это небольшой размер почтового ящика, всего 15 мегабайт, и одного письма – 2 мегабайта. Зато при регистрации предоставляется аж 54 варианта почтовых доменов – от shellov.net и mailgate.ru до netcity.ru и mailserv.ru. Есть приколы, типа menja.net и sigaret.net. Нетрудно заметить, что в Mailgate.Ru упор делается на зоны .ru и .net (.com всего две). Как видите, даже HotBOX с 11 доменами бледнеет рядом с Mailgate.Ru...

Помимо ряда стандартных функций (адресная книга, доступ по POP3 и SMTP), у сервиса есть и оригинальные услуги: присоединение папок к письмам (ни HotBox, ни Mail.Ru этого не поддерживают) и конфигурирование шаблонов для исходящих сообщений. Жаль, но на этом список завершен...

В заключение – о тактике. Несмотря на популярность «Наро-



да», более качественный хостинг все-таки у IPHosting и 1e.Ru. Впрочем, если карьера веб-мастера только началась – советую начать с первого. Потом, если дело пойдет, можно и переехать. С почтой та же картина: конечно, Mail.Ru бьет всех по популярности, но у HotBox'a шире спектр услуг и лучше сервис. Я советую сделать по ящику на обоих серверах: один – для работы и общения с друзьями (на HotBOX'e), а второй – для получения рассылки и прочей «полезной» информации (скажем, на Mail.Ru). Желательно иметь еще и третий на Mailgate.Ru в зоне .com, чтобы пользоваться им для регистраций на зарубежных и отечественных сайтах. Так все будет разложено по полочкам и максимально безопасно (легче выявить происхождение вируса: коллега ли его подкинул или с очередной рассылкой пришел). И еще два слова: оценка качества и популярности сервисов – сугубо мое частное мнение. Так что все помидоры и овацы – в мой специальный почтовый ящик на Gameland.ru... ■

e-shop



ИГРЫ ПО КАТАЛОГАМ С ДОСТАВКОЙ НА ДОМ

www.e-shop.ru

www.gamepost.ru

NINTENDO GAMECUBE



PAL \$199.99
NTSC \$189.99

Технические параметры:

Процессор: Power PC 485 MHz
Графический процессор: «Flipper» 162 MHz
Производительность: 33 Млн пол./сек
Память: 40 Мб
Звук: 64 канала, Dolby Pro-Logic II
Прочее: цифровой аудио-выход,
2 последовательных порта,
карта памяти 512 КВ, 1 параллельный порт

\$83.99* Freedom Fighters	\$83.99* Tony Hawk's Underground	\$83.99*/83.99 Soul Calibur 2	\$75.99*/83.99 P.N. 03
\$83.99*/83.99 F-Zero	\$79.99*/72.99 Wario World	\$83.99* Mario Kart: Double Dash	\$83.99* SSX 3

* – цена на американскую версию игры (NTSC)

Заказы по интернету – круглосуточно!
Заказы по телефону можно сделать

e-mail: sales@e-shop.ru
с 10.00 до 21.00 пн – пт
с 10.00 до 19.00 сб – вс
стоимость доставки снижена на 10%!

СУПЕРПРЕДЛОЖЕНИЕ
для иногородних покупателей

WWW.GAMEPOST.RU

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

 http://www.e-shop.ru	СТРАНА ИГР	
---	------------	--

ДА! Я ХОЧУ ПОЛУЧАТЬ БЕСПЛАТНЫЙ КАТАЛОГ GAMECUBE

ИНДЕКС _____ ГОРОД _____
УЛИЦА _____ ДОМ _____ КОРПУС _____ КВАРТИРА _____
ФИО _____
ОТПРАВЬТЕ КУПОН ПО АДРЕСУ: 101000, МОСКВА, ГЛАВПОЧТАМТ, А/Я 652, E-SHOP

В ПРОДАЖЕ
С 18 НОЯБРЯ



В НОМЕРЕ:

Дадим отпор грубой силе

– Используем перловый модуль GD как средство защиты от WWW–брутфорсеров

Смертный бой со спамом

– Что представляет спам на сегодняшний день и как с ним бороться

Шифрاني свою сеть!

– Мутим VPN сеть в локалке: все этапы установки от А до Я

Web-почта своими руками

– PHP–скрипт как основа небольшого POP3–клиента для просмотра писем через web

Держи винчестер наготове

– Софт для профилактики и лечения болезней у жестких дисков

Найди на CD

– Наведение порядка в коллекции компактв с помощью программ–каталогизаторов

Total Commander 6

– Разбираем и оцениваем новые фишечки популярного файл–менеджера

На нашем CD ты найдешь Winamp 5, ACDSee 6 Power Pack, SiSoft Sandra 2004 и еще кучу полезных программ. А также весь софт и доки из журнала, драйверы, демки, музыку, X–обои!

СТРАНА ИГР.ВИДЕО.ОНЛАЙН/151/КОНСТАНТИН_WREN_ГОВОРУН~/WREN@GAMELAND.RU/

ПОКОЛЕНИЕ NEXT

Что ж, полку российских приставочных сайтов прибыло, с чем я вас и поздравляю. Длительное отсутствие интересных любительских проектов обернулось тем, что на свет одновременно появились сразу два многообещающих ресурса. Каждый – со своей собственной командой. Ура, товарищи!

Первый проект условно зовется JRPG.ru и в настоящий момент располагается по адресу <http://jrpg.gbx.ru>. Посвящен он, как несложно догадаться, японским ролевым играм. Впрочем, нажав в меню на пункт «жанр», можно выяснить, что тема рассматривается достаточно широко – от Action/RPG до Monster Breeding; всего же разновидностей JRPG насчитывается с десяток. Сайт использует мощный движок, позволяющий посетителям получать выборки любой сложности, сортировать игры по компаниям и платформам. Пока забита пара сотен позиций, но потенциально проект может собрать информацию о любом количестве игр для всех существующих платформ – никаких технических ограничений нет. При этом ресурс выгодно отличается от западных сайтов-универсалов вроде gamers.com и tothegame.com за счет прозрачности дизайна и простоты интерфейса. Пожалуй, удобнее лишь GameFAQs (поисковое окошко которого вынесено здесь на главную страницу).

Статьи выкладываются самые разнообразные – от спецматериалов и солюшенов до обычных обзоров. Часть из них пишется эксклюзивно для JRPG.ru, другие поименованы у дружественных проектов, в том числе и прекративших работу. Только здесь можно найти программные работы фанатов жанра, давно уже затерявшиеся на их

собственных замороженных до лучших времен страничках. Обновления происходят достаточно часто, лента новостей вполне достойна ежедневного чтения. Конечно, любительская сущность проекта никуда не денется, форум пока не обзавелся достаточным числом постоянных посетителей, однако в потенциале JRPG.ru вполне может стать достойным своего громкого имени. Остается лишь пожелать удачи его создателю – скромной девочке Akari из Екатеринбурга.

Второй герой нынешнего исследования – проект DarkWizards. На момент написания этого текста он временно был доступен по адресу <http://darkwizards.gdragon.ru>, однако сейчас он, скорее всего, уже успел переехать на <http://darkwizards.pristavki.com>. Посвящен он RPG во всех проявлениях, в том числе и тех, что обитают на PC. Это касается и новостей, и статей. Здесь уже речь о заимствованиях не идет, все материалы готовятся эксклюзивно для проекта. О качестве текстов можно спорить, однако все обзоры вполне читабельны, чувствуется глубокое знание авторами если не игровой индустрии в целом, то хотя бы описываемой вещи. Техническая база у сайта откровенно слабая, все обновления проводятся «вручную», однако в данном случае это вполне допустимо, тем более что на достигнутом создатели останавливаться не собираются. В будущем на DarkWizards можно будет найти целые залежи арта и обоев для десктопа, а возможно, и кучи mp3-файлов с видеороликами. Есть также и проект создания отдельного ресурса, посвященного вселенной Final Fantasy, ведь <http://www.uff.ru> успел благополучно скончаться. Согласитесь, что для многих из нас это было бы очень ценно. ■



Красивый анимешный арт – неременная черта сайта о японских RPG. Это могут быть скриншоты, кнопки с анонсами статей, наконец, просто элементы оформления.

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.



defender

ПРОВОДИТ НОВУЮ СУПЕР АКЦИЮ

ВНИМАНИЕ !!!



подробности - на упаковках игры.

AGE OF MYTHOLOGY: THE TITANS

ТИТАНИЧЕСКАЯ АНТИТАКТИКА

Как вы думаете, можно ли научиться играть в стратегии? Рано или поздно опытным путем достигается определенный результат. Но у всех он разный. Причем приобретенные навыки не всегда сопоставимы с проведенным за игрой временем. Иными словами, плохой математик считает лучше хорошего гуманитария. Или еще проще – к стратегиям нужна предрасположенность. Но ко всем ли?

ХОРОШО ЗАБЫТОЕ СТАРОЕ

Условно стратегии делятся на два поджанра: чисто тактические (Commandos, Jagged Alliance) и условно тактические (Warcraft, C&C). Если в первых важно просчитывать каждое действие, основываясь на ограниченности ресурсов, то во вторых пополняющиеся ресурсы определяют количество действий. Интуитивная стратегия и стратегия накопления – вещи совершенно разные. AoM: Titans относится именно ко второй категории. Достаточно запомнить, что за чем строится, где апгрейдится – и вот вам простейшая последовательность необходимых действий. Будьте уверены, что строительство базы все начинают примерно одинаково. Далее ситуация развивается в трех направлениях: сбор ресурсов, укрепление обороны и постройка новых боевых единиц. Так, шахта за шахтой – мы продвигаемся к неумолимой развязке, которая в большинстве случаев зависит от скорости развития, интуитивного понимания, что откуда берется, и логичного использования разнообразных игровых фишек. Скажу честно, с точки зрения стратегии, Titans, как и сама AoM, от старого доброго Age of

Empires далеко не ушла. Скажу больше: сама игра, помимо системы божественных поощрений, мало чем отличается от своего собрата времен империи. Разве что вместо камня внедрен новый ресурс – божественная сила. Впрочем, и она собирается довольно примитивным способом: египтяне строят хвалебные монументы, греки возносят мольбы в храмах – и все это ради возможности создания «чудес» и мифологических уродцев. Как играть в AoE, вы и сами прекрасно знаете, поэтому перейду к отдельным моментам, отличающим Titans от предшественника, и кардинальным образом влияющим на игровой процесс.

НОВОЕ – ВРАГ СТАРОГО

Помимо трех уже знакомых вам рас, в Titans появилась четвертая – атланты (Atlantean). На мой взгляд, самая интересная и многогранная из всех предложенных. Особенностью этой цивилизации является то, что любого юнита можно превратить в героя (увеличиваются характеристики), а божественные силы перестают быть одноразовыми. Покровительствующие божества основных трех рас остались прежними: Zeus, Hades, Poseidon – у греков, Ra,

Isis, Set – у египтян, Thor, Odin и Nors – у викингов. Соответственно появились двенадцать новых легендарных имен, выходящих из мифологии атлантов. О них подробнее.

МАТЬ АГРОНОВ

Три верховных божества новоиспеченных – Гайя (Gaia), Кронос (Kronos) и Оранос (Oranos). Будьте вниматель-



▶ Силы титана вполне хватит, чтобы в два захода втоптать в землю целое здание противника.



▶ Графически, как и тактически, игра до боли напоминает Age of Empires. Разве что магия есть.



▶ Выбрав божество, вы получаете возможность строить несколько мифических юнитов.



▶ Даже самые экзотические звери при вводе определенного кода превращаются в смертоносное оружие.



▶ **Подробное описание развития выбранной цивилизации значительно упрощает привыкание к игровой среде.**

ны при выборе своего эфирного наставника – от этого во многом зависит ваша дальнейшая стратегия. Первой в очереди стоит Гайя, мать всего живого. Согласно легенде, она считается прародителем богов и самой земли. Ее сила заключается во всем живом и в большей степени отражается на вашей экономике. Уникальной чертой Гайи является возможность создавать магическую почву под строениями. На практике это очень напоминает слизистую биомассу Зергов. Механизм прост: любое построенное здание выделяет вокруг себя некое вещество. Оно регенерирует сами строения и не позволяет вражеским юнитам что-либо на ней возводить. Польза от этого велика, так как магическая почва выступает прекрасной линией обороны для стоящих по внешнему периметру строений. Помните, чем больше здание, тем шире радиус волшебства. Также удешевляется постройка караванов и рыболовных кораблей. Для рабочих Гайя проводит невидимые «каналы», заставляющие их быстрее передвигаться. Божественная сила верховного наставника Гайи способна в считанные секунды вызывать из-под земли самый настоящий лес. За время иг-

ры этому чуду я нашел как минимум два применения: использовать как барьер от непрошенных гостей и рубить на древесину. Надо отметить, что искусственный лес куда гуще настоящего и рубить его значительно легче.

ПЕРЕВОДЯ ЧАСЫ

Кронос, властитель времени, наделяет игрока куда более интересными способностями, чем его мать Гайя. В первую очередь, у вас появится способность к перемещению строений – так называемый «временной сдвиг» (Time shift). Суть явления такова: выбираете свое здание и любую точку на карте, находящуюся в поле зрения. Здание переносится в заданную локацию. Эта способность особенно полезна для перемещения сторожевых башен. Построив в тылу несколько подобных укреплений, вы можете исследовать территорию противника, после чего можно перемещать туда подготовленный сюрприз. При этом необходимо учитывать время и цену переноса. Чем больше и значительнее объект, тем выше расходы. Второй подлый трюк Кроноса – это «деконструкция» (Deconstruction). Выбираем любое строение противника и раз-



▶ **Магия деконструкции – одна из самых эффективных при проникновении на хорошо защищенную базу.**

УНИВЕРСАЛЬНЫЙ PROPUK ПРАВО ДОСТУПА

ДОСТУПНЫЙ ИНТЕРНЕТ

ЭКОНОМИЯ ТЕЛЕФОН НЕЗАВИСИМО ОТ НАПРАВЛЕНИЯ

WWW.PROPUK.COM 780-35-30



▶ Шесть-семь ферм способны прокормить самых прожорливых божественных существ.



▶ Рождение титана – ключевой момент, к которому нужно стремиться с самого начала игры.



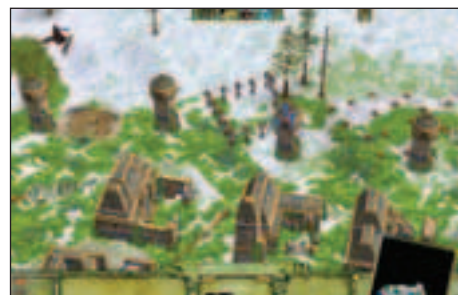
▶ Магия Гайи способна не только закружить в воздухе вражеские юниты, но и снести всю близлежащую растительность.

бираем его на доски и камни. К несчастью, потраченные на него ресурсы возвращаются врагу. Использовать этот трюк очень полезно, когда, например, необходимо, чтобы стоящая на вашем пути башня просто и тихо исчезла. Также покровительство Кронуса снижает стоимость осадных орудий и мифических существ.

НЕБЕСНЫЙ ТОННель

Оранос – последнее из трех верховных божеств. Его стихией является небесная гладь. Подобно Кроносу, он в силах перемещать предметы. К сожалению, способность распространяется только на юниты. Происходит это посредством воздушных порталов, сеть из

которых сведет на нет затрачиваемое на передвижение войск время. Тактика наиболее уместна при наличии одних ворот у барачков, а других непосредственно у базы противника. Нескончаемый поток войск рано или поздно прорвет даже самую стойкую оборону. Также под руководством Ораноса вы сможете замораживать вражеские юниты, подбрасывая их в небо. Необходимо только указать место, и божественная помощь не заставит себя долго ждать. Ко всему прочему увеличивается скорость тренировки человеческих единиц, и, что более важно, при мультиплеерной игре появляется возможность открывать карту за счет союзников.



▶ Регенерирующая почва в считанные минуты восстановит даже почти уничтоженное здание.



▶ Не забывайте про формуцию вашего войска. Хорошая атака должна быть не только массовой, но и упорядоченной.

МАЛЕНЬКИЙ, ДА УДАЛЕНЬКИЙ

Оставив за кадром божества рас, уже знакомых по AoM, переходим к верховной иерархии единственной неисследованной цивилизации. После установления новой эры, появится возможность выбрать одного из двух доступных младших божеств. Всего их девять. Варьироваться они будут в зависимости от верховного покровителя. У каждого в распоряжении одно-два мифических существа, несколько апгрейдов и божественная сила, сопоставимая, разумеется, с рангом небожителя. В начале игры очень рекомендую взглянуть на таблицу развития цивилизации (первая иконка в верхнем правом углу), где кратко описаны все возможные выгоды от того или иного персонажа. Полностью определившись с тактикой и пристрастиями, начинайте отстраивать базу. Делайте все возможное и невозможное для скорейшего перехода в мифический век и изучения «секрета титанов» (Secrets of the Titans). Открыв его, вы будете наделены божественной силой, способной установить «врата титанов» (Titan Gate). Тогда-то и вступит в действие тяжелая артиллерия. То, ради чего стоит играть в эту игру. То, в честь чего она была названа, сами Титаны, подчиняющиеся вашей воле. Ожившие мифы будут нести хаос и разрушение, прославляя ваше имя. И не спрашивайте, как до этого дожить. Наверняка каждый из вас собаку съел на Age of Empires. Ну или хотя бы надкусил. ■

- Концептуальная графика и уникальная художественная анимация.
- 39 квестовых сцен в рамках единого нелинейного сюжета.
- 45 оригинальных персонажей.
- 8 аркадных игр.
- Атмосферное звуковое и музыкальное оформление.

Компьютерная игра Ивана Максимова

ПОЛНАЯ ТРУБА



COMMAND & CONQUER: GENERALS ZERO HOUR

ГЕНЕРАЛ ЗВОНИТ ДВАЖДЫ

Уж сколько времени тому назад вышли Command & Conquer: Generals, а споры о совершенных стратегиях и преимуществах сторон так и не утихают. Игра, действительно, неоднозначная и во многих моментах крайне спорная. Но убеждаешься в этом только на практике многопользовательских боев. И рассуждать о какой бы то ни было тактике, исходя из опыта одиночных кампаний, просто глупо. Не будем придаваться вселенским спорам и перейдем непосредственно к техническим аспектам, реализованным в Zero Hour.



Одиночная игра состоит из пятнадцати миссий: по пять на каждую из сторон. Особый интерес они

представляют разве что в ознакомительных целях. Проходятся быстро и непринужденно. Прав-

да, появилось чувство баланса и завершенности, которого так не хватало оригинальной игре.

НОВЫЕ ЮНИТЫ США



Sentry Drone – невидимая разведывательная бронемашина с возможностью установки 20мм противопехотного орудия.



Microwave Tank – танк небольшой мощности, способный выводить из строя здания.



Avenger – джип, наводящий лазерный прицел на воздушные и наземные юниты, после чего ваши войска атакуют их с большей скоростью и эффектом. Уничтожает воздушные юниты.

ГЕНЕРАЛЫ США



Malcolm «Ace» Granger

Новые апгрейды

Stealth Comanche – вертолеты Comanche становятся невидимыми. **Carpet Bomber** – вызываемая ковровая бомбардировка.

Новые юниты



King Raptor – улучшенный Raptor: тверже броня, мощнее

амуниция.



Combat Chinook – Грузовой вертолет –

может собирать ресурсы, а юниты, загруженные в него, могут стрелять с воздуха.

НОВЫЕ АПГРЕЙДЫ США



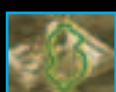
Countermeasures – все воздушные юниты на пятьдесят процентов менее уязвимы для вражеских ракет.



Hellfire Drone – самый мощный добавочный дрон, стреляющий ракетами Hellfire.



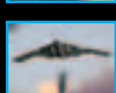
Chemical Suits – апгрейд пехоты, защищающий ее от радиоактивных заражений и микроволновых атак.



Supply Lines – этот апгрейд повышает эффективность сборщиков ресурсов на десять процентов.



Bunker Busters – «атака на бункер» если не убивает, то заставляет всю пехоту и технику покидать бункеры и тоннели.



Moab – апгрейд Air Fuel Bomb еще большей мощности. Вызывается из командного центра.



Sentry Drone Gun – апгрейд Sentry Drone 20-мм орудием.

Новые юниты



Alexis Alexander



Aurora Alpha – Улучшенная Aurora сбрасывает Air Fuel Bombs.

Новые апгрейды



Advanced Control Rods – апгрейд электростанции позволяет получать большее энергии.

Новые постройки



EMP Patriot – оборонительная установка, стреляющая электромагнитными ракетами.

Новые постройки



«Pinpoint» Townes



Laser Defense Turret – мощнейшая оборонительная установка хороша как для воздушных, так и для наземных юнитов.



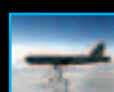
Laser Tank – танк, вместо снарядов, стреляющий мощным лазером.

НОВЫЕ ПОСТРОЙКИ США



Firebase – дальнебойная оборонительная структура, вмещающая в себя четыре юнита, стреляет 155мм орудием.

НОВЫЕ ГЕНЕРАЛЬСКИЕ УМЕНИЯ США



Leaflet Drop – бомбардировка снарядами, деморализующими и обезвреживающими пехоту.



Spectre Gunship – В течение определенного времени (зависит от уровня апгрейда) штурмовик атакует цель крупнокалиберными пушками. Может быть перенаправлен.

СКАЗКИ ДЯДИ СЭМА

Изначально основным преимуществом США была авиация. Мощнейшие вертолеты и бомбардировщики устанавливали с неба контроль над любой защищенной территорией. В совокупности с воздушным подкреплением и спутниковым оружием, авиации США мало что можно было противопоставить. И в этот раз разработчики пошли по накатанному пути. Практически все нововведения, а их целых девять, так или иначе связаны с небом. Особого внимания заслуживают Countermeasures, после изучения которых все воздушные юниты на 50 процентов лучше уклоняются от вражеских ракет. Вместе с Stealth Comanche (способностью американского генерала Granger) этот бонус превращает вертолеты США в один из самых опасных юнитов в игре. Появились Hellfire Drones, способные подзорить противника мощнейшими ракетными снарядами. Обзорные дроны теперь также можно милитаризировать, хотя польза от их атакующей способности весьма сомнительна. По-настоящему впечатляющие разрушения наносит Mother of all Bombs – апгрейд Air Fuel Bomb необыкновенной мощности (выносит до пяти-шести строений за раз). Для любителей элегантно-го проникновения предлагается разрушения наносит Leaflet Drop. Атака этих юнитов способна на несколько минут обездвигать вражескую пехоту в довольно приличном радиусе. Spectre Gunship – штука совсем иная и крайне полезная. Этот тучный самолет вырисовывает круги вокруг указанной цели и обстреливает ее из пушек пятидесятого калибра. За ответное ему время (зависит от уровня апгрейда) огонь можно перенаправлять. Из незначительных нововведений можно отметить Supply Lines – маршрутизацию вертолетов сборщиков. Не знаю, имеет ли это особый смысл, поскольку основной доход армии США исходит от Drop Zones. Имея в наличии хотя бы пяток таких площадок, о деньгах можно и не



▶ Воздушная поддержка способна снести базу противника без вашего прямого вмешательства.

вспоминать. Хотя сами они стоят не дешево, поэтому вертолетами пренебрегать не стоит. В любом случае,

ПОЧТИ СОВЕТЫ

Будучи лидером в наземных баталиях, Китай также преуспел в освоении воздушного пространства. Одним из самых значимых юнитов красной армии стал вертолет Helix. Подобно воздушной крепости, эта огромная машина сбрасывает мощные бомбы (четыре попадания вынесет средней важности здание) и имеет завидный запас прочности, чтобы после одного невредимой вернуться на базу. Габариты вертолета позволяют установить на него пулемет, пехотный бункер или вышку пропаганды. Под прикрытием Мигов несколько Helix способны прорваться на хорошо охраняемую базу и уничтожить основные оборонительные укрепления. Отполировать атаку можно ковровой бомбардировкой – нехарактерным, но очень уместным дополнением к возможностям китайской армии. Очередным приятным сюрпризом стали нейтронные пули Neutron Shells – апгрейд Nuke Cannon. Уничтожая все живое, технику они оставляют целой и невредимой. Дополнением к нейтронным пулям стали мины Neutron Mines, работающие по такому же принципу. Невидимые простым смертным, они станут еще одной статьей пополнения ваших ангаров с техникой. Для тех, кто любит «погорячее», предлагается Frenzy. Новое генеральское умение улучшает атаку и защиту ваших юнитов, при этом практически обездвиживая вражеские. Тут-то вам и понадобится десяток Overlord'ов, чтобы и камня не оставить на развалинах незащищенной базы противника. Internet Center – еще одно нововведение игры. Десять-пятнадцать хакеров (которые за несколько минут превращаются в ветеранов), спо-

их всегда можно использовать как транспорт. С появлением такого количества мощного дистанционного оружия не забывайте и о наземной технике. Танки Paladins способны превосходно атаковать и защищаться с помощью лазерной установки, могут сослать конкуренцию любым наземным юнитам Китая и GLA. А несколько снайперов, укрывшихся в гражданском здании, положат десяток отборных вражеских пехотинцев и останутся незамеченными. На мой взгляд, для беззаботного сосуществования с врагом необходим ряд из шести-восьми стационарных ракетных установок (Patriot Missiles), небольшое вкрапление все тех же Paladins (как гарантов безопасности от «дальних» ракет) и несколько вертолетов-невидимок в режиме охраны территории. Лазерные джипы (Avengers) и снайперы – по усмотрению.



▶ Магнитные импульсы, обездвиживающие технику, – гарантиями вашей неприкосновенности.

собны прокормить даже самую ненасытную армию. Не забывайте и про китайскую небесную мощь. Обычные Миги стало возможно переплавлять в Tactical Nuke Mig (способность генерала Tsing Shi Tao). Несколько мощнейших истребителей – рациональное начало полномасштабного нападения. Для достижения наибольших разрушений используйте Satellite Hack. Изучается он в Internet Center и бывает двух видов. Первый открывает близлежащую командную территорию, второй – всю местность, исследованную противником. Из наземных юнитов можно особо отметить ECM Tank. Его способность засорять эфир и тем самым сбивать с толку вражеские ракеты (сродни контрмерам США) просто незаменима в защите базы и опорных пунктов. При атаке им также не следует пренебрегать.

НОВЫЕ АПГРЕЙДЫ КИТАЯ



Neutron Shells – апгрейд Nuke Cannon, позволяющий им стрелять нейтронными зарядами. Выносит водителей техники.



Neutron Mines – смертельны для пытающихся атаковать или присвоить защищенное ими здание. Уничтожают водителей техники, после чего ее можно захватить.



Satellite Hack 1 – открывают небольшую территорию, прилегающую к вражеским командным центрам.



Satellite Hack 2 – периодически перехватывает частоту спутников противника, открывая разведанную им территорию.

НОВЫЕ ЮНИТЫ КИТАЯ



Helix – огромный вертолет с возможностью апгрейда пулеметом, бункером или вышкой пропаганды, атакующий крупнокалиберной пушкой и бомбами большой мощности.



Listening Post – дешевый бронированный радар, засекающий скрытые и простые юниты на большом расстоянии.



ECM Tank – создает помехи системам наведения ракет, отклоняя их от цели. Обездвиживает вражескую технику.

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
Понедельник
до 22.00**

г. Москва, Театральный проезд, дом 5
м. Лубянка, Кузнецкий мост,
Центральный Детский мир, 4 этаж
вход со стороны гост. "Савой"
тел. 105-00-21, 781-09-23
www.net-land.ru

НОВЫЕ ГЕНЕРАЛЬСКИЕ УМЕНИЯ КИТАЯ



Carpet Bomb – вызываемая ковровая бомбардировка.



Frenzy – улучшаются боевые характеристики ваших юнитов в заданном радиусе. Характеристики вражеской техники ухудшаются.

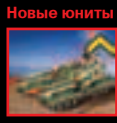
НОВЫЕ ПОСТРОЙКИ КИТАЯ



Internet Center – здание, вмещающее до восьми хакеров, улучшает их эффективность. Необходимо для апгрейда Satellite Hack.



Ta Hun Kwai



Cannon.

Новые юниты

Emperor Overlord – новое поколение Overlord'ов оснащено встроенными вышками пропаганды. Возможен апгрейд Gattling



Новые генеральские умения

Tank Drop – высадка нескольких танков Battlemaster в любую точку карты (количество зависит от уровня апгрейда).

ГЕНЕРАЛЫ КНР



«Anvil» Shin Fai



Tsing Shi Tao

Новые постройки



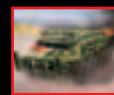
Advanced Nuclear Power Plant – апгрейд электростанции, позволяющий получать еще больше энергии.

Новые постройки



Fortified Bunker – высокопрочный бункер, вмещающий до десяти пехотинцев может выдержать прямое попадание Air Fuel Bomb.

Новые юниты



Assault trooper transport – бронированный транспорт лечит загруженные в него юниты.

Новые апгрейды



Isotop Stability – апгрейд, повышающий характеристики танков.

Новые генеральские умения



Nuke Bomber – вызываемый бомбардировщик сбрасывает на цель несколько ядерных зарядов, после чего местность становится радиоактивной.

НОВЫЕ ЮНИТЫ GLA



Saboteur – невидимый юнит, способный карабкаться по скалам и обесточивать вражеские строения.



Combat Cycle – дешевый быстрый мотоцикл со средней огневой мощью.



Battle Bus – бронированный транспорт, после уничтожения превращающийся в бункер.

ДЕШЕВЫЙ ТЕРРОР

Из всех сторон в Zero Hour GLA претерпела самые большие изменения. В вашем распоряжении появились три новых юнита, четыре апгрейда, две генеральские способности и способность создавать бутафорские конструкции (Fake Structures). Последнее – один из основополагающих элементов большинства мультиплеерных тактик. «Фейковые» здания превосходно отвлекают внимание игроков, к тому же они могут превращаться в настоящие. Основная политика террористов – скрытность. Поэтому большинство нововведений GLA связано с ней. Saboteur – яркий тому пример. Способности быть невидимым, карабкаться по скалам и портить вражеские постройки придают особую ценность в тылу недруга. При удачном проникновении на базу сразу же направляйтесь к командному центру. При входе в него все генеральские способности противника обнуляются. Для открытого конфликта больше подойдет Combat Cycle. Идеальное соотношение цены и качества делает их чуть ли не самыми популярными юнитами GLA. Четыре таких мотоцикла вполне могут справиться с китайским Overlord. Так что не стоит их недооценивать. Последний из новых юнитов – Battle Bus. Крайне прочный транспорт – больше сказать нечего. Из апгрейдов стоит отметить лишь способность повстанцев минировать здания. Полезное занятие, особенно при ведении боя в городе. Остальные улучшения, такие как дополнительная броня или ускорение рабочих, носят исключительно бытовой характер и в обсуждении не нуждаются. По-настоящему эффективными являются новые генеральские умения GLA. Первое и самое важное – это устройство, создающее помехи в GPS-навигации противника (GPS Scrambler). Иными словами, оно скрывает ваши юниты от проницательных радаров врага. Пользу такого прибора я впервые ощутил, безуспешно пытаясь отыскать готовый к пуску Scud Storm. Вторая способность – Sneak Attack. Она позволяет разместить выход из транспортного туннеля в любой точке карты. Приятная возможность для любителей атаковать противника внутри его собственной базы. Загружайте грузовики с камикадзе, открывайте туннель и вперед.



Теперь и террористы могут что-то противопоставить мощнейшей авиации США.

НОВЫЕ ПОСТРОЙКИ GLA



Fake Structures – возможность создавать бутафорские копии зданий. В любой момент «картонное» здание можно превратить в настоящее.



Worker Shoes – увеличение скорости рабочих.



Cammo Netting – апгрейд, закрывающий тоннели и бункеры камуфляжной сеткой (становятся плохо видимыми).



Fortified Structure – апгрейд, укрепляющий броню зданий.



Booby Trap – апгрейд Rebel, позволяющий им устанавливать невидимую взрывчатку на любое здание и постройку. Работает по принципу мин.

НОВЫЕ АПГРЕЙДЫ GLA



Rodall «Demo» Juhziz

Suicide – после апгрейда в командном центре все юниты и структуры, вмещающие юниты, могут самодетонироваться по команде.

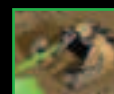


Advanced Demo Trap – новая мина дешевле и разрушительнее своей предшественницы.

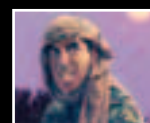
Новые апгрейды



Anthrax Gamma – еще более мощный апгрейд токсинов.



Toxin Network – новый тоннельный вход оснащен токсичной пушкой.



Prince Kassad

Абсолютно все структуры могут быть улучшены Camo Netting.

НОВЫЕ ГЕНЕРАЛЬСКИЕ УМЕНИЯ GLA

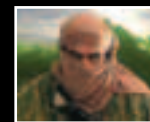


GPS Scrambler – перехватывает частоты вражеских спутников, маскирует все дружественные юниты.



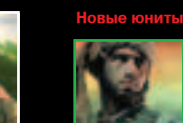
Sneak Attack – позволяет расположить выход из транспортного туннеля в любой точке карты.

ГЕНЕРАЛЫ GLA



Dr. Thrax

Новые апгрейды



Новые юниты

Toxin Rebel – в отличие от обычного Rebel, новый юнит оснащен запальным рюкзаком, полным токсинов.

ВЬЕТНАМ

ТРОПА ХО ШИ МИНА

- Более 60 миссий
- Действия и функции персонажей исторически точно переданы
- 3D звуковые и визуальные эффекты
- Великолепно представленные военные действия
- Реалистическая картина применения напалма в боевых действиях



Рекомендуемые системные требования:
Microsoft Windows® 98/9x/2000/XP
Процессор: 450 МГц и 1,28 МБ RAM, Видео: 16 МБ,
Оперативная память: 16 МБ, Клавиатура и мышь.

Рекомендуемые системные требования:
Microsoft Windows® 98/9x/2000/XP
Процессор: 700 МГц и 256 МБ RAM,
Видео: 32 МБ, DirectX 8.1

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 - бесплатная!
Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 783-04-61, e-mail: support@media2000.ru



Эксклюзивный представитель на территории стран Балтии компания MCE, www.mce.ee, e-mail: mce@mce.ee, тел.: 8-10-372-605-57-38.
Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000", Лицензия Эл № 77-6227. Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат ООО Вязниковый Бизнес Центр "Митенс". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000". ©2003 E-Pie Entertainment. All rights reserved.

UFO: AFTERMATH

ХРОНИКИ ПИКИРУЮЩЕГО НПО

Сколько визгов негодования прозвучало в адрес третьего X-Com. Сколько неадекватных сравнений было проведено с двумя его предшественниками. Почитатели канонического UFO образца 94-го года могут плясать свои ритуальные танцы – Aftermath является, в первую очередь, продолжателем его традиций. Сомнительным, но продолжателем.

СУДНЫЙ ДЕНЬ СУРКА

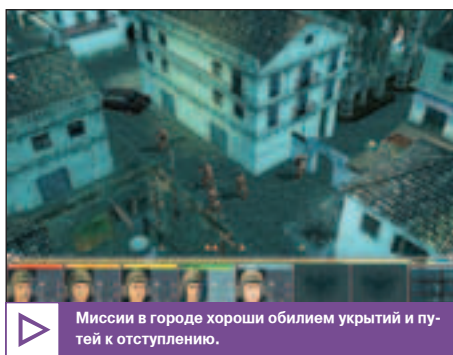
Доигрались, дорогие мои. Не уберегли родную планету от навязчивых инопланетных гостей. Хаос, разруха и отчетливая перспектива тотального рабства - вот все, что осталось от некогда цветущей цивилизации. Если первые три части UFO готовили нас к возможной экспансии, то Aftermath окончательно уверила в ее неизбежности. Идет война, война за независимость, за свободу, за жизнь. Вы обречены на победу. Иначе миллионы лет эволюции теряют для нас всякий смысл. Неужели все это время мы стремились в пустоту, в темное мрачное «ничто»? С таким вот настроением следует приступать к освоению всех премудростей потопка легендарного UFO.

ВПЕРЕД В ПРОШЛОЕ

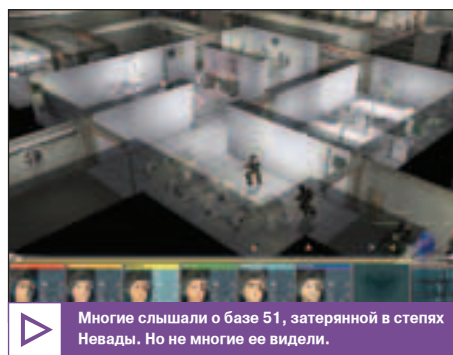
Итак, после непродолжительного вводного мультфильма и выбора сложности приступаем непосредственно к игре. Все как всегда: земной шар, ускоритель времени и две базы. Поскольку экономика в игре отсутствует напрочь, не удивляйтесь весьма скромному меню, притулившемуся в правом верхнем углу. Первая опция состоит из двух пунктов: исследования и разработки. Как и в предыдущих частях, здесь вы можете изучать новые технологии и производить некоторые усовершенствования. Скорость выполняемых работ зависит от количества специализирующихся в этой области баз. А поскольку новые базы строить нельзя, то на первых порах о быстром развитии придется забыть. Специализация каждого форпоста выбирается по трем направлениям: исследования, производство и военные нужды. В случае необходимости, к примеру, быстрого изучения какого-то артефакта, вы можете перенаправить несколько баз на научную деятельность. Только помните, что любые изменения сразу не происходят. Поэтому четко рассчитывайте время и обдуманно устанавливайте приоритеты. Следующая опция заведует вашим отрядом. Крайне осторожно подходите к развитию каждого бойца, так как желающих носить почетный значок X команды не так много. Профессия явно не в почете. Помимо основных физических существует четырнадцать дополнительных характеристик, отвечающих за владение оружием, восприятие и защитные способности. Продвинутая система развития дает возможность не просто прокачивать персонажей, а делать из них узкопрофильных специалистов. Этому способствуют различные тренировки. В хорошей команде обязательно должен быть снайпер, медик и специалист по тяжелому вооружению – остальное по усмотрению. Здесь же вы снаряжаете команду. Военное время заставило правительство полностью и безвозме-

дно сотрудничать с X-Com. Поэтому, сами понимаете, ни о каких деньгах речи быть не может. Правда и как великий дар это воспринимать не надо – перечень предоставляемого снаряжения крайне беден. Дробовик и полный карман гранат – лучший первоначальный выбор. Не рассчитывайте на подачки, оружие придется отбирать у врага. Мертвые пришельцы станут вашими основными поставщиками. Третий пункт – это уфопедия. По-

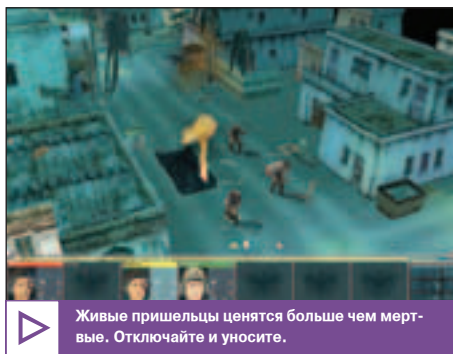
дробовиками и парой гранат вполне справятся минут за десять. Благодаря встроенной паузе появилась возможность одновременно отдавать команды нескольким юнитам. После обнаружения противника постарайтесь подпустить его как можно ближе. Одно удачное попадание гранатой раз и навсегда решит мерзопакостную проблему с мутировавшими соотечественниками. Шотганом стоит пользоваться исключительно вблизи, иначе



▶ Миссии в городе хороши обилием укрытий и путей к отступлению.



▶ Многие слышали о базе 51, затерянной в степях Невады. Но не многие ее видели.



▶ Живые пришельцы ценятся больше чем мертвые. Отключайте и уносите.



▶ При наличии численного преимущества, иногда целесообразнее устраивать раш.

пав под безжалостный нож разработчиков, она потеряла свой особый шарм, и, что еще хуже, стала менее информативна.

ОХОТА НА ОВЕЦ

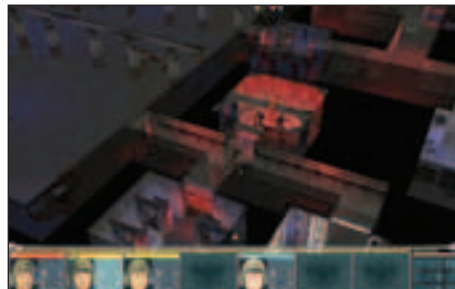
Через несколько секунд после переключения бегунка времени появляется первая миссия. Затем вторая, третья... У каждого задания есть степень приоритетности – время, в течение которого она будет доступна. Прочитав брифинг, вы волны либо согласиться приступить к выполнению, либо отказать, передав на рассмотрение других спецслужб. Поначалу придется расчищать местность от мутировавших соотечественников. Особая тактика здесь не понадобится. Три-четыре человека с



▶ Изучив «обнаружение НЛО», у вас появятся истребители. По звену на одну военную базу.



▶ На открытой местности будьте крайне осторожны. Пришельцы имеют обыкновение убивать издалека.



▶ Захват базы происходит в два этапа: добраться до входа и зачистить все внутри. Убивают и там, и там.

стрельба будет бесполезной тратой патронов. Грамотно распределяйте позиции: тактика с подсадной уткой, которая, убегая, заманивает врага в ловушку, работает безукоризненно.

ВНИМАНИЕ: АВОПИЛОТ

Немного огорчила ситуация с транспортом. При наличии нескольких военных баз, вертолет - основное средство передвижения - будет один. А летать с базы на базу не только не рационально, но и утомительно. К тому же летательные аппараты не поддаются апгрейду. Несколько позже, когда появятся летающие тарелки, станет доступна функция перехвата. Тогда-то вы в полной мере насладитесь пассивностью погони за НЛО. Небольшие вставки воздушного боя с различным исходом - вот и все веселье. Естественно, что при таком раскладе никакие характеристики истребителю не нужны. А жаль. Сбить тарелку не так просто, поэтому не расстраивайтесь при отрицательном исходе. Через некоторое время поврежденный перехватчик восстанавливается, и кроме времени вы ничего не теряете. При положительном результате на место крушения НЛО высылаем вертолет, и начинается миссия.

ЗВЕЗДА УПАЛА НА...

Задания в Aftermath отличаются разнообразием. Здесь вам и захват базы, и спасработы, и сбор предметов. Первой по-настоящему серьезной миссией станет зачистка места крушения НЛО. Ваша техническая оснащенность и боевые характеристики значительно уступают возможностям новых повелителей Земли. Поэтому потребуется максимальная осторожность и хорошо отлаженная тактика. Не передвигайтесь толпой и не вступайте в открытый конфликт. «Отстрел по одному» - залог вашей победы. Лучше всего разделить команду на три части: скаут, прикрытие и огневая поддержка. Первый разведывает территорию и обнаружит врага. Прикрытие должно дистанционно страховать скаута на случай неожиданного контакта. При появлении противника поддержка занимает выгодные по-

зиции, а вторая команда вместе с разведчиком отходит в сторону. Если же он был замечен, то превращается в приманку и ведет противника к занявшей удобные огневые точки поддержке. Прикрытие в то время пытается обойти пришельца и зайти ему в тыл. Имейте в виду, что некоторых пришельцев категорически нельзя подпускать вплотную. Временно отступить не так уж и позорно.

КОРОЛЕВСКАЯ БИТВА

Напрасно вы думаете, что совершать столько действий ради одного убийства неоправданно. До тех пор пока не появится достойное снаряжение, смертность вашего отряда будет крайне высока.

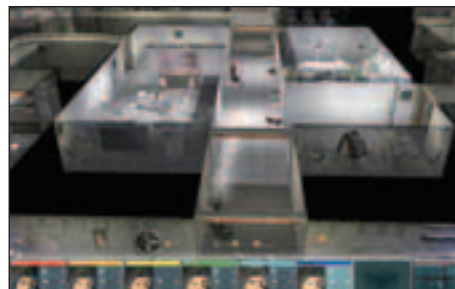
Не доводите ее до критической точки. В случае успешного завершения миссии возвращайтесь на базу и снаряжайте людей новоприобретенным оружием. Назначив новое исследование и дождавшись полного выздоровления команды, снова отправляйтесь на задание. Трезво оценивайте свои возможности и в случае необходимости отступайте. Не имея численного преимущества, справиться даже с одним пришельцем довольно сложно. В конце концов ваше терпение и аккуратность будут вознаграждены. Через некоторое время появится возможность захвата базы. Грамотный подбор снаряжения на подобные по важности мероприятия крайне важен. Поскольку больше семи человек в вертолет не поместятся, отбираем наиболее продвинутых. Необходим, как минимум, один снайпер с винтовкой, два-три человека с шотганами, двое с тяжелым оружием и один быстрый доктор. Выводим снайпера на удобную позицию. Солдаты с дробовиками засекают противника и выводят его в зону обстрела из тяжелого оружия. После того как противник повержен, подлечитесь и вперед на поиски следующей жертвы. Снайпер будет дополнительной огневой поддержкой отходящих скаутов до того момента, пока в дело не вступит артиллерия. Крайне важно продвигаться медленно и не привлекать больше чем двух противников. Полчаса таких осторожностей, и база ваша. Далее по нака-



▶ Кликнув на каждый элемент снаряжения, вы получите ее трехмерную модель и полное описание характеристик.



▶ Место крушения НЛО. Для того чтобы попасть внутрь, необходимо в лаборатории изучить обшивку тарелки.



▶ Тяжелое оружие работает одинаково эффективно и в узких коридорах, и на широких мостовых.



▶ Воздушные бои идут в автономном от вас режиме по крайне загадочной схеме.

[PC] MAX PAYNE 2: THE FALL OF MAX PAYNE

Начните игру, добавив опцию developer в командную строку. Для этого измените ярлык, чтобы он выглядел следующим образом: maxpayne2.exe -developer. Во время игры вызовите консоль нажатием клавиши [F3] (тильда) и введите один из следующих читов:

codex – получить все оружие, бессмертие и бесконечный боезапас;
god – включить режим бога;
mortal – отключить режим бога;
gethealth – восстановить здоровье;
clear – очистить экран консоли;
showfps – показать количество кадров в секунду;
showextendedfps – показать максимальное количество кадров;
getallweapons – получить все оружие;
getberetta – получить Beretta и 1000 патронов;
getcoltcommando – получить Colt и

1000 патронов;
getdeserteagle – получить Desert Eagle и 1000 патронов;
getingram – получить Ingram и 1000 патронов;
getmolotov – получить 1000 бутылок Molotov cocktail;
getkalashnikov – получить Kalashnikov и 1000 патронов;
getdragunov – получить снайперскую винтовку Dragunov и 1000 патронов;
getpumpshotgun – получить pumpshotgun и 1000 патронов;
getstriker – получить striker gun и 1000 патронов;
getsniper – получить снайперскую винтовку и 1000 патронов;
getmp5 – получить MP5 и 1000 патронов;
getpainkillers – получить 1000 аптечек;
getbullettime – увеличить время bullet-



time;
getgraphicsnovelpart1 – посмотреть картинки из первой главы;
getgraphicsnovelpart2 – посмотреть картинки из второй главы;
getgraphicsnovelpart3 – посмотреть картинки из третьей главы;
getsawedshotgun – получить sawed-off shotgun и 1000 патронов;
showhud – включить HUD;
quit – выйти из игры;
help – показать все команды;

[PC] ДЕМИУРГИ II

Во время игры активируйте консоль нажатием клавиши [F3] (тильда). В появившемся окне введите etherrevelation, чтобы вызвать консоль. После этого используйте один из приведенных читов:

Режим путешествия:
open_fog – открыть карту;
hide_fog – скрыть карту;
lose – проиграть миссию;
win – выиграть миссию;
player – показать информацию об игроке;
give all – получить 15 единиц всех ресурсов;
view resources – показать информацию о ресурсах;
Режим сражения:
lose – проиграть сражение;
win – выиграть сражение;
view_hand – показать карты про-

[PC] FREEDOM FIGHTERS

Зайдите в директорию игры и найдите файл freedom.ini. Откройте его в любом текстовом редакторе и добавьте строчку EnableConsole. Во время игры нажмите клавишу [F3] (тильда), чтобы получить доступ к режиму кодов. Теперь можете использовать одну из нижеследующих команд:

god 1 – режим бога;
giveall – получить все оружие;
infammo – получить бесконечное количество патронов;
ioicharisma – повысить уровень харизмы героя;
ioibind – невидимость главного героя для врагов;
ioifastmotion – быстрый режим игры;
ioislowmotion – замедленный режим

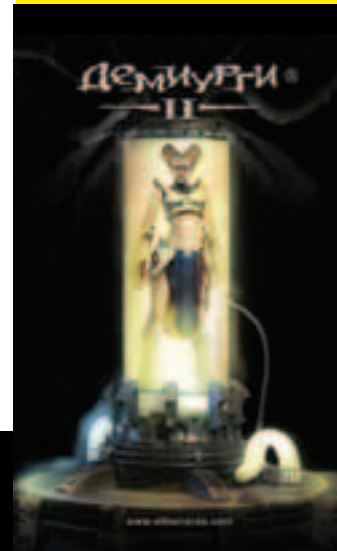


игры;
ioishotgun – получить шотган;
ioirocket – получить ракетницу;
ioisniper – получить снайперскую винтовку;
commands – вывести список команд;
help – показать информацию о командах.

[PC] CHROME

Во время игры вызовите консоль с помощью клавиши [F3] (тильда). В появившемся окне вы можете ввести один из представленных кодов:

Cheat.GodMode() – режим бога;
Cheat.AddAmmo() – получить боезапас;
Cheat.TuneWeapons() – убить врага с первого выстрела;
Cheat.FullHealth() – пополнить здоровье;
Cheat.NextMission() – пропустить этап;
Cheat.GiveAmmo9mmShort() – получить 8-мм патроны;
Cheat.GiveAmmo9mmShort() – получить 9-мм патроны;
Cheat.GiveAmmo12mmShort() – получить 12-мм патроны;
Cheat.GiveAmmo14mmShort() – получить 14-мм патроны;
Cheat.GiveAmmoRockets() – получить ракеты;
Cheat.GiveAmmoEnergy() – получить броню;
Cheat.GiveAmmoShotgun() – получить патроны для дробовика;
Cheat.GiveKnife() – получить нож;
Cheat.GiveGrenade() – получить гранаты.



тивника;
hide_hand – убрать информацию о картах противника;
view hand – показать информацию о своих картах;
view players – показать информацию об игроках;
view spells – вывести список всех заклинаний и существ (представляется в виде кодов);
add spell [код карты] – добавить карту заклинания;
add creature [код существа] – добавить карту существа;
change health [значение] – сменить показатель жизни на требуемое значение;
change mana [значение] – сменить показатель маны на требуемое значение;
change links [значение] – сменить количество каналов маны на требуемое значение.

[PS2] THE LORD OF THE RINGS: THE TWO TOWERS

Восстановить здоровье
 Поставьте игру на паузу, зажмите кнопки [L1] + [L2] + [R1] + [R2] и нажмите [△], [▽], [×], [▲]. В подтверждение того, что вы все сделали правильно, прозвучит звуковой сигнал.

Неуязвимость
 Поставьте игру на паузу, зажмите [L1] + [L2] + [R1] + [R2] и нажмите [△], [○], [×]. Примечание: чтобы воспользоваться этим читом, необходимо полностью пройти игру хотя бы один раз.



[PC] STAR WARS JEDI KNIGHT: JEDI ACADEMY

Во время игры активируйте консоль нажатием клавиш **SHIFT** + **[~]** (тильда). В появившемся окне введите devtarall, чтобы получить доступ к режиму читов. После этого используйте одну из приведенных команд:

god – режим Бога;
noclip – прохождение сквозь стены;
notarget – враги стоят на месте;
kill – самоубийство;
give all – получить все оружие и все предметы;
give health – пополнить здоровье;
give armor – получить броню;
give ammo – пополнить боезапас;
npc kill all – убить всех NPC, находящихся рядом;
where – показать координаты;
thedestroyer – получить второй меч;
setForceJump – получить Force Jump;
setForceHeal – получить Force Heal;
setForcePush – получить Force



Push;
setForcePull – получить Force Pull;
setForceSpeed – получить Force Speed;
setForceGrip – получить Force Grip;
setForceLightning – получить Force Lightning;
setSaberThrow – получить Saber Throw;
setSaberOffense – получить Saber Offense;
setSaberDefense – получить Saber Defense.

[PC] WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE

Нажмите во время игры клавишу **ENTER**, после чего введите нужный чит.

В подтверждение того, что команда была активирована, появится сообщение Cheat Code Enabled. Список кодов приведен ниже:

whosyourdaddy – неуязвимость и способность убивать с первого удара;
allyourbasearebelongtous – выиграть сценарий;
somebodysetusupthebomb – проиграть сценарий;
iseeadeadpeople – открыть всю карту;
strengthandhonor – продолжить игру после поражения;
itvexesme – отключить условия для

победы;
keysize [число] – получить золото (500 ед. – по умолчанию);
leafittome [число] – получить древесину (500 ед. – по умолчанию);
greedisgood [число] – получить золото и древесину (500 ед. – по умолчанию);
warp[ten] – ускоренное строительство;
whoisjohngalt – ускоренное исследование;
iocainepowder – быстрая смерть;
pointbreak – отсутствие потребности в пище;
sharpandshiny – исследовать улучшения;
riseandshine – наступает утро;
lightsout – наступает вечер;
daylightsavings [1-24] – установить время суток;
thereisno spoon – неограниченный запас маны;
abrakadabra – все деревья исчезают;
ihavethepower – герои достигают десятого уровня;
motherland [раса] [номер уровня] – загрузить нужную карту.



[PS2] ENTER THE MATRIX

Используйте хакерское приспособление в игре. В окне ввода команд напечатайте CHEAT.EXE, и вы попадете в меню читов. Для получения необходимого эффекта используйте один из следующих кодов:

0034AFF – увеличенная огневая мощь;
1DDF2556 – неограниченный запас патронов;
69E5D9E4 – неограниченный «фокус»;



7F4DF451 – бесконечное здоровье;
FFFFFFF1 – неуязвимость.

e-shop



ИГРЫ ПО КАТАЛОГАМ С ДОСТАВКОЙ НА ДОМ

www.e-shop.ru

www.gamepost.ru

XBOX™



PAL \$259.99
NTSC \$289.99

Технические параметры:

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

\$79.99* / 79.99



Enter the Matrix

\$75.99* / 85.99



Tao Feng: Fist of the Lotus

\$83.99* / 55.99



WWE Raw 2: Ruthless Aggression

\$75.99* / 79.99



Brute Force

\$83.99* / 72.99



Pirates of the Caribbean

\$29.99*



The Ultimate Halo Companion DVD Set

\$83.99* / 83.99



Star Wars: Knights of the Old Republic

\$83.99* / 83.99




Soul Calibur II

* – цена на американскую версию игры (NTSC)

Заказы по интернету – круглосуточно!
 Заказы по телефону можно сделать

e-mail: sales@e-shop.ru
 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%!

WWW.GAMEPOST.RU

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

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

СТРАНА
 ИГР



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



modding

Ты все еще думаешь, что компьютер - это куча железа, предназначенная для игр, работы и учебы? Тогда читай декабрьский Спец про моддинг - суперпопулярный жанр народного ПК-творчества.

В номере:

- Как стать моддером
- Гайд по водному охлаждению
- Аквариумный мод
- Световентилятор
- Красим платы
- Фонарик из микрофона
- Моддинг мыши
- Мировые моддинг-фенечки
- Огни большого молекса
- Моддинг по-русски

А еще целое море софта и инфы на диске!

EASTER EGGS

WAR CRAFT III: THE FROZEN THRONE

1. Музыкальная пауза



Одно из главных пасхальных яиц этой игры приготовлено для тех, кто сможет пройти Frozen Throne на самом высоком уровне сложности. Как и в оригинальной игре, вас ждет специальная версия заставки, в которой вы сможете насладиться музыкальным клипом с участием самого Артаса, исполняющего песню «Power of the Horde». Оказывается, Артас не только великий воин, но и неплохой музыкант.

2. Секретный уровень



В третьей миссии за Альянс можно получить доступ к секретному уровню. Выход на него находится в южной части карты. Найдите место, где стоят три овцы, и расставьте своих юнитов в светящихся квадратах так, чтобы открылась дверь с тяжелым замком. Теперь направляйтесь в секретную комнату, берите Secret Level Powerup, и завершайте этап. После него вас ждет секретный



уровень, на котором вам необходимо оборонять портал от бегу-

щих со взрывчаткой врагов. Выдержав тридцать атак, вы получите в свое распоряжение Panderan Brewmaster.

несколько золотых монет.

5. Большой монстр



3. Привет от Diablo

В последней миссии за Альянс вас ждет приятный сюрприз - встреча с самим мясником из Diablo. После начала этапа дви-



Последнее пасхальное яйцо этого этапа находится в восточной части карты. Рядом с грибной рощицей вы обнаружите две бочки с динамитом. Взорвите их и направляйтесь на поляну, где лежит Shard of Summoning. Данный артефакт позволяет призвать на свою сторону одного из самых



мощных монстров игры - Flesh Golem.

Как всегда ждем ваших предложений по содержанию рубрики. Если есть что сказать, пишите на spoiler@gameland.ru, и пусть все тайное станет явным!



гайтесь на восток, и в юго-западной части карты вы повстречаетесь с этим грозным противником, за пазухой которого спрятана обглоданная нога Вирта.

4. Снег в еду

На этом же этапе можно наблюдать настоящих снеговиков, непонятно каким образом оказавшихся на таком жарком уровне. Они находятся чуть левее базы орков, а рядом с ними можно обнаружить

**Сфера – первая российская многопользовательская
онлайновая ролевая игра**



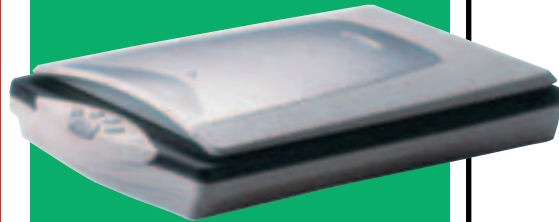
NVIDIA ОБНОВЛЯЕТ ПИНЕЙКУ GEFORCE

Крупнейший производитель видеочипов, компания nVidia, выпустила новые модели GeForce FX 5950 Ultra и GeForce FX 5700/Ultra в ответ на последние новинки от ATI – высокопроизводительный Radeon 9800 XT и решение среднего ценового диапазона – Radeon 9600 XT. Как можно догадаться из названия, FX 5950 является самой производительной и дорогой на сегодняшний день платой nVidia, но по сути это – всего лишь разогнанная версия продающейся сейчас GeForce FX5900. GeForce FX 5700/Ultra – обладает немного меньшей частотой памяти и вдвое меньшим количеством конвейеров рендеринга. FX 5700 и 5700 Ultra различаются между собой также частотами чипа и памяти. При этом данные модели охватывают более широкий круг покупателей: стоимость 5700 Ultra составляет \$199, а «обычной» версии – \$149. Помимо вышеупомянутых новинок была представлена модель GeForce FX5600XT, являющаяся упрощенной версией популярного сейчас FX5600 и имеющая чуть меньшие тактовые частоты. Цена этой видеокарты очень привлекательна: \$99. ■



GeForce FX 5950 – мощнейшая на сегодня плата от nVidia.

«МЕДВЕЖЬЯ ПАПА» ОТ MUSTEK



Официальное представительство компании Mustek в России сообщило о начале поставок нового сканера BearPaw 2400TA Pro (переводится как «медвежья лапа»), обладающего достаточно серьезными для своего класса характеристиками, но имеющего при этом весьма демократичную цену. Оптическое разрешение составляет 1200x2400 dpi, а интерполированное – 19200x19200 dpi. Столь высокий уровень интерполяции стал достижимым благодаря использованию 48-битного аналого-цифрового преобразователя, что является редкостью для подобных моделей. Сканер подключается к ПК через USB 2.0/1.1 порт, обладает очень стильным дизайном и поставляется в комплекте со всем необходимым программным обеспечением. Ориентировочная стоимость новинки составляет \$115. ■

HP ПРЕДСТАВЛЯЕТ НОВЫЕ МОДЕЛИ

Компания Hewlett Packard сообщила о выходе на российский рынок новых моделей принтеров. Среди многих анонсированных продуктов стоит отметить наиболее интересные для большинства пользователей HP Deskjet 9650 и HP LaserJet 1010. Первая модель является наиболее доступным, но в тоже время очень функциональным решением для небольших и средних компаний, а также отдельных пользователей, которым необходим качественный струйный фотопринтер формата А3, обладающий при этом умеренной ценой. Желая приобрести недорогой, но надежный и современный лазерный принтер, стоит обратить внимание на HP Laserjet 1010, имеющий минимальные в своем классе размеры и подключающийся к ПК посредством USB интерфейса,



что делает установку простой и быстрой. При этом остается доступной достаточно высокая скорость печати – 12 стр/мин. Цена новинки составляет всего \$199.

200-ГИГАБАЙТНЫЙ ЖЕСТКИЙ ДИСК ОТ SEAGATE

Недавно компания Seagate провела в Москве пресс-конференцию, посвященную дальнейшим перспективам развития и распространения своей продукции, а также скорому появлению в продаже 200-гигабайтной модели Barracuda 7200.7. Новинка обладает скоростью вращения шпинделя 7200 об/мин, кэш-памятью объемом 8 Мбайт, а также поддерживает фирменную технологию Seagate NCQ (Native Command Queuing), призванную значительно снизить нагрузку на центральный процессор и в целом повысить производительность жесткого диска. По всей видимости, в 2004 году в этой линейке дисков появятся поистине гигантские модели: было сказано, что начнется выпуск трехдисковых вин-

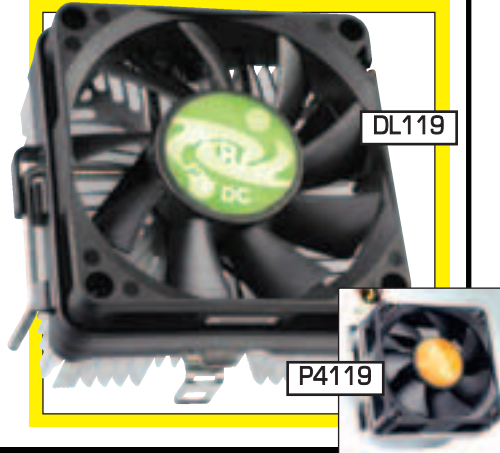
честеров, при том что будет достигнута плотность записи на один диск в размере 120 Гбайт. Также были представлены довольно интересные аналитические данные: по мнению специалистов Seagate, уже в следующем году половина всех продаваемых винчестеров будет использовать интерфейс Serial ATA, а к 2006 – используемый сегодня Parallel ATA выйдет из употребления. По окончании официальной части представителям Seagate был задан вопрос по поводу SCSI дисков со скоростью вращения шпинделя 22000 об/мин. Шон Хук (Shown Hook), ведущий менеджер компании, отметил, что сегодняшние технологии, а также достижения в плотности записи, не позволяют реализовать подобные диски в ближайшем будущем, но, безусловно, в дальнейшем такие модели появятся. Также он опроверг возможность выпуска Serial ATA/Parallel ATA диска со скоростью 10000 об/мин, подобно модели WD Raptor, так как целевым рынком компании является корпоративный, а подобные диски находят свое применение лишь только в производственных геймерских машинах. ■



честеров, при том что будет достигнута плотность записи на один диск в размере 120 Гбайт. Также были представлены довольно интересные аналитические данные: по мнению специалистов Seagate, уже в следующем году половина всех продаваемых винчестеров будет использовать интерфейс Serial ATA, а к 2006 – используемый сегодня Parallel ATA выйдет из употребления. По окончании официальной части представителям Seagate был задан вопрос по поводу SCSI дисков со скоростью вращения шпинделя 22000 об/мин. Шон Хук (Shown Hook), ведущий менеджер компании, отметил, что сегодняшние технологии, а также достижения в плотности записи, не позволяют реализовать подобные диски в ближайшем будущем, но, безусловно, в дальнейшем такие модели появятся. Также он опроверг возможность выпуска Serial ATA/Parallel ATA диска со скоростью 10000 об/мин, подобно модели WD Raptor, так как целевым рынком компании является корпоративный, а подобные диски находят свое применение лишь только в производственных геймерских машинах. ■

КУПЕРА ОТ GEMBIRD

Официальное представительство компании Gembird Electronics Ltd. в России представило вниманию пользователей линейку новых охлаждающих устройств для процессоров Intel Pentium 4 и AMD Athlon XP. Были анонсированы новинки P4-119B/DL119 для платформ Intel и AMD соответственно. Также в гамме кулеров присутствует модель DL116 Blue, снабженная эффектной неоновой подсветкой. В основе новинок лежит технология использования медного стержня, запрессованного в алюминиевый радиатор, что прекрасно зарекомендовало себя в дорогостоящих кулерах от других компаний. Стоимость же этих моделей находится в пределах \$5-15, что делает их доступными для большинства пользователей, при том что они остаются очень качественными и эффективными охлаждающими устройствами. ■



ЖЕЛЕЗНЫЕ

TEST_LAB TEST_LAB@GAMELAND.RU

НЕДОРОГАЯ 3.3-МЕГАПИКСЕЛЬНАЯ КАМЕРА GENIUS

Интересную модель цифровой камеры представила на российском рынке компания Genius. Встроенный ПЗС-сенсор обеспечивает реальную поддержку разрешения в 3.3 мегапикселя, что равносильно максимальному размеру фото – 2048x1536 пикселей. Новинка обладает встроенной флеш-памятью, на которую может быть записано 38 фотографий в разрешении 640x480, либо 19 картинок наилучшего качества в 2048x1536. Разумеется, есть слот для карт формата MMC, что позволит пользователю выбрать для себя оптимальный размер памяти. Также поддерживается 4-кратное цифровое увеличение изображения. Для удобства просмотра имеется выход на телевизор (NTSC/PAL). Камера обладает стильным дизайном, удобными в управлении кнопками, а также очень небольшими размерами – 105x55x41 мм. ■



СЕРИЯ MYSTIFY IT ОТ TERRATEC – МОДА И КОМПЬЮТЕРЫ



В октябре немецкая компания TerraTec начала выпуск новой серии продуктов «Mystify IT», которая отражает потребности ультрасовременного компьютерного направления «Case Modding», суть которого заключается во внешней и внутренней модификации корпуса с целью как можно более отдалить свой ПК от образа скучной серой коробки. Эта линейка включает в себя большое разнообразие продуктов, начиная с разноцветных индикаторов и флуоресцентных

кабелей и заканчивая бесшумными охлаждающими устройствами для CPU. Среди первых устройств новой серии:

- Mystify IT CPU Cooling Intel – малошумящий вентилятор на шарикоподшипниках. Выпускается, как в варианте для процессоров Intel Pentium 4 (до 3.2 ГГц), так и для AMD Athlon (до 3000+);



- Mystify IT Cold Light Cathode – продукт, способный вызвать зависть ваших друзей-компьютерщиков. Разноцветные индикаторы, отображающие звуковые сигналы, придают дизайну корпуса яркость, современный вид, функциональность и имеют очень долгий срок службы;



- Mystify IT IDE ATA-133 – высококачественный флуоресцентный кабель 60 см – эффектное решение для моддингового корпуса. ■

ЦИФРОВОЙ ТЕЛЕВИЗОР И ВИДЕОМАГНИТОФОН ОТ PINNACLE SYSTEMS

Не требует подготовки, вызывает привыкание...



НОВЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ
НОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ
НОВЫЕ ИДЕИ



Pinnacle PCTV и PCTV Pro – лучшие ТВ-тонеры в своем классе + продвинутые функции цифровой видеосъемки и монтажа!



Pinnacle PCTV Deluxe – цифровой ТВ-тонер и видеоманитонер TOP-класса. Выдающее исполнение и максимальные качественные характеристики.



MovieBox DV и USB – новейшие внешние устройства для цифрового видео, монтажа и записи DVD. Обилие новых функций. Высотехнологичный дизайн от Porsche.

PINNACLE SYSTEMS
www.pinnacle.sys.ru

Тел.: (095) 943-9290, 943-9293
E-mail: dealer@pinnacle.sys.ru
www.pinnacle.sys.ru

Полный список партнеров Pinnacle смотрите на сайте
Регулярные демонстрации работы оборудования - подробности на www.pinnacle.sys.ru/roadshow

POWERCOM BNT-400A

КАЧЕСТВЕННОЕ ПИТАНИЕ - ГАРАНТИЯ ДОЛГОЛЕТИЯ

TEST LAB TEST_LAB@GAMELAND.RU

В наше время и особенно в нашей стране владелец компьютера может лишиться своего электронного друга в любую минуту. Огромные деньги, потраченные на игровой компьютер, могут в мгновение ока превратиться в набор сгоревшего железа. Почему иногда так происходит? Все очень просто! Любой, даже незначительный скачок напряжения в электрической сети способен повредить такие чувствительные компоненты, как материнская плата или оперативная память. А сильные скачки (например, вызванные электросварочным аппаратом или неисправностью подстанции) представляют опасность не только для системного блока, но и для большей части периферии. Стоит ли напоминать, что частые внезапные отключения энергии могут привести к выходу из строя самого ценного – вашего HDD с массой полезной информации. От всевозможных проблем с электросетью спасает устройство, называемое источником бесперебойного питания (UPS), или просто бесперебойником.

ПЕРВОЕ ЗНАКОМСТВО

Powercom BNT-400A представляет собой пластиковую коробку небольшого размера, которую удобно спрятать под стол или поставить на корпус PC. Линейка Line-interactive UPS компании Powercom начального уровня называется Black Knight.

Внутри бесперебойника находятся аккумулятор, автотрансформатор и плата управления с микроконтроллером, следящим за наличием и характеристиками напряжения в электросети. Данный UPS допускает диапазон входных напряжений от 165 до 275 вольт, переключая обмотки трансформатора таким образом, чтобы уровень выходного напряжения максимально приближался к нормам питания большинства устройств – 220 В +/- 10%, при этом не переходя на питание от батарей. Эта функция называется «Автоматическое Регулирование Напряжения (AVR)». А наличие автотрансформатора позволяет отнести этот UPS к типу Line-interactive. При перегрузке UPS выдает непрерывный гудок. В случае 110 процентной перегрузки устройство автоматически отключается через 60 секунд, а при 130 процентной – через три секунды. Если вы услышали такой гудок, то это значит, что данный бесперебойник «не тянет» нагрузку вашего оборудования. Такое бывает, если подключить к нему сразу много «прожорливых» устройств. В таком случае, попробуйте что-нибудь отключить.

На передней панели Powercom BNT-400A расположены кнопка и индикатор работы (зеленый светодиод). Несмотря на то, что кнопка только одна, на нее возложено сразу несколько задач: выключение устройства, тестирование прибора и отключение звукового сигнала. Также светодиодный индикатор может отобра-

Маленький и надежный Powercom BNT-400A.



ны (P4 3.2 ГГц, Athlon XP 3200+) – 250-350 Вт. Однако уровень потребления зависит от вычислительной нагрузки. Максимум вполне можно достигнуть на современных играх.

Средний 15" CRT-дисплей потребляет 70-90 Вт, 17" CRT-монитор забирает 80-110 Вт, 19-дюймовый – 100-170 Вт. LCD дисплеи гораздо экономичнее: 15" примерно 30 Вт, 17" – около 50 Вт.

Это значит, что играть в Unreal Tournament 2003 на Athlon XP 1800+ с CRT 17" Powercom BNT-400A позволяет примерно 5 минут. 17-дюймовый жидкокристал-

На задней панели имеются две розетки: под монитор и системный блок. Powercom BNT-400A позволяет играть в UT2003 на Athlon XP 1800+ с CRT 17" примерно 5 минут.



жать и другие состояния UPS: например, переход в «спящий режим».

Powercom BNT-400A имеет специальную функцию самотестирования, в первую очередь предназначенную для проверки аккумулятора. В этом режиме UPS отключает внешнюю сеть и переходит на питание от своего аккумулятора, тестируя тем самым возможность автономной работы и правильность функционирования электронных схем.

ЕСЛИ ЭЛЕКТРИЧЕСТВО ОТКЛЮЧИЛИ

Пока электросеть исправно питает аппаратуру, UPS подзаряжает батарею. Если напряжение в сети исчезает или выходит за пределы +/-25% и это невозможно компенсировать при по-

мощи автотрансформатора, UPS мгновенно переключается на питание от собственного аккумулятора и работа вашего компьютера не прерывается. Powercom BNT-400A рассчитан на нагрузку 400ВА, то есть примерно 280 ватт. На задней панели имеются две розетки: под монитор и под системный блок. Прикинуть суммарную нагрузку, вы сможете, сложив потребляемую мощность монитора с мощностью блока питания вашего PC. Эти данные обычно можно прочесть на задней стенке любого устройства или в спецификации. Чем меньше будет уровень нагрузки на UPS, тем дольше он сможет ее питать.

Средние офисные компьютеры (Celeron 1.7 ГГц) потребляют 100-250 Вт, мощные игровые маши-

лический монитор увеличит это время до 8 минут.

ВЫВОДЫ

Powercom BNT-400A является хорошим примером источника бесперебойного питания типа Line-interactive, собранному из качественных компонентов. Такой источник при стоимости \$50 и компактных размерах способен защитить от вредных скачков напряжения ваш компьютер, цена которого может доходить до \$1000. Три минуты более чем достаточно, чтобы сохранить игру или работу и выключить компьютер. О том, что времени осталось мало, UPS предупредит вас звуковым сигналом. Лучше потратить \$50 на бесперебойник, чем отдать \$100-300 за ремонт компьютера или восстановление данных. ■

ПЛАН МЕРОПРИЯТИЙ НА ДЕНЬ



Забросить
собачку



Положить
морти



Положить
автомат



Сделать
Зрелище



Забрать
Жену
с работы



Собрать в
каминный

Dead to Rights

ENTER THE 17 LCD MATRIX

TEST_LAB TEST_LAB@GAMELAND.RU

Ушли в прошлое те времена, когда жидкокристаллические мониторы были невероятно дорогими и, следовательно, недоступными рядовому пользователю. При этом они обладали настолько низким качеством изображения, что работать и тем более играть за ними было крайне неудобно. Но технологии развиваются, и уже сейчас можно купить относительно недорогой LCD-монитор, превосходящий по своим параметрам даже хорошие CRT. Именно такие модели будут описаны ниже.

ПАРАМЕТРЫ ИЗОБРАЖЕНИЯ

Основное отличие классических CRT-мониторов от LCD заключается в способе формирования изображения. У первых этот процесс осуществляется электронным лучом, последовательно «засвечивающим» участки экрана. В жидкокристаллических дисплеях картинка рисуется при помощи особых молекул (жидких кристаллов), которые пропускают свет в зависимости от ориентации в пространстве. Воздействуя на такую молекулу электрическим полем и тем самым поворачивая ее, можно менять яркость одного пикселя (минимального объекта изображения). Из них формируется вся матрица (экран) монитора.

Совет: При покупке монитора внимательно осмотрите матрицу на предмет выгоревших пикселей («мух»). При этом наличие двух-трех таких пикселей браком не считается. За год допускается возникновение не более одной «мухи».

Отсутствие электронно-лучевой трубки позволяет уменьшить массу ЖК-монитора в пять, а толщину в десять и более раз. Однако один из главных недостатков этих дисплеев связан именно с использованием ЖК-матрицы (точнее с поворотом жидких кристаллов). Мы говорим о латентности (время отклика или реакции пикселя на видеосигнал). На старых мониторах данный показатель был очень высоким, и при резких движениях

test_lab благодарит за предоставленное оборудование компании: «Остров Формоза» (т. 728-40-04), ОЛДИ (т. 105-07-00), «Дина Виктория» (т. 288-61-30), «Белый Ветер» (т. 730-30-75).

курсора мыши оставался шлейф, а при прокрутке текста буквы и изображение размазывались. Играть и работать, сидя перед таким экраном, было не самым приятным занятием. На современных мониторах латентность не так заметна, тем не менее этот параметр все еще актуален. Отметим, что разные фирмы в своей документации приводят серьезно различающиеся значения, так как в одних случаях указывается время поворота молекулы на 90° (прозрачность – непрозрачность), а в других – на 180° (прозрачность – непрозрачность). На современных мониторах латентность, как правило, составляет 15-25 мс. Время отклика пикселя тестировалось двумя способами: если при медленном движении белого курсора мыши по темному экрану наблюдается шлейф (Iiyama ProLite E430S), то латентность считалась высокой. Размазывающийся при прокручивании текст (NEC LCD1711M), набранный мелким шрифтом, говорит о том же. Однако этот параметр практически не сказывался на изображении при игре в Unreal Tournament 2003 ни на одном из тестируемых мониторов, то есть при резком движении мышкой шлейфа от яркого прицела не остается (Acer AL718). Это свидетельствует о том, что качество LCD скоро достигнет уровня CRT мониторов, латентность которых практически равна нулю и, как следствие, изображение не смазывается.

Еще одним важным фактором являются вертикальный и горизонтальный углы обзора. Чаще всего они составляют 60°-80° относительно оси, перпендикулярной плоскости экрана. Это означает, что если смотреть на экран под большими углами, изображение

начинает тускнеть, изменять цвет или становится похожим на негатив. На устаревших моделях углы обзора были невелики, к тому же при увеличении угла зрения изображение не просто ухудшалось, а пропадало полностью. В документации очень часто указываются значения порядка 120°-160° – это полный (удвоенный) угол обзора вправо и влево или же вверх и вниз. Само по себе ухудшение качества при больших углах зрения объясняется тем, что жидкие кристаллы лучше всего пропускают свет в одном направлении, в данном случае перпендикулярно поверхности матрицы. У CRT-мониторов пучок электронов заставляет светиться зерно люминофора, которое испускает свет равномерно по всем направлениям. Помимо «особых» параметров LCD обладают стандартными характеристиками, присущими и CRT-монитору. В первую очередь это разрешение. Количество пикселей на матрице строго фиксировано, а значит у LCD-дисплеев только одно разрешение является оптимальным для работы. Для 17" LCD оно составляет 1280x1024. Увеличить его физически нельзя, уменьшение же приведет к возникновению искажения изображения. Это происходит вследствие того, что простое сокращение количества пикселей уменьшает картинку, и монитору приходится искусственно растягивает ее на весь экран. Так же стоит отметить, что размеры видимой области экрана у равных по «заявленной» диагонали LCD и CRT-мониторов различаются. Так, если у первого она оставляет 17" (примерно 43.2 см, что довольно близко к 19" CRT), то у второго – всего 40.7 см. Важными параметрами являются яркость и контраст. Чем выше эти

ПЕРЕЧЕНЬ ТЕСТИРУЕМОГО ОБОРУДОВАНИЯ

- NEC LCD1711M
- BenQ FP767
- Iiyama ProLite E430S
- Acer AL718
- Samsung 173t
- Samsung 173p
- LG Flatron L1715S
- Dell e171fp

показатели, тем лучше монитор. В документации яркость обозначается как X кд/см² (кандел на квадратный сантиметр. Кандела – единица измерения силы света. Запись означает, что 1 см² излучает свет силой X кд). Чем выше эта цифра, тем больше яркость. Контраст обозначается соотношением между самым ярким белым и самым темным черным цветом (Y:Z). Чем больше первая цифра, тем выше контрастность. Для работы с текстом достаточно 150 кд/см² и 250:1, но для игр и просмотра видео требуются уже большие величины, причем, чем они выше, тем лучше будет результат. И яркость, и контрастность мы проверяли исключительно на глаз: по уровню четкости прорисовки в UT2003 предметов и текстур на плохо освещенных уровнях игры. С этой точки зрения больше всего порадовал монитор NEC LCD1711M: даже при достаточно ярком дневном освещении видны все детали темного изображения.

В дополнение к UT2003, мы применяли классическую программу Nokia Test, созданную для тестирования CRT-мониторов и позволяющую оценивать большое количество параметров. Такие понятия, как несведение и расфокусировка, к LCD не применимы, но судить с помощью Nokia Test о некоторых показателях испытуемых моделей все-таки можно. Сначала мы исследовали геометрию: на экран выводятся круги и квадраты

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

Тестирование осуществлялось на следующей системе:
 Процессор: AMD Athlon XP 3000+
 Оперативная память: 256 Mb DDR 333
 Видеокарта: Gigabyte Radeon 9800 PRO
 Материнская плата: Gigabyte GA7NXP

Надо отметить, что мы сравнивали LCD не только между собой, но и с качественным CRT-дисплеем, роль которого играл NEC FE791SB. В некоторых испытаниях мы использовали сплиттер, что позволяло тестировать одновременно несколько мониторов и наиболее объективно выявлять их различия.

ИДЕАЛЬНЫЙ МОНИТОР

Все тестируемые мониторы по своим параметрам сравниваются с «идеалом», то есть с устройством, обладающим максимальными характеристиками и как следствие наиболее качественным изображением. Вот наш стандарт для LCD-монитора 17": разрешение – 1280x1024, яркость – 450 кд/см², контраст – 450:1, латентность матрицы – 15 мс, углы зрения (по вертика-

ли/по горизонтали), град. – 80/80, на колориметрической диаграмме все графики должны совпасть и образовать прямую, проходящую из левого нижнего в правый верхний угол. Чем сильнее монитор приближается к данным характеристикам, тем он более качественный. При этом «нормальная» цена для такого монитора не должна превышать \$500.

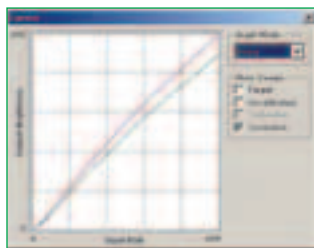
ТЕСТ 17-ДЮЙМОВЫХ LCD-МОНИТОРОВ

разных размеров, которые должны сохранять свою форму и пропорции как в центре, так и по краям экрана. На всех тестируемых мониторах были обнаружены небольшие искажения, что связано с неидеальной формой матрицы и несовершенством электроники. С точки зрения геометрии наилучший результат показал монитор Iiyama ProLite E430S, что вполне соответствует его стоимости.

ЦВЕТОПЕРЕДАЧА

Этот тест учитывает, насколько правильно отображаются все цвета и насколько равномерно растет цветность при возрастании яркости. В Nokia Test в этом случае следует смотреть на качество выдаваемых вариантов цвета. Белый должен быть без оттенков голубого или красного – это наиболее часто встречающееся отклонение. Для наиболее объективной оценки цветопередачи мы использовали специальный прибор – колориметр. Принцип работы устройства состоит в том, что специальная программа «рисует» на экране цветные изображения

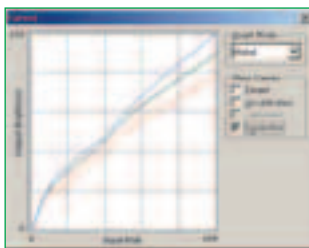
Колориметрическая диаграмма CRT-монитора NEC FE791SB.



Практически идеальные графики цветов, без ступенек и «скачков».

разной яркости и интенсивности, а колориметр регистрирует, как монитор отображает эти цвета, и сравнивает полученные данные с исходными. Очевидно, что в некоторых случаях результаты будут довольно далеки от идеала, но, как правило, на выходе получаются достаточно правильные цвета. Видеокарта старается свести искажения к минимуму, используя специальный файл с цветовым профилем, который поставляется

Колориметрическая диаграмма LCD BenQ fp767



Видно много резких скачков и неровностей, особенно на зеленом и красном цветах.

на компакт-диске вместе с драйвером монитора. После обработки всех данных колориметр строит график, из которого можно получить точное представление о цветопередаче монитора. На графике изображены три линии, одна для каждого цвета: зеленый, синий и красный. В идеальном случае каждая из них должна представлять прямую, проходящую из левого нижнего угла в правый верхний. Соответственно, в ре-

альных условиях линии должны быть максимально плавными, без ступенек и скачков вверх или вниз (Acer AL718, LG Flatron L1715S, Samsung SyncMaster 173P). Для примера рассмотрим такой график для CRT-монитора NEC FE791SB.

Несмотря на то, что здесь представлена цветопередача очень хорошего монитора, выбранного из многих, его характеристики неидеальны. Наши тестируемые модели показали более скромные результаты, о которых можно судить по графику LCD BenQ FP767.

ВНЕШНИЕ ПАРАМЕТРЫ И ЭРГОНОМИКА

Блок питания монитора в значительной степени влияет на его размер: встроенный вариант заметно утолщает корпус (BenQ FP767), а выносной, соответственно, позволяет сделать его намного тоньше (Samsung SyncMaster 173P).

Обычно конструкция дисплеев позволяет их поворачивать только вверх-вниз, а вращение влево-вправо осуществляется толь-

BENQ FP767

★★★★



Разрешение: 1280x1024
Яркость, кд/см²: 260
Контраст: 500:1
Латентность матрицы, мс: 25
Угол зрения (по вертикали/по горизонтали), град.: 80/70
Интерфейсы: D-SUB

ЦЕНА (У.Е.): 437

Первая протестированная нами модель обладает достаточно высокими техническими характеристиками. Неплохая цветопередача: графики ровные, без глубоких впадин и ступенек. Углы обзора большие (80/70 град.). В работе BenQ FP767 показал приличный результат: при прокручивании текст практически не смазывается. Однако в UT2003 монитор проявил себя не с самой лучшей стороны. Невысокая яркость привела к тому, что в темных углах предметы стали слабо

различимы, а красный цвет выглядит скорее ближе к оранжевому. В остальном границы раздела цветов достаточно четкие. Геометрия матрицы без искажений. Меню монитора удобно и информативно. Есть в наличии и встроенные колонки, но приемлемого результата по громкости и качеству звука они не показали. Из-за встроенного блока питания толщина корпуса больше, чем у других моделей. Тем не менее, невысокая цена (\$437) делает BenQ FP767 неплохим выбором.

IЙУМА PROLITE E430S

★★★★



Разрешение: 1280x1024
Яркость, кд/см²: 250
Контраст: 350:1
Латентность матрицы, мс: 25
Угол зрения (по вертикали/по горизонтали), град.: 60/70
Интерфейсы: D-SUB

ЦЕНА (У.Е.): 514

При своей высокой цене этот монитор обладает слабыми заявленными характеристиками. Цветопередача не самая лучшая: в начале и конце диаграммы наблюдаются сильные скачки, красный и синий цвет сильно «провалены». Несмотря на низкие параметры, указанные в документации, в UT2003 Iiyama ProLite E430S показал неплохой результат даже по сравнению с более мощными моделями. Контур прорисованы отчетливо, яркость изображения вы-

сокая. Тем не менее, при прокрутке текста наблюдается некоторая размытость, а при движении курсора образуется шлейф. Геометрия матрицы практически без искажений. Звук из встроенных колонок тихий, низкие частоты почти не слышны. Корпус тонкий, благодаря отдельному блоку питания. К сожалению, экран поворачивается только по вертикали. В целом монитор производит хорошее впечатление, будь он дешевле на 50 дешевле.

LG FLATRON L1715S

★★★★★



Разрешение: 1280x1024
Яркость, кд/см²: 250
Контраст: 450:1
Латентность матрицы, мс: 16
Угол зрения (по вертикали/по горизонтали), град.: 70/80
Интерфейсы: D-SUB

ЦЕНА (У.Е.): 650

Компания LG предоставила нам очень качественный продукт: колориметр выдал практически идеальный график, а тест в UT2003 показал высокую контрастность и яркость (в темных коридорах видны все детали текстур). Красный цвет, однако, несколько искажен, что хорошо видно на графике. Несмотря на заявленное малое время отклика пикселя, двигающийся курсор все-таки оставляет после себя не-

большой шлейф, а при прокручивании текста заметно размытие. Nokia Test подтвердил очень хорошую геометрию матрицы. Меню достаточно удобное, но без излишеств; особо надо отметить очень быструю и качественную автонастройку изображения. В отличие от всех остальных тестируемых мониторов, LG выравнивает картинку точно по краю рамки. Отличный монитор за довольно скромную цену.

ко вместе со станиной. Но, например, оба тестируемых монитора Samsung можно разворачивать в любых плоскостях.

Как правило, все современные дисплеи имеют экранное меню для настроек параметров изображения. Все представленные в обзоре образцы продемонстрировали продуманность и подробность настроек. Надо отметить, что все модели снабжены функцией автоматической настройки изображения и регулировать новый монитор практически не требуется.

Совет: Постарайтесь не касаться матрицы руками и тем более не нажимайте на нее – это может при-

вести к поломке. Чтобы удалить загрязнение с поверхности экрана, рекомендуется воспользоваться специальной чистящей салфеткой.

Любой из испытуемых мониторов можно вешать на стену. Крепление осуществляется непосредственно за корпус, и только NEC LCD1711M подвешивается за основание, что позволяет поворачивать его относительно стены. При выставлении оценки мы обратили внимание и на то, как матрица присоединена к рамке. Если они склеены между собой неровно, это может вызвать искажения изображения. ■

NEC LCD1711M

★★★★★



Разрешение: 1280x1024
Яркость, кд/см²: 260
Контраст 350:1
Латентность матрицы, мс: 25
Угол зрения (по вертикали/по горизонтали), град.: 60/70
Интерфейс D-SUB

ЦЕНА (У.Е.): 455

Благодаря высоким заявленным характеристикам при первом рассмотрении модель от компании NEC произвела хорошее впечатление. Особенно порадовала цветопередача: ровные, практически без скачков, линии графика, есть лишь некоторые отклонения по красному цвету. Углы обзора небольшие. В реальных условиях тестируемый монитор показал несколько худший результат, нежели заявлено в документации. Nokia Test не выявил никаких сколько-нибудь значительных дефектов геометрии матрицы.

Шлейфа за курсором нет, но при прокручивании текста буквы несколько смазываются. Монитор был проверен в среде UT2003: по сравнению с CRT-монитором, цвета очень яркие, а переходы контрастные и даже при ярком дневном освещении видны практически все детали темных коридоров. Выносной блок питания позволил уменьшить толщину корпуса. Поворачивается монитор только по вертикали, причем не очень плавно. В целом, NEC LCD1711M показал достойный результат при невысокой цене.

ACER AL718

★★★★★



Разрешение: 1280x1024
Яркость, кд/см²: 300
Контраст: 450:1
Латентность матрицы, мс: 20
Угол зрения (по вертикали/по горизонтали), град.: 60/70
Интерфейс: D-SUB

ЦЕНА (У.Е.): 437

В документации заявлены высокие характеристики. Цветопередача намного лучше, чем у CRT-монитора: линии достаточно ровные, хотя в начале и наблюдается явный скачок. Несколько «западает» красный и зеленый цвет. Углы обзора, как и у предыдущей модели, невелики. При прокрутке мелкого текста практически отсутствует смазывание, след от курсора мыши также слабо различим. Такие показатели являются хорошими доказательствами заявленного невысокого

времени отклика. В UT2003 монитор показал высокую контрастность, но красный цвет крови несколько смещен в оранжевый. Яркость же, наоборот, явно меньше заявленной, и играть при дневном освещении не очень комфортно. Геометрия матрицы смещая, без видимых искажений. Блок питания внешний, что позволило сделать корпус относительно тонким. В общем монитор по многим параметрам не оправдывает заявленные характеристики.

Samsung 173p – одна из самых лучших моделей по всем характеристикам, как заявленным, так и реальным. Колориметр выдал хорошие плавные графики без ступенек, но в начале у каждого цвета есть скачок. В самом конце несколько «заваливается» красный цвет. При прокручивании текста не выявлено никаких проблем со скоростью отклика. В UT2003 монитор показал очень высокую яркость, качественные и контрастные цвета. Никаких дефектов геометрии обнаружено не было. При подключении монитора через цифровой вход результат был еще более впечатля-

ющим: размытость линий вовсе исчезла. Следует отметить эргономику монитора: экран можно установить под любым углом, возможен поворот корпуса вокруг своей оси на 180°. Очень удобно, что, в отличие от 173t, провода подводятся непосредственно к основанию и не переключаются при изменении наклона экрана. Меню на корпусе отсутствует, и все настройки осуществляются через драйвер. По совокупности параметров этот монитор стал «Выбором редакции». Обеих моделей от Samsung еще нет в продаже, но они должны появиться до наступления нового года.

ВЫВОДЫ

Все протестированные нами мониторы обладают достаточно высокими характеристиками качества изображения, но все они отличаются друг от друга: у одних выше яркость, но хуже цветопередача, у других же сильно разнятся углы обзора. Тем не менее уровень CRT-мониторов еще ни одна из протестированных моделей не достигла. Основной недостаток жидкокристаллической матрицы – ее латентность: высокое значение этого параметра создает серьезные препятствия для работы с текстом. Самым главным достоинством (по сравнению с CRT-мониторами) является высокая контрастность, отсутствие мерцания и компактность. Отсутствие усталости глаз – другой важный плюс этих мониторов, так что для любителя подолгу играть в компьютерные игры и вообще проводить много времени за компьютером, добротный LCD является лучшим решением. Награду «Лучшая покупка» получил LG Flatron L1715S как самый оптимальный выбор для дома. «Выбором редакции» стал Samsung 173p как наиболее качественный и функциональный.

SAMSUNG 173P

★★★★★



Разрешение: 1280x1024
Яркость, кд/см²: 270
Контраст: 700:1
Латентность матрицы, мс: 25
Угол зрения (по вертикали/по горизонтали), град.: 89/89
Интерфейсы: D-SUB, DVI-I

ЦЕНА (У.Е.): 650

SAMSUNG 173T

★★★★★



Разрешение: 1280x1024
Яркость, кд/см²: 250
Контраст: 500:1
Латентность матрицы, мс: 25
Угол зрения (по вертикали/по горизонтали), град.: 85/85
Интерфейсы: D-SUB, DVI-I

ЦЕНА (У.Е.): 520

Это один из немногих мониторов, обладающих цифровым входом. Цветопередача монитора хромает: посредственный цветовой график, хотя в UT2003 это практически не заметно. Границы цветов несколько размыты, а за курсором тянется довольно длинный шлейф. Но при подключении через DVI не обнаружилось никаких дефектов, связанных со скоростью отклика пикселя: шлейф после резких движений не остается, прокручиваемый текст не размывается. Яркость можно делать настолько силь-

ной, что становится возможным играть при дневном освещении. Очень удобным представляется возможность поворота монитора во всех плоскостях. Единственный недостаток эргономики – расположение разъемов непосредственно на корпусе, и при наклоне экрана провода начинают закручиваться. Кроме того, монитор не может автоматически определять, на какой из входов подается сигнал, это надо вручную указать в меню. В целом можно признать Samsung 173t удачным выбором.

DELL E171FP

★★★★★



Разрешение: 1280x1024
Яркость, кд/см²: 250
Контраст: 350:1
Латентность матрицы, мс: 25
Угол зрения (по вертикали/по горизонтали), град.: 60/70
Интерфейсы: D-SUB

ЦЕНА (У.Е.): 528

Характеристики монитора достаточно высоки. При этом, реальные углы обзора существенно меньше заявленных. Колориметр выявил некоторые проблемы с цветопередачей – вновь страдает красный цвет: графики «заваливаются», особенно в самом конце, линии неровные, со ступеньками и перепадами. Значение латентности ни чем не выделяется на общем фоне: при движении курсора остается шлейф, а прокручиваемый текст сливается. Тест в UT2003 показал монитор с хорошей стороны: видны все дета-

ли даже очень темных текстур. Цвета не очень четкие, но, по сравнению с CRT, это очень хороший результат. Nokia Test выявил хорошую геометрию матрицы, однако при выведении белого экрана по краям появляются пятна голубого цвета. Также можно отметить, что у этого монитора наиболее простое в управлении меню. Корпус поворачивается только в вертикальной плоскости, но в основание встроены поворотный круг, что позволяет вращать экран вокруг своей оси, не царапая поверхность стола.

SAMSUNG SYNCMASTER 173P

ПРИНОСИМ, ПОДКЛЮЧАЕМ, НАСТРАИВАЕМ И НАСЛАЖДАЕМСЯ

Итак, вы сделали свой выбор и приобрели Samsung SyncMaster 173P. Теперь вам предстоит корректно подключить и настроить монитор.

Для начала хотелось бы отметить, что TFT-LCD дисплеи лучше работают с цифровым сигналом, чем с аналоговым. Это не означает, что вы не сможете подключить монитор к видеокарте без цифрового выхода, но если ваш ускоритель оборудован и DVI (цифровой) и D-SUB (аналоговый), то предпочтение следует отдать первому.

ПОДКЛЮЧЕНИЕ

Главное, что потребуется на

этом этапе, – аккуратность. Ни в коем случае не трогайте экран LCD монитора. Прежде всего необходимо найти на задней панели системного блока выход видеокарты и затем подсоединить к нему монитор. Перед этим не забудьте отключить питание системного блока и монитора.

Совет: Помните, что при необходимости Samsung SyncMaster 173P можно закрепить на стене или потолке, используя специальный кронштейн, входящий в комплект. При этом вы все равно сможете поворачивать экран практически в любой плос-

кости так, чтобы на него было удобно смотреть.

На следующем этапе нужно подключить монитор к электросети одним из двух типов кабеля питания: «монитор-сеть» и «монитор-системный блок». Первый подсоединяется к евро-розетке и к адаптеру монитора. Второй подключают к блоку питания корпуса PC (если на нем есть соответствующее трехштырьковое гнездо) и к адаптеру. Такой разъем встречается редко, поэтому в комплекте обычно идет шнур «монитор-сеть». Разъем адаптера находится в ножке мо-

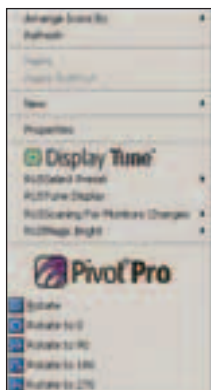
нитора рядом с интерфейсами DVI и D-SUB.

УСТАНОВКА И НАСТРОЙКА

После загрузки Windows определит новое устройство как «Обычный монитор». CD с драйверами загружается автоматически и выводит на экран меню (если этого не происходит, следует запустить с диска файл Autorun). Владелец Windows 95/98/ME следует выбирать «Windows ME», владельцам же Windows XP/2000 – соответствующий пункт. Далее вставляем диск с «Pivot Pro» и следуем инструкци-



Samsung SyncMaster 173P – выбор редакции!



Щелчок правой кнопкой мыши по любому участку «Рабочего стола» обеспечивает доступ ко всем настройкам экрана (при установленных вышеперечисленных программах).

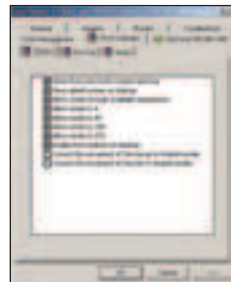


«MagicBright» позволяет выбрать одну из трех предустановок «Светлости» (яркость-контраст) для более комфортной работы.



Для получения устойчивой картинки дисплей и сигнал синхронизируются вручную или автоматически.

Основные настройки программы «Pivot Pro».



ям, появляющимся на экране. После установки компьютер необходимо перезагрузить. Аналогичную операцию производим и с третьим диском, «Magic Tune».

ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

«Display Tune» – виртуальное меню настроек монитора (при каждом запуске Windows программа будет автоматически загружаться), состоящее из пяти разделов: Display (экран), Geometry (геометрия), Color (цвет), Options (настройки), Support (поддержка).

Display: раздел также содержит пять вкладок. «Wizard» (мастер настройки) предлагает провести

полную пошаговую настройку дисплея (некоторые этапы выполняются автоматически). На второй вкладке, «Resolution» (разрешение), выберете подходящее для вас разрешение. Затем в меню «Brightness» (яркость) и «Contrast» (контраст) осуществляется настройка соответствующих параметров. Последняя, пятая, вкладка – «Image Setup» (настройка картинки).

Geometry: центрируется изображение на дисплее.

Color: цветовая коррекция. Путем перемещения ползунка вверх или вниз можно добиться более «теплого» или «холодного» изображения.

Options: в этом разделе производятся настройки самого меню, кроме того, здесь расположено управление функцией «MagicBright».

Support: помощь, обновления и сведения о текущей версии программы «Display Tuner».

Совет: Помните, что к монитору Samsung SyncMaster 173P можно подключить одновременно два источника сигнала (например, два системных блока), а программа «Display Tuner» позволяет переключаться между ними.

«Pivot Pro» – специализированная программа, осуществляющая поворот изображения из ландшафт-

ного вида (0°) в портретный (90°), перевернутый ландшафтный (180°) и перевернутый портретный (270°) виды. При частом использовании этой функции можно назначить «горячие клавиши» (Hot keys), после нажатия которых изображение повернется на нужный угол. При этом вращайте и дисплей, иначе на картинку будет не совсем удобно смотреть.

Наши советы призваны помочь вам более полно и с большим комфортом использовать ваш новый монитор. Если вам удастся все правильно подключить и настроить, жидкокристаллический монитор Samsung SyncMaster 173P станет надежной основой вашего компьютера. ■



ВЬЕТКОНГ



© 2002, 2003 Вьетконг. Разработчик - Pterodon a.s. Pterodon и эмблема Pterodon являются охраняемыми товарными знаками Pterodon a.s. Illusion Softworks a.s., Illusion Softworks и эмблема Illusion Softworks являются охраняемыми товарными знаками Illusion Softworks a.s. Gathering, эмблема Gathering, Take 2 Interactive Software и эмблема Take 2 являются охраняемыми товарными знаками Take 2 Interactive Software. Все остальные товарные знаки являются собственностью их владельцев. Издатель - Gathering. Все права защищены.
 © 2003 Перевод на русский язык ООО «Логрус.РУ». © 2003 Все права на издание и распространение игры на территории стран СНГ и Балтии принадлежат ЗАО «1С». Все права защищены.

➤ ВАЛОВАЯ НАЦИОНАЛЬНАЯ КРУТИЗНА



ВЫПУСК ПОДГОТОВИЛ
ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ

Япония меняется. Беспрецедентный экономический рост, которому так завидовал западный мир в восьмидесятых и начале девяностых годов, сменился экономическим кризисом. Когда-то производившая 59% всех мировых микропроцессоров (сейчас это число упало до 24%) японская промышленность сдает позиции более дешевым тайваньским, корейским и китайским производствам. Мегакорпорации сокращают штаты и реструктурируются, стараясь выжить в новом мире, где корейские телевизоры и европейские автомобили не уступают по качеству японским аналогам. Похоже, однако, выход из положения уже нащупан: из индустриального гиганта Страна восходящего солнца постепенно превращается в одного из главных мировых поставщиков культурного контента.

Известная во второй половине прошлого века в первую очередь как экспортер суперсовременной высокотехнологичной продукции,

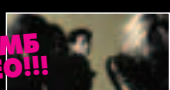
а потом уже – как страна глубоких культурных традиций, нынешняя Япония становится законодательницей мод в музыке, изобразительном искусстве, кино,

дизайне и других областей массовой культуры. Утратив лидерство в области хай-тека, островное государство демонстрирует удивительный креативный потенциал. Азиатское издание журнала Time в одном из сентябрьских номеров приводит цитату Итии Накамуры из Media Lab Массачусетского технологического института: «Японское общество превратилось из индустриального в попкультурное». Достаточно взглянуть на успех аниме, манги и видеоигр: детский сериал Pokemon с успехом шел на телеэкранах 65 стран (след за не менее популярными Sailor Moon и Dragon Ball); более 60% всей мировой анимации создается в Японии; западные издатели теперь печатают переводную мангу в соответствии с оригиналами, справа налево

АНИМЕ-БОНУСЫ ДЛЯ ЧИТАТЕЛЕЙ «БАНЗАЙ!»

СТАТЬИ В ЖУРНАЛЕ – ТОЛЬКО ПОЛОВИНА НАШЕЙ РУБРИКИ!

На DVD к этому номеру «СИ» вы найдете трейлеры фильмов Innocence: Ghost in the Shell и Cutie Honey; рекламный ролик полнометражного аниме Andalusia no Nasu; клипы японских рок-групп L'Arc~en~Ciel и LUNA SEA; фанское видео по аниме Love Hina Again под музыку группы Chambawamba; рекламу аниме-сериалов Gungrave, F-Zero; подборку фотографий с питерского фестиваля «М.Ани.Фест».



+200 МБ
ВИДЕО!!!

ВНИМАНИЕ!



КОНКУРС!

«Страна Игр» и интернет-магазин «Ay, DVD» (<http://www.au-dvd.ru>) разыгрывают DVD Witch Hunter Robin: Arrival. Чтобы попасть в число соискателей приза, просто пришлите в редакцию журнала ответ на приведенный ниже вопрос. Не забудьте указать свои имя, фамилию и обратный адрес с индексом. Если вы пользуетесь обычной почтой, обязательно сделайте на конверте пометку «Банзай!». Спешите! В жеребьевке примут участие только те письма, которые придут к нам до 15 декабря.

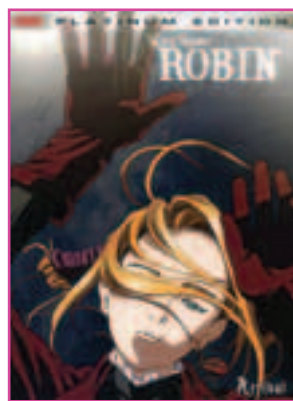
Вопрос:

Как зовут писателя Мураками, автора книги «Все оттенки голубого»?

1. Харуки
2. Рю
3. Акира

Наш адрес: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр» (ответ лучше отправлять не в конверте, а на почтовой карточке).

E-mail: banzai@gameland.ru



ОЧЕРЕДНОЙ



ПОБЕДИТЕЛЬ!

DVD с фильмом «Sol Bianca: сокровища погибших планет» получает Денис Миронов из г.Калининграда: он прислал исчерпывающие данные о Бьянке (Бианке), спутнике Юпитера.



► В МОСКВЕ ПРОШЕЛ аниме-фестиваль, организованный в кинотеатре «Пионер» компанией MC Entertainment и объединением «Кино без границ». Несмотря на некоторые технические накладки, показы можно назвать успешными — в зале царил полный аншлаг, все билеты были раскуплены задолго до начала фестиваля. Премьерный показ аниме мюзикла Лэйзди Мацумото и группы Daft Punk «Интерстелла 5555» ознаменовал начало широкого проката этой ленты в российских кинотеатрах.

► В НОЯБРЕ МОСКОВСКИЕ любители аниме выпустили первый номер российского журнала Anime Guide. В нем можно найти новости из мира аниме, новинки сезона, обзоры фильмов, манги и игр. Также в журнале вы найдете двухсторонний постер. И, что не может не радовать, все это одобрено большим количеством стильной цветной графики. Тираж первого 48-страничного номера равен 10.000 экземпляров. Сайт журнала — www.anime-guide.ru.



► В ПРЕДВЕРИИ парламентских выборов 9 ноября японская правящая партия выпустила четыре анимационных ролика, рекламирующих нынешнюю политическую платформу. Для лучшего эффекта реклама посвящена долгожданной пенсионной реформе (почти пятая часть японцев — люди старше шестидесяти).

► АМЕРИКАНСКОЕ издательство DC Comics в январе запускает цикл из 5 выпусков комикса Robotech: New Generation. Над серией заняты художники Такэси Миядзава, Омар Доган, сценаристы Джей Фербер и Кен Слупчон, а обложки принадлежат кисти Клиффа Хамнера и Йоситаки Аmano. Интересно, что Аmano — автор дизайна персонажей аниме-сериала Genesis Climber Mospeada (1983), впоследствии включенного в Robotech. приключение Area 88 (трехсерийный цикл 1985–86 гг.) режиссера Каору Синтани.



— читатели требуют аутентичности; игровые приставки от Sony и Nintendo знакомят миллионы геймеров по всей планете с творениями японских разработчиков — таких, как Сигеру Миямото, Ю Судзуки или Хидэо Кодзима. Скандальную «Королевскую битву» Киндзи Фукасаку запрещают к показам в США. Японские фильмы, телесериалы, поп-исполнители и периодическая пресса пользуются огромным успехом в Азии: включив канал MTV в Сингапуре или Гонконге, вы имеете равные шансы наткнуться на клипы Бритни Спирс и Аюми Хамасаки. Кристины Агилеры и Хикару Утада. Новые коллекции модельеров Йодзи Ямамото, Исэи Миякэ и Ханазэ Мори встряхивают мир высокой моды как цунами — а в спину признанным звездам уже дышит молодая поросль фэшн-дизайнеров, снискавших обожание стильной молодежи от Лондона до Акапулько: Наоки Такидзава, А Bathing Ape, Дзюн Такахаси... В том же номере Time директор центра прогнозирования Marubeni Цутому Сугиура говорит, что за последние 10 лет японский «культурный экспорт» (доходы от продажи и лицензирования развлекательного контента — фильмов, аниме, музыки) утроился и составил \$12.5 млрд., в то время как промышленный экспорт вырос лишь на 20%. Конечно, сумма в \$12.5 млрд кажется каплей в море, если сравнить ее с ежемесячными доходами той же Toyota (\$11 млрд.) — но динамика роста просто ошеломительная. Аналитики всерьез расценивают успех японской поп-культуры как шанс преодолеть экономический кризис. В связи с этим американский журнал Foreign Policy

в прошлом году даже ввел в обиход звучный термин «валовая национальная крутизна» (Gross National Cool) — в своей публикации автор Дуглас Макгрей доказывает, что способности японцев перенимать и ассимилировать все лучшее, что может предложить за граница, вполне достаточно для того, чтобы сделать страну настоящей культурной сверхдержавой. Опережая соседей на 20-30 лет (все-таки поп-культура — продукт развитой экономики), Япония представляет широкий спектр удивительно привлекательного контента. Несмотря на японское происхождение, игрушки Hello Kitty прекрасно продаются по всему миру, также как и приставки PlayStation; книги Мураками завоевывают армии новых поклонников; работы объединения художников Superflat принимают с распростертыми объятиями лучшие галереи современного искусства в Европе и США. Аниме-фильм «Унесенные призраками» Хаяо Миядзаки не только получил берлинского «Золотого медведя» и «Оскара», но и подхлестнул интерес международного зрителя к другим, ничуть не менее сильным работам мэтра. По большому счету, японским культурным экспортом можно назвать пилота «Формулы-1» Такуму Сато и игроков штатовской Высшей лиги бейсбола Хидэки Мацуи и Итиро Судзуки. Редакторы «глянцевого» журналов с упоением живописуют повальную моду на «кавай» и божественные торговые автоматы. Стоит ли говорить о шквальном интересе к японской кухне, традициям, истории, многовековой литературе! И хотя экономическая составляющая такого экспор-





та сравнительно невелика, «валовая национальная крутизна» Японии растет в геометрической прогрессии: страна уверенно заявляет о высочайшей конкурентоспособности в области культуры – вне зависимости от того, имеется ли в виду вторая по вели-

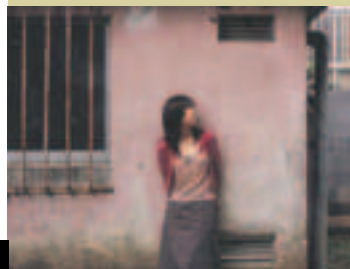
чине после американского шоу-бизнеса или деликатное искусство каллиграфии (шоу-биз, впрочем, лучше продается).

За год с небольшим, пока существует рубрика «Банзай!», мы не раз получа-

ли письма, где читатели спрашивают: «Почему Япония? С равным успехом можно рассказывать о плясках коренных жителей Зимбабве или искусстве народов Крайнего Севера!». Увы, далеко не с равным успехом. Япония сейчас не только удерживается на самом острие технического прогресса, она открывает новый культурный фронт. Аниме, манга, японские видеоигры, J-рок и J-поп – все это явления одного порядка: отраженные, преломившиеся и преобразившиеся западные виды развлечений, которые в процессе перевоплощения приобрели крайнюю свежесть и привлекательность, словно вернувшись к нам с другой планеты. Лейбл «Made in Japan» символизирует все актуальное, модное и качественное. Это Jet Set Radio и F.L.C.L., GameCube и Aibo, Ghost in the Shell и L'arc~en`Ciel. Все то, чего так отчаянно не хватало миру молодежных комедий, Филиппа Киркорова, макдональдса и книжек про братков. ■



► **МЕГУМИ ХАЯСИБАРА** – певица и актриса, озвучивающая аниме (на ее счету роли Рэй из Evangelion, Лины Инверс из Slayers и Фэй Валентайн в Cowboy Bebop), выпускает 7-го января 2004 года свой новый музыкальный компакт-диск. Название альбома пока неизвестно.



► **ПО СООБЩЕНИЮ** японского веб-сайта Museum K, премьера полнометражного фильма Innocence: Ghost in the Shell пройдет в японских кинотеатрах 6 марта 2004 года, а следующий фильм Хаяо Миядзаки – Howl's Moving Castle – дебютирует 17 июля 2004 года. Если вспомнить заявления менеджеров Dreamworks об одновременном старте Innocence в Японии и США, мы тоже можем надеяться на широкий кинопрокат фильма в следующем году: «американские» картины наши прокатчики покупать обожают.

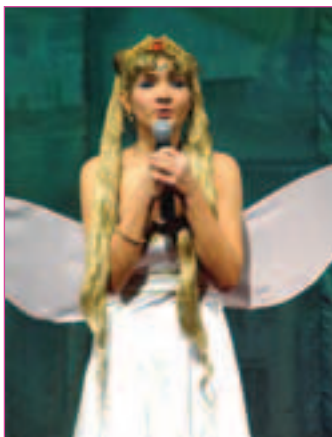


ФЕСТИВАЛЬ «М.АНИ.ФЕСТ»

Второго ноября в Санкт-Петербурге состоялся фестиваль «М.Ани.Фест», собравший под крышей Военно-медицинской академии и клуба «Порт» несколько сотен любителей аниме и манги со всей России. Масштабное мероприятие объединило конкурсы художников, исполнителей караоке, косплееров, постановку мюзикла по Sakura Taisen, концерт Ицки групп «Suki Da!» и «4 четверти». Корреспондента «Банзай!» приятно удивило качество выставленных работ питерских художников манги – экспозиция оказывала гораздо более сильное впечатление, чем фестиваль «КомМиссия» в Москве. Странно, что рисунки не были оформлены в каталог – многие посетители были бы рады приобрести экземпляр. Организаторы проделали немалую работу, выделив среди десятков претендентов дюжину наиболее талантливых исполнителей караоке и более десятка косплейных групп, среди которых особенно выделялись Юна, Рикку и Пайн из Final Fantasy X-2, персонажи Rurouni Kenshin и Slayers, Лэйн (с настоящим «Спектрумом!»), Сейлормун и Утена. Тем более удивительно, что победителями косплей-конкурса признали девушек, изображавших группу X-Japan – почему-то оказалось, что нарядиться в кожанку и потрясти под фонограмму гитарой достаточно, чтобы обойти и юморные сценки театра кабуки, и блестящее вокально-хореографичес-

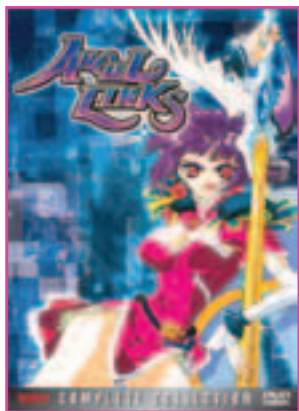
кое выступление по FFX-2. Фестиваль завершили неподражаемые «Suki Da!» и примкнувшая к ним Ицки – песни из аниме и оригинальные композиции гремели на всех трех этажах клуба «Порт». Безусловно, «М.Ани.Фест» стал ярким событием в истории российского аниме-

фэндома, и хотя не обошлось без слабых мест (мюзикл по Sakura Taisen был изнурительно затянут), организация фестиваля и подготовка участников были на очень высоком уровне, и всем вместе удалось создать атмосферу настоящего праздника. ■



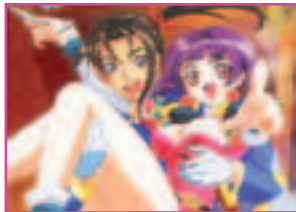
МИНИ-ОБЗОРЫ DVD

Фильмы для рецензирования любезно предоставлены интернет-магазином «Ay, DVD» (<http://www.ay-dvd.ru>)



ANGEL LINKS
Режиссер Юдзи Ямагути, 1999
★★★★★

другого известного аниме, Outlaw Star. Снято для тех, кто ценит быстрые звездолеты с привлекательными девушками и умудренными опытом космическими волками, выходящими невредимыми из любой передраги и хохочущими в лицо смертельной опасности. Стереотипные персонажи вдруг оживают в этой карусели действия, где намеренно преувеличены взрывы и бюст главной героини Мэйфон Ли, а простенькие сюжетные ходы компенсируются завидным качеством рисунка, детальной анимацией и энергичным саунд-



треком. Жаль, конечно, что при таком бюджете создатели не прибегли к услугам лучшего сценариста; но если рассуждать философски, вещи уровня Cowboy Bebop случаются раз в десятилетие, следовательно в девяностых повторить успех великолепных Bones в жанре приключенческой фантастики было уже не суждено. ■

Милый, пусть и не блистающий особой стильностью приключенческий сериал во вселенной



BRAINPOWERED
Режиссер Йосиюки Томино, 1999
★★★★★

появления RahXephon у гениального творения Хидэаки Анно был всего один более-менее серьезный конкурент. Brainpowered, по словам его автора – создателя Gundam Йосиюки Томино, – должен был стать ответом Анно, новым прочтением конфликта отцов и детей в форме психологической НФ-драмы с участием гигантских роботов. К сожалению, история получилась излишне запутанная, скомканная, с огромным количеством второстепенных персонажей и без четко выраженного главного героя – при первом просмотре уследить за



сюжетом попросту не удается. Бесконечное топтание на месте утомляет, плохой меха-дизайн мешает отличить одну боевую машину от другой, музыка Йоко Канно используется недостаточно эффектно, а вступительный ролик поразительным образом иллюстрирует детский стишок «голые бабы по небу летят [в баню попал реактивный снаряд]». ■

Со дня своего завершения сериал Neon Genesis Evangelion не дает покоя многим режиссерам. До



LOVE HINA AGAIN
Режиссер Фумихико Такаяма, 2002
★★★★★

голову какому-нибудь нерасторопному мямле, признаем, что оригинальный телесериал Love Hina – далеко не худшее из того, что снято в этом специфичном жанре для неудовлетворенных мальчиков, не признающих хентая. Но худшего финала, чем OVA-цикл Love Hina Again, придумать было невозможно. После того, как Нару и Кэйтаро десять раз признались друг дружке в любви, вдруг объявляется какая-то сестра Кэйтаро, моментально разлучающая парочку; а Нару – та самая Нару, что мутузила



ухажера до полусмерти, – не в состоянии ничего сделать и тихо страдает в одиночку. Это не просто шаг назад по сюжетной линии, а скачок в самое начало сериала. Ни о каком развитии характеров говорить не приходится – девочки превратились в полнейших дур, манекены для сценок фан-сервиса. Одним словом – стыд. Зато с потрясающей анимацией от Production I.G. ■

Хотя мы не из тех, кто тает при виде очередного романтического аниме с кучей кawaiiных девочек, сваливающихся на

DOWNTOWN
РАЗВЛЕКАТЕЛЬНЫЙ ЦЕНТР

Игровые автоматы
клёвые вечерние дискотеки

ТЕБЕ НЕ ТЕШО

- НО ЖУТКО
ИНТЕРЕСНО

СУПЕР

ЭТО МЕСТО

ДЛЯ

ТЕБЯ

ВХОДИ НА КАЖДОМ
www.dtclub.ru
ТУСОВАТЬСЯ В 100%

Подземный
Центр Развлечений
"DOWNTOWN"

Манежная пл., 1., стр. 2
м. "Охотный ряд"
"Библиотека им. Ленина"
"Александровский сад"
ТК "Охотный ряд"
3 нижний уровень

Тел.: 737-83-83
737-83-82
737-83-39



ПРЕДАНИЯ СТАРИН

Пожалуй, MAME – наиболее удобный способ ознакомиться с хитами 80-х годов, не вникая в то, какое именно железо они использовали. Кроме того, возможности аркадных систем всегда были на голову выше, чем у домашних систем, так что и полноценные версии игр выходили только там. А уж если в начале становления игровой индустрии в России вы посвятили некоторое время кормлению ненасытных автоматов жетонами, грех не вернуться еще раз к увлечениям молодости.

НАД МАРИО ОПЯТЬ ИЗДЕВАЮТСЯ

ЭМУЛЯТОРЫ СИСТЕМ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ

Продолжается активная работа над Dolphin, эмулятором Nintendo GameCube для PC. Авторы уже не ограничиваются публикацией симпатичных скриншотов, в сети появились и видеоролики, демонстрирующие реальный процесс запуска игры. Никаких сенсаций – качество графики оставляет желать лучшего, скажите спасибо, что модели героев узнаваемы. Не идет речь пока и о полной играбельности – рано или поздно все наглухо зависнет. Есть проблемы и со скоростью – в представленных авторами видеороликах количество кадров в секунду увеличено вручную. Тем не менее, сам факт работоспособности таких хитов как Legend of Zelda: Wind Waker и Super Mario Sunshine говорит о многом. Что касается PlayStation 2, то последние новости с этого фронта касаются взаимодействия PCSX2 (<http://www.pcsx2.net>) с Linux. Есть на их сайте и список игр, с которыми эмулятор хоть что-то умеет делать. Например, доходит до меню и благополучно виснет. ■



ПОРЯДОК – ПРЕЖДЕ ВСЕГО

ОБНОВИЛСЯ ПОПУЛЯРНЫЙ ROM-МЕНЕДЖЕР

Мы уже рассказывали об утилите Goodxxxx (<http://gooddat.emu-france.com/>) как средстве сортировать ROM-файлы, отсеивать поврежденные либо модифицированные случайными людьми. Есть и более универсальная система – программа RomCenter, новая версия которой была выложена на официальном сайте (<http://www.romcenter.com/>). Не забудьте помимо собственно свежего релиза выкачать и все интересные вам базы данных по играм. В них содержится информация об известных (или существующих в природе, что почти одно и то же) дампах, так что в результате можно будет быстро проверить всю вашу коллекцию ROM-файлов на предмет соответствия оригинальным вариантам, переименовать и разложить по папкам. В новой версии исправлены ошибки в системе подключения плагинов (RomCenter теперь более корректно работает с играми для SNES), улучшено отслеживание дубликатов файлов и уничтожен глюк, вызывающий зависания при работе под Windows ME. ■

АРКАДНЫЕ ХИТЫ ЖИВЫ!

ВСЕ ОНИ ДОСТУПНЫ С ПОМОЩЬЮ MAME



ЗАГРУЖАЕМ АРКАДНУЮ ИГРУ...

... ИЛИ САМЫЙ УДОБНЫЙ СПОСОБ ИСПОЛЬЗОВАТЬ ЭМУЛЯТОР MAME

Вышла свежая версия EmuLoader, одного из самых популярных фронтендов для MAME, универсального эмулятора большинства аркадных систем, начиная с приснопамятного Space War. Скачать ее можно вот здесь: <http://mameworld.net/emuloader/>. Обычному геймеру, как правило, совсем неинтересно разбираться с кучей настроек и каждый раз возиться с командной строкой – для того и созданы подобные оболочки. Особенно это касается ситуаций, когда к вам в гости часто заходят люди, имеющие об эмуляторах весьма

смутное представление. Здесь можно спокойно изучать список установленных игр, чтобы затем запустить их одним кликом. Для сравнения в MAME необходимо знать алиас игры (например, «goldnax»), который и является основным параметром при запуске. Конечно, умная программа может выдавать список всех алиасов в случае неверного запроса, однако не исключены и казусы. Попробуйте себе представить, что за игра будет автоматически запущена, если геймер наберет «turtles» (имея в виду при этом всеми любимыми Teenage Mutant Ninja Turtles)?



Существует и окно предварительного просмотра, с помощью которого можно быстро ознакомиться с образцами графики и музыки. Ведь игры начала 80-х могут и не прельстить тех, кто не признает

железа слабее, чем NeoGeo. При желании можно каждую игру «снабдить» фотографиями оригинального автомата – удобная фишка для любителей погружения в атмосферу аркадных побоищ. ■

НЫ ГЛУБОКОЙ...

ДУШИТЕЛИ АЛЬТЕРНАТИВЫ

ОФИЦИАЛЬНЫЙ СТАРТ GP32 В ЕВРОПЕ ЗАРУБИЛИ ЗЛОБНЫЕ АКУЛЫ КАПИТАЛИЗМА

Пока Nokia пытается пробиться на рынок портативных консолей со своим чудо-чебуреком, настоящие поклонники ретро-игр давно уже успели закупиться достаточно мощной и при этом доступной по цене альтернативой GBA – корейской системой GP32. Она изначально рассчитана на работу с flash-картриджами, способна проигрывать MP3 и идеально приспособлена для создания любительских проектов – от само-

дельных игр, по качеству не уступающих коммерческим, до эмуляторов 8- и 16-битных консолей. Конечно, серьезные игровые компании если и поддерживают GP32, то очень вяло, и реальную конкуренцию GBA консоль может составить только у себя на родине, однако продается она выше себестоимости, так что каждый новый поклонник приносит не-большой, но весомый доход. В конце лета планировалось офи-

циально запустить GP32 в Европе, распространением и раскруткой должна была заниматься корпорация Matsui. Речь шла о том, чтобы в течение 2004 года продать около 260.000 единиц, что сразу могло вывести систему на второе место после GBA. Релиз тем временем несколько раз откладывался, и в результате Matsui объявило о его полной отмене, ссылаясь на «нестабильное финансовое положение Gamepark» и «проблемы

с защитой интеллектуальной собственности». Впрочем, отчаиваться не стоит. GP32 изначально проектировался как нишевая система для хардкорных геймеров, а компания Gamepark в очередной раз подтвердила свою готовность продолжать производство приставок, а также заниматься изданием коммерческих игр. Для полного счастья осталось найти более надежного партнера на Западе. ■

TWIN EAGLE

- **РАЗРАБОТЧИК:** Seta
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Taito
- **ПЛАТФОРМА:** arcade
- **ЖАНР:** action
- **ГОД РЕЛИЗА:** 1988

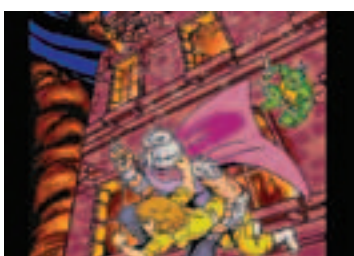
Двумерных шутеров, посвященных приключениям крылатых машин – от реально существующих самолетов до футуристических аэрокосмических истребителей, – более чем достаточно, хотя формально геймплей в подобных играх свойственен скорее вертолетам. Вы автоматически летите вперед, однако обладаете возможностью маневрировать в пределах экрана. При этом сбить вас могут не только зенитные комплексы, но и танки с задранными вверх орудиями, и даже обычные солдаты с винтовкой. Настоящий истребитель тут и рядом не пролетал, верно? Twin Eagle отличается еще и дизайном уровней – вместо традиционных ярких и веселых уровней, где особенно эффектно смотрятся взрывы на пол-экрана, здесь используются фотореалистичные цвета. Если лес и трава, так непременно танки цвета хаки. Если море, так неопределенно синезеленого цвета. Однако, реалистичность и раздражает: кому понравится то, что одно попадание вызывает мгновенную смерть, а заодно и возврат на начало уровня? Не спасает и традиционная супер-бомба ■



TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

- **РАЗРАБОТЧИК:** Konami
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Konami
- **ПЛАТФОРМА:** arcade
- **ЖАНР:** action
- **ГОД РЕЛИЗА:** 1989

«Кавабанга!» – таким криком встречали нас всеобщие любимцы в многочисленных играх в начале 90-х. Аркадная версия TMNT лучше известна российским геймерам по упрощенному порту на NES (там она получила порядковый номер два), что сильно проигрывал по качеству графики третьей части. С помощью же MAME можно оценить весь потенциал этого замечательного боевика. «Черепашки», как известно, идеально приспособлены для создания игр по мотивам. Четыре героя с уникальным оружием, полный набор врагов – от обычных до боссов (коих насчитывается десятка полтора-два), заводные мелодии, красивые декорации, забавный и вместе с тем вполне приличный сюжет – все это не нужно придумывать заново, достаточно просто позаимствовать из оригинального мультсериала. Помимо интересной системы боя (впрочем, уступающей той же TMNT3) игра выделяется изрядной долей юмора и великолепной (т.е. вполне устраивающей даже современных геймеров) графикой. ■



GAUNTLET

- **РАЗРАБОТЧИК:** Atari Games
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Atari Games
- **ПЛАТФОРМА:** arcade
- **ЖАНР:** action
- **ГОД РЕЛИЗА:** 1985

Были времена, когда разработчикам достаточно было сочинить оригинальную концепцию, чтобы вышла вполне конкурентоспособная игра. Четыре героя, сотни и тысячи врагов, бесконечное оружие и неумолимо убывающее здоровье, лабиринты и ключи, сундуки с сокровищами и восстанавливающая сила еда – вот основные фишки одной из самых популярных аркад более чем двадцатилетней давности. Толпы привидений, мужиков-с-дубинками, злобных колдунов – вот отличительная черта игры. Мало перебить нападающих, надо еще и вывести из строя устройства по их «размножению». Запас жизненной энергии достаточно велик, чтобы имело смысл рисковать, пробегая совсем рядом от врагов, но его может не хватить, если случайно откроете дверь, за которой вас ждет слишком большой отряд. Даже сундуки играют роль не только сокровищ, но и препятствий на пути голодных призраков. Польститесь на лишнюю сотню очков – будете вынуждены потратить лишний жетон. И поделом! ■



КОРОТКО

■ Вышел Project Tempest 0.82, эмулятор Atari Jaguar. Добавлена поддержка джойстика, есть теперь и возможность загружать самодельные демки.

■ Разработчики MAME сообщают об исправлении ошибок, не позволявших ранее полноценно запускать Mausuke по Ojama the World и Puyo Puyo.

■ Появился очередной вариант QuakeDC (Dreamcast), он получил название HexQuake. Скачать его можно по адресу <http://quakedev.dcemulation.com/fragger/>

■ Сайты <http://www.segagadomain.com/> и <http://dreamon.cyberdogcastle.com/> объявили о конкурсах на лучшую самодельную игру для Dreamcast. В первом случае речь идет об RPG на базе движка Dreamstudio.

■ Желющие опробовать свой эмулятор Nintendo 64 не нарушая закон, могут найти сотню с лишним легальных ROM-файлов по адресу <http://homepage.nlworld.com/darthwragg/roms/>

■ Вышла свежая версия FlareStorm (<http://flarestorm.emuscene.com/>), малоизвестного эмулятора PS one.

ВНИМАНИЕ, ВНИМАНИЕ! СЕЗОН ОХОТЫ ЗА ПРИЗАМИ В «СТРАНЕ ИГР» ПРОДОЛЖАЕТСЯ!

ВАМ И НЕ СНИЛОСЬ! СЕГОДНЯ НА КОНУ САМЫЕ ГОРЯЧИЕ, САМЫЕ ОЖИДАЕМЫЕ, САМЫЕ-ПРЕСАМЫЕ ХИТЫ УХОДЯЩЕГО ГОДА! БОКСЫ С LORD OF THE RINGS: RETURN OF THE KING, NEED FOR SPEED: UNDERGROUND, WORMS 3D, «ХОББИТ», «ВЛАСТЕЛИН КОЛЕЦ: ВОЙНА КОЛЬЦА» – КАК ВАМ НАБОРЧИК? КОНЕЧНО, ПРИДЕТСЯ ПОПОТЕТЬ, НО ЗАТО И ПРИЗЫ ПРОСТО ШИКАРНЫЕ! ВСЕ ЭТО ВЕЛИКОЛЕПИЕ ПРЕДОСТАВЛЕНО ДЛЯ РОЗЫГРЫША НАШИМИ ДОБРЫМИ ДРУЗЬЯМИ – КОМПАНИЕЙ SOFTCLUB, ЗА ЧТО ЕЙ ОГРОМНОЕ, ПРОСТО НЕЧЕЛОВЕЧЕСКОЕ СПАСИБО!

ВОПРОС 1

Каким замыслом вдохновлялся, по своему собственному признанию, Дж. Р. Р. Толкиен, создавая знаменитые хроники Средиземья: «Сильмариллион», «Хоббит», Властелин колец?»

А) Никакого грандиозного замысла не было, общается Толкиен в своей «Сказочной автобиографии», а была обычная для детских писателей ситуация: знаменитый профессор однажды сломал ногу и, будучи обездвиженным, «от нечего делать» написал «Хоббита» для своей внучки Кэт. Книга пришлась ей по сердцу, вследствие чего и появилась известная трилогия.

Б) Профессор собирался создать ни много, ни мало «мифологию для Англии», как когда-то малоизвестный датский богослов Грюндтвиг творил «мифологию для Дании», «Человек создан по образу и подобию Божию», пишет Толкиен в своем эссе «О волшебных сказках»; следовательно, человек способен творить миры». Таким миром created by human и стало Средиземье.

В) Как ни странно, основным вдохновителем творца Средиземья был другой знаменитый английский писатель – Льюис Кэрролл. В «Истории одной сказки» Р. Р. Толкиен признается, что никогда бы не решился на собственные литературные опыты (тем более что написание «Сильмариллиона» совпало с призывом будущего профессора в ряды вооруженных сил), если бы не наследие великого математика-фантазера.

КОНКУРС



ВОПРОС 2

Worms 3D – игра мультиплатформенная. А как на счет предыдущих выпусков? На каких платформах выходили предыдущие выпуски неуваждающей серии про кровожадных червяков?

А) Здравств! Какие еще платформы?! PC форева! Нигде, кроме компа кольчатые солдаты не появлялись!

ВОПРОС 3

Перечислите модели автомобилей, представленных в гонках Need for Speed: Hot Pursuit.

А) ВАЗ 2101, ЗИЛ 4756, Porsche Carrera GT Concept Version, велосипед «Орленок» и ролики от краснознаменного роликового завода «Красный ролик».

Б) Ford TS50, Lotus Elise, Mercedes-Benz CL55 AMG, Opel Speedster, Vauxhall VX220, BMW M5, HSV GTS Coupe, Jaguar XKR Coupe, Aston Martin V12 Vanquish, BMW Z8, Ferrari 360 Spider, Ferrari 550 Barchetta Pininfarina, Mustang SVT Cobra R, Corvette ZO6, Dodge Viper GTS, Ferrari F50, Lamborghini Diablo 6.0, Lamborghini Murcielago, Porsche 911 Turbo, Porsche Carrera GT Concept Version, McLaren Cars Limited McLaren F1, McLaren Cars Limited McLaren F1 LM, Mercedes-Benz CLK-GTR, Ford TS50: NFS, Lotus Elise: NFS, Mercedes-Benz CL55 AMG, Opel Speedster, Vauxhall VX220: NFS, HSV GTS Coupe: NFS, Jaguar XKR Coupe: NFS, Ferrari 360 Modena Challenge Version, Ferrari 550 Barchetta Pininfarina, Mustang SVT Cobra R: NFS, Aston Martin V12 Vanquish: NFS, Corvette ZO6: NFS, Dodge Viper GTS: NFS, Ferrari F50: NFS, Lamborghini Diablo 6.0, Lamborghini Murcielago, Porsche 911 Turbo, Porsche Carrera GT Concept Version, McLaren Cars Limited McLaren F1, McLaren Cars Limited McLaren F1 LM, Mercedes-Benz CLK-GTR, Ford TS50: NFS, Lotus Elise: NFS, Mercedes-Benz CL55 AMG, Opel Speedster, Vauxhall VX220: NFS, HSV GTS Coupe: NFS

Б) Dreamcast, PlayStation one, Super Nintendo, ну и персоналка, разумеется – кто же на «четверке» в «червяков» не рубал?!

В) А как вам такой список: Amiga, Commodore 64, Dreamcast, GameBoy Advance, GameBoy Color, GameCube, Jaguar, Macintosh, Nintendo 64, PC, PlayStation, PlayStation2, Saturn, Super Nintendo. Я ничего

F1 LM: NFS, McLaren Cars Limited McLaren F1: NFS, Mercedes-Benz CLK-GTR, Ford Crown Victoria Pursuit, BMW M5 Pursuit, Mustang SVT Cobra R Pursuit, Corvette ZO6 Pursuit, Lamborghini Murcielago Pursuit

Б) Ferrari 360 Modena Challenge Version, Ferrari 550 Barchetta Pininfarina, Mustang SVT Cobra R: NFS, Aston Martin V12 Vanquish: NFS, Corvette ZO6: NFS, Dodge Viper GTS: NFS, Ferrari F50: NFS, Lamborghini Diablo 6.0, Lamborghini Murcielago, Porsche 911 Turbo: NFS, Porsche Carrera GT Concept Version, McLaren Cars Limited McLaren F1 LM: NFS, McLaren Cars Limited McLaren F1: NFS, Mercedes-Benz CLK-GTR, Ford Crown Victoria Pursuit, Mustang SVT Cobra R Pursuit, Corvette ZO6 Pursuit, Lamborghini Murcielago Pursuit, Ford TS50, Lotus Elise, Mercedes-Benz CL55 AMG, Opel Speedster, Vauxhall VX220, BMW M5, HSV GTS Coupe, Jaguar XKR Coupe, Aston Martin V12 Vanquish, BMW Z8, Ferrari 360 Spider, Ferrari 550 Barchetta Pininfarina, Mustang SVT Cobra R, Corvette ZO6, Dodge Viper GTS, Ferrari F50, Lamborghini Diablo 6.0, Lamborghini Murcielago, Porsche 911 Turbo, Porsche Carrera GT Concept Version, McLaren Cars Limited McLaren F1, McLaren Cars Limited McLaren F1 LM, Mercedes-Benz CLK-GTR, Ford TS50: NFS, Lotus Elise: NFS, Mercedes-Benz CL55 AMG, Opel Speedster, Vauxhall VX220: NFS, HSV GTS Coupe: NFS

X²

THE THREAT



УГРОЗА

- ✦ Огромная, постоянно изменяющаяся игровая вселенная
- ✦ Уникальная графика
- ✦ Тысячи объектов, включая станции, суда, несметное количество оружия, предметы потребления для торговли с различными расами
- ✦ Строительство своей собственной империи



Минимальные системные требования:
Microsoft® Windows® 98/ME/2000/XP;
Pentium® III 800 МГц; 128 МБ RAM;
Видео 32 МБ; Клавиатура и мышь.

Рекомендуемые системные требования:
Microsoft® Windows® 98/ME/2000/XP;
Pentium® III 1300 МГц;
256 МБ RAM; Видео 64 МБ.

По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращайтесь 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 - бесплатной! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 783-04-61, e-mail: support@media2000.ru.

Эксклюзивный представитель на территории стран Балтии компания MCE, www.mce.ee, e-mail: mce@mce.ee, тел: В-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 ЗАО "Новый Диск". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000". © 2003 Egosoft. All rights reserved.



Иллюстрация: арт-группа LAMP



Очень хотелось написать прочувствованное вступление, плавно подводящее читателей к животрепещущим темам сегодняшних обсуждений, изящно обосновав позиции редакции. Но непосредственно перед моими глазами расположились Толик Норенко и Олежик Коровин – замечательные выюноши, не способные обсуждать свои волшебные выюношеские делишки никоим образом, кроме как ВОПЯ ВО ВСЕ КЛЯТЫЕ ГЛОТКИ! Сосредоточиться в данной обстановке решительно невозможно, поэтому оставим наших голубков в покое и, минуя всякие проволочки, перейдем непосредственно к main course, сиречь вашим магическим письмам.

– ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ, ЭСКВАЙР

тельная, но далека до +1. Резюмируя вышесказанное, хочется пожелать читателям грамотно использовать просторы обратной связи: высказываться по теме, при этом уважая мнение других.

P.S.: Рубрике «Банзай» на мой взгляд стоит выделить больше места.

xxx@hotmail.kz

И еще немного. Об играх, конечно. Недавно прошел CS Condition Zero. Господи, это же такая ЛАЖА!!! Нет ну честно, столько разговоров, ожиданий, и на тебе... Если начну перечислять недостатки, полдня уйдет. Из достоинств только одно (зато какое!): хороший геймплей. Такое ощущение, что на этот проект попросту забыли, но по требованию общественности все-таки довели до конца. Уважаемая редакция! Жду разгромной статьи!

1. Двенадцатая FF – эксклюзив для PlayStation 2. Разработку ведет Product Development Division 4, внутреннее подразделение Square Enix. Руководит процессом Ясуми Мацуно (Yasumi Matsuno, продюсер Vagrant Story и Final Fantasy Tactics Advance), сразу же пообещавший, что FFXII будет сильно отличаться от всех существующих игр серии. Первый ее публичный показ пройдет 19 ноября в токийском районе Роппонги Хиллз – тогда-то и станут известны подробности интригующего проекта.

И еще маленький вопросик. Месяца три назад купил себе руль ACT Labs Force RC. Сразу купил гаму. Угадайте какую? Правильно! Need for Speed 5 Porsche Unleashed. Всю прошел 2 раза. По достоинству оценил возможность настроек машины. Но... Надоело уже. Хочется чего-то нового. Говорят Need for Speed 6 – лажа (если использовать руль). Colin McRae Rally 04 выйдет только на PS2. Короче, подскажите, что купить (на PC), чтобы такой руль можно было заюзать на полную катушку.

std@ekta-f.ru

2. Всю известную информацию мы опубликовали в репортаже с выставки Tokyo Game Show 20(149) номере, с тех пор о фильме, чье действие происходит в мире FFVII, никакой новой информации не поступало. Не исключено, что на презентации 19 числа компания покажет прессе свежий трейлер Advent Children – если это произойдет, будьте уверены, он вскорости окажется на наших дисках.

3. Официальная дата релиза MGS3 до сих пор не названа.

ДЕНИС



Здравствуй, «Страна»!

Купил вчера свежий номер вашего журнала и... за полдня его прочитал. Не от корки до корки, конечно, но все что мне было интересно быстро осилил. А интересно мне было вот что: из всех рубрик я постоянно читаю новости, «Тему номера», «Хит», «Киберспорт», обратную связь и, конечно, «Банзай!». Обзоры игр читаю те, которые мне интересны, тоже относиться и к превью. Все остальные статьи обычно оставляю без внимания. Однако письмо о другом. В обратной связи тов. Купер (чес-слово, встречу на улице - автограф возьму!) уже давно призывает всех обсуждать игры, а не саму «Страну Игр». Полностью поддерживаю. Однако после прочтения одного из писем у меня создалось впечатление, что многие люди этот призыв не так поняли. Одно дело высказать свое собственное мнение об игре (именно это и надо делать на полях «Обратной связи») и совсем другое – опустить вкусы других людей. Тут следует сразу оговориться. Однозначной оценки игры вообще НЕ МОЖЕТ БЫТЬ. Может быть мнение большинства и меньшинства, и все. Например, скажем, 95% геймеров согласятся, что третий «Варкрафт» – Хит. Однако есть люди, которым «Варкрафт» претит (и я таких знаю). Они не ненормальные, нет. Просто не нравятся, и все. И их мнение тоже надо уважать. Помимо большинства и меньшинства есть еще оценка экспертов, то есть ваша, уважаемая редакция. Корреляция (сорри!) между большинством и экспертами положи-

По поводу Counter-Strike: Condition Zero – давай-те все-таки дождемся официального европейского релиза, намеченного на 28 ноября нынешнего года. Как только финальный код игры окажется в наших руках – ждите мнение авторитетных экспертов «СИ». Что касается использования рулевого колеса, то главный редакционный автогонщик Юра Воронов настоятельно рекомендует оценить прелесть устройства в третьей части Colin McRae Rally и TOCA Race Driver.

STEROID



Здравствуй уважаемая редакция.

Читаю ваш журнал с 97-ого года и должен сказать, что журнал качественный. У меня есть несколько вопросов по поводу некоторых игровых проектов:

1. Что известно о Final Fantasy XII? Укажите пожалуйста дату выхода если возможно.
 2. В Сети узнал о проекте, называемом Final Fantasy VII: Advent Children. Хотелось бы узнать более подробную информацию.
 3. Когда выйдет MGS3: Snake Eater?
- Вот, собственно, и все вопросы. До свидания

ВАСЯ КАВАЙНЫЙ



Здравствуй, уважаемая редакция!

Пишу вам из Ленинградской области, села Толмачево. Здесь все фигово, журнал ваш достать у нас сложно, приходится раз в две недели в город ездить. Заодно и играми на Юноне (если денег хватает, то лицензионными) закупаясь, и аниме у друзей копирую... Блин, объясните, пожалуйста, почему в «Стране Игр» так мало пишут об аниме? Я, например, ничего не мог понять в сюжете Zone of Enders 2, пока не посмотрел OVA. Да и вообще, кажется, обзоров игры этой не было и еще многих! Я потратил кучу денег на Unlimited Saga, а это оказался полный отстой, недостойный славного имени Square Enix! И обзор последнего Resident Evil для PS2 на три месяца запоздал! Плохо работаете! Пожалуйста, пишите поменьше о PC-играх. Во-первых, они все равно все одинаковые, во-вторых, журналов таких и так полно. Я у друзей беру парочку (названия указывать не буду, а то обидитесь), просматриваю и мне достаточно. И зачем так много киберспорта? Глу-

ПИШИТЕ ПИСЬМА



MAGAZINE@GAMELAND.RU

101000 МОСКВА, ГЛАВПОЧТАМТ, А/Я 652, «СТРАНА ИГР»

пости это для детей маленьких, которые школу прогуливают. Они же все равно не покупают журналы. У нас в селе есть пара клубов, я спрашивал их посетителей, они даже не знают, кто такой этот ваш Полосатый! Еще надоели письма поклонников PC-игр, что говорят будто «Банзай» к журналу отношения не имеет. Как это не имеет? Что за чушь. Они просто ничего не понимают в видеоиграх, вот и выпендриваются! Поняли, что консоли из журнала не выгнать, вот теперь на аниме ополчились! Давить! Насильно давать смотреть аниме! Не идите только на поводу у тех кто хочет прохентай рассказывать. Вы только отпугнете новичков. Лучше про серьезные вещи пишите. И попросите MC Entertainment лучше фильмы подбирать. Я «Кайт» когда смотрел, меня бабуля чуть не застукала! Такая, блин, подстава вышла. :(В общем, желаю удачи и все такое.

vasyakawai@list.ru

Василий, с играми для PlayStation 2 мы работаем исходя из ситуации на европейском рынке. Unlimited Saga в Старом Свете появится 7 ноября, несколько дней спустя после сдачи этого номера. В следующем журнале вы наверняка обнаружите рецензию на эту неоднозначную RPG. Насчет аниме соглашусь, хотя не могу одобрить предлагаемых методов. Вон Денис выше правильно говорит: насильно мил не будешь. Не нравится человеку аниме, что ж такого? Пока человек не вешает на фонарях несогласных, его пристрастия остаются его личным делом. А на же «Кайт» написано: «Не для детей». Предлагаете MC Entertainment внедрить лейбл «Просмотр с бабушками запрещен»?

ИГОРЬ СОПРУН



Здравствуйте, Редакция!

Своим письмом я хочу немного развить одну из тем, затронутую в «Обратной связи», а именно – прокат видео игр. Вам, людям начинавшим именно с торговли (да и по сей день успешно торгующим видеоиграми через Интернет), эта тема должна быть немного ближе, нежели обычным читателям. Различные связи, авторские права, проценты и т.д. – все это всегда скрыто плотной пе-

ленной, называемой маркетинг. Как геймер я не вижу особой разницы между прокатом видеокассет и игр.

За последние пять лет открылось огромное количество точек видеопроката. Каждый желающий может посмотреть (пусть и со значительным опозданием) любой фильм, не платя при этом его полной стоимости. Я не думаю, что прокат наносит огромные финансовые потери, ведь тот, кто захочет купить фильм для своей домашней коллекции - купит его в любом случае, а клиентами прокатов станут люди, которые до этого полностью воздерживались от покупки, ограничиваясь лишь картинками, показываемыми по телевизору. То есть получается, что прокатчики не отнимают клиентов у магазинов. Они создают свою прослойку населения, готовую потратить некоторую сумму денег на разовый просмотр картины. Рынок видеоигр (в основном благодаря платформам PSone и PlayStation 2) также развился в нашей стране достаточно массово. В каждом большом магазине мы можем найти продукцию компании Sony. Есть и официальный дистрибьютор, занимающийся выпуском игр. Выходят даже игры на русском языке... А система проката до сих пор не налажена.

Всем известно, что финансовый уровень нашего населения достаточно низок, что подтверждают данные продаж Platinum-серии. Так почему же не создать еще один способ привлечения покупателей, пусть и не очень прибыльный, но весьма перспективный. Как всегда нужна компания, которая бы решилась на подобного рода шаг. В свое время так поступила компания Бука, первой начав выпуск PC-игр в jewel-упаковках. А теперь непосредственно о том, с чего я начинал. Нет ли желания и возможностей у «Страны» вместе с «Софт Клубом» под своим началом объединиться с интернет-магазином и попытаться наладить прокат для начала хотя бы в Москве? Очень интересна позиция самой Sony в данном вопросе. Ведь на территории США и Европы прокат развит очень широко. Что мешает России присоединиться к ним? Интересны Ваши мысли по этому поводу.

soprun2000@qnet.ru

e-shop



ИГРЫ ПО КАТАЛОГАМ С ДОСТАВКОЙ НА ДОМ

www.e-shop.ru

www.gamepost.ru

PlayStation2 русская версия за \$199.99! ЭТО РЕАЛЬНО



[HTTP://WWW.GAMEPOST.RU](http://www.gamepost.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)

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

СТРАНА
ИГР



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

В продаже
С 25 НОЯБРЯ



Теперь в 2 раза дешевле!

**Атанда! Читай
в ближайшем
номере "Хули"!**

КАРТА:

где всегда тепло и солнечно

ВАНЯ МОРОЗ:

самый добрый на свете доктор

КАПОЭЙРА:

боевые танцы вольных народов

СДЕЛАЙ САМ:

Разукрашиваем футболки

СОВРЕМЕННОЕ РАБСТВО:

оно повсюду

КАК НЕ УМЕРЕТЬ МОЛОДЫМ:

Венболезни

ВАНДАЛИЗМ:

как гадили друг другу наши предки

ПРАНК:

жертва Освенцима

ДЕСТРОЙ:

оставь свой след!

(game)land

ХУЛИГАН



ПИШИТЕ ПИСЬМА

MAGAZINE@GAMELAND.RU

101000 МОСКВА, ГЛАВПОЧТАМТ, А/Я 652, «СТРАНА ИГР»

Мысли следующие. Практически все постулаты письма – абсолютно верны. Игровые прокаты необходимы стране как воздух, они позволяют приобщиться к современным приставочным проектам широкому кругу геймеров. Безусловно, появление прокатов подхлестнет продажи консолей. Другое дело – выгоден ли такой вариант распространителям самих игр? Этот вопрос мы сейчас и выясняем, опрашивая представителей российских издательств с целью узнать об их отношении к прокатам и получить оценку перспектив этого явления в местной игровой индустрии. Текущие наработки будут использованы в отдельном спецматериале, который мы планируем опубликовать в одном из следующих номеров. Уже тот факт, что тема так заинтересовала читателей, свидетельствует о ее насущности – и мы не отступимся, пока досконально ее не исследуем.

КЛИМ ИВАНОВ



Привет, «Страна»!

Верю в тебя, дорогую подругу мою, эта вера от пули меня в «Максе Пейне» хранила. Шутка. В смысле – что «от пули», «От пули» – это шутка, а вера – это не шутка ни фига. Это, я бы сказал, Реальность. Основы бытия.

Когда «Страна Игр» превратилась для меня из журнала в жизнь, в некую незримую и невербализуемую, однако при этом самую что ни на есть глубокую и неустрашимую составляющую экзистенции? Вряд ли я смогу дать однозначный ответ. Разумеется, правя умелой рукой корабль разума, смело и бесцеремонно летящий по зыбким волнам моей памяти, я, пожалуй, смог бы размотать нить, ведущую в святая святых и, призвав верного пса, острозубый ratio, разгадать великую тайну и выдать вердикт, удовлетворяющий всех познавших радость печатного слова. Но останется ли в этом бесстрастном заключении то невыразимо прекрасное, зыбкое и одновременно исполненное невероятной вещественности очарование, под власть которого я подпадаю от одной только мысли о «Стране Игр»? Стоит ли предаваться бесконечным скитаниям по лабиринтам отрешенного духа, который только тогда и остается равным себе, как только выходя за пыльные пределы собственных переходов?! А мы все ставим правильный ответ и не находим нужного вопроса... Одно лишь остается неизблемым и неколебимым, островом посреди бурного потока переменчивой майи, как несравненная нирвана маня меня своим неизреченным совершенством – мой заповедный уголок, моя желанная родина, моя страна. Моя любимая «Страна Игр». Я ищу твоего вечного прибежища, покровительства и благословения. Ты моя надежда, ты моя отрада. Остаюсь всегда твой.

г. Ленинград

Ваши заключения в данной конкретной концепции не коррелирует с парадоксализмом излагаемой парадигмы, так как азимут охвата тематического материала не позволяет оперировать, оперировать... мнэ-э-э... критериями стилистической обработки, принятым вами в качестве отправной аксиомы. Иными словами, будь прощя, компадре, – и люди к тебе потянутся.

ТОЛЯ НОРЕНКО

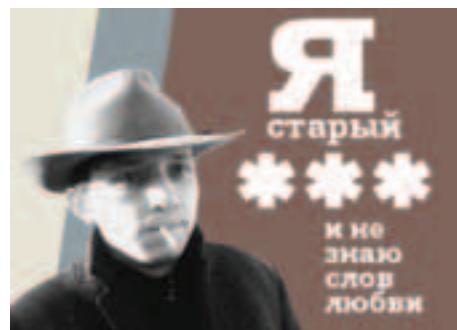


Здравствуй, любимый журнал!

Пишу тебе, чтобы рассказать свою трогательную историю. Я познакомился с девушкой, и у нас все было хорошо некоторое время. Однажды она узнала, что я читаю «Страну Игр» и обвинила меня в том, что я маленький мальчик, который играет в компьютерные игры.

Как мне быть? Как мне объяснить ей, что в игры играют все, и это модно? Помогите, пожалуйста. Я красивый и добрый, прикладываю к письму свою фотографию. Она не самая новая, но это ничего.

spoiler@gameland.ru



Дорогой Толя!

Наконец-то ты перестал якшаться с кем попало и встретил честную девушку, не постеснявшуюся втоптать в грязь твои богомерзкие увлечения. Раздай эти противные игры врагам и смело предавайся любовным утехам.

ЛЕНА КОРОВЬЕВА



Вы круче всех и все такое!

Целую Купера в шевелюру, Алика в губки, Разумкина в носик, а Глагола не скажу куда!

Скажите, что теперь и правда не будет больше ГеймКуба? А я совсем только недавно купила кубик, типа такая прикольная штука. Играю в метроид прайм. Что же выходит теперь никаких игрушек больше не ждать? Интересные дела! Или это все слухи? Расскажите мне во всех подробностях, как можно скорее!

г. Волгоград

Лена! Бодритесь. В эти тяжкие времена, когда GameCube терпит поражения на всех фронтах, его обладателям надлежит сплотиться и мужественно держать оборону, ведь лучшие разрабочки на их стороне. Игры есть и будут. Более того, сейчас для GC выходят, пожалуй, лучшие игровые проекты за всю историю консоли – одна изумительно-гениальная Viewtiful Joe чего стоит!

Сегодня у нас джек-пот! Три месяца призовой подписки дружно переползают на следующий номер – таким образом, суммарный приз за лучшее письмо номера составляет в данный момент шесть месяцев бесплатной подписки на «Страну Игр»!

www.rambler.ru



Rambler[®]
рядом

DVD

ДЕМО-ВЕРСИИ

➤ SILENT HILL 3

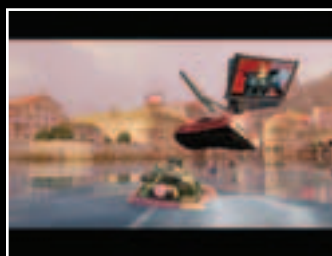
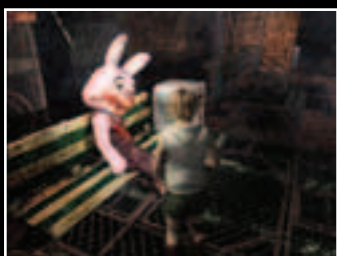
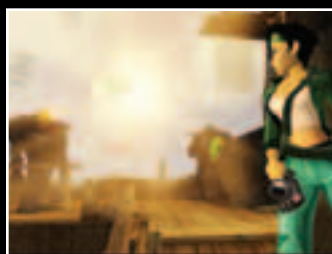
Самый лучший ужастик из всех пока существующих добрался и до PC. Теперь каждый может оценить его мрачность, атмосферность, великолепие графики и звука.

➤ PRO EVOLUTION SOCCER 3

В прошлый раз у вас была возможность попробовать в деле самый массовый футбол – FIFA 2004, теперь можно попробовать сравнить его с самым реалистичным.

➤ BEYOND GOOD & EVIL

Один из самых интересных платформеров этой зимы обрел демо-версию. Красивая графика, необычный игровой процесс, всем любителям жанра посвящается.



А ТАКЖЕ: Apocalyptica, Call of Duty Dawnville, Fair Strike, Ford Racing 2, No Limits Rollercoaster, Railroad Pioneer, Teenage Mutants Ninja Turtles, Track Mania

ПАТЧИ

- Diablo II
- Diablo II: LoD
- Judge Dredd: Dredd vs. Death
- Max Payne 2
- Yager
- Демиирги 2
- Age of Mythology: The Titans
- Unreal Tournament 2003
- Warcraft III (русская и англ. версии)

БОНУСЫ

- Графика к Zone of the Enders: 2nd Runner
- Скины для winamp 3



СОФТ

➤ INETBENCH

Оценить скорость доступа в Интернет по тем цифрам, что дает Windows, нельзя – это лишь идеальный и неосуществимый вариант. Утилита поможет узнать реальную скорость доступа, загрузки страниц и файлов в ряде сетевых тестов.

➤ XNVIEW

XnView – полноценный ответ хорошо разрекламированному продукту ACDSee. XnView по многим параметрам превосходит любой просмотрщик/конвертор графических файлов.

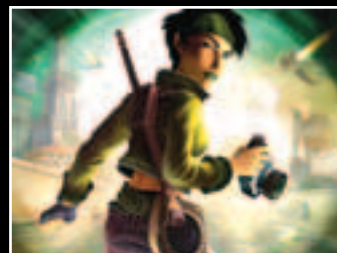
➤ ULEAD GIF ANIMATOR

Как заявлено на сайте разработчика, Ulead GIF Animator является наиболее подходящей программой для создания GIF-анимации, и с этим до недавних пор трудно было не согласиться – программа и впрямь хороша!

А ТАКЖЕ: Absynth, Acid Spunk, Adobe Photoshop 7 Tryout, Brain Wave Generator, Cute FTP, Extract Now, GMax, Hardware Monitor, MPEG Tager, NaFig, ReNoise, Win Drivers Backup

ГАЛЕРЕЯ

➤ ОБОИ



➤ ГАЛЕРЕЯ ИЛЛЮСТРАЦИЙ К РУБРИКЕ «БАНЗАЙ!»



КИБЕРСПОРТ

- Демки лучших игр WCG 2003 Grand Final и Euro Cup 8
- Свежая версия (3.0) мутатора ТТМ для UT2003.
- Подробная информация о предстоящих кибертурнирах с 21 по 28 ноября.

МУЗЫКА









- Ford Racing 2
- Apocalyptica

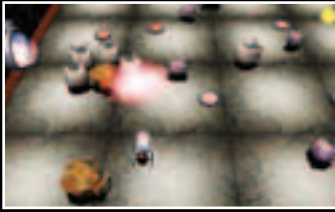
ДРАЙВЕРЫ

- Nvidia ForceWare 52.14 XP 64-bit WHQL, Nvidia ForceWare 52.16 Win2000/XP WHQL, N-Force 2.64 Win2000/XP, nForce2 Drivers 2.78 XP



SHAREWARE

- Arcadrome 
- Astral Tournament 
- Ball Attack 
- Coin World 
- Dinos and Bubbles 
- Dope Wars 
- Jumpix 
- Magic World 
- Virtual Impact



МОДЫ

➤ HEROES OF MIGHT AND MAGIC 3.5: WAKE OF GODS 

Самое лучшее дополнение к Heroes of Might & Magic III. Вносит столько изменений и дополнений в игру, что дает ей новую жизнь.



А ТАКЖЕ: Машины и моды для GTA: Vice City, Моды для Star Wars: Jedi Academy, Моды для «Корсары 2», Дополнения для Microsoft Train Simulator, Generations Arena для Quake 3, Community Bonus Pack для UT2003, Официальный add-on для Zoo Tycoon

➤ МОДИФИКАЦИИ И УРОВНИ ДЛЯ MAX PAYNE 2 

Самые первые, весьма интересные модификации и уровни для второго Макса. Включая новый уровень The Chateau из фильма Matrix Reloaded.












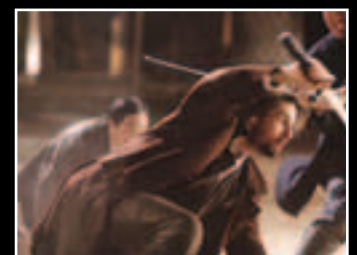
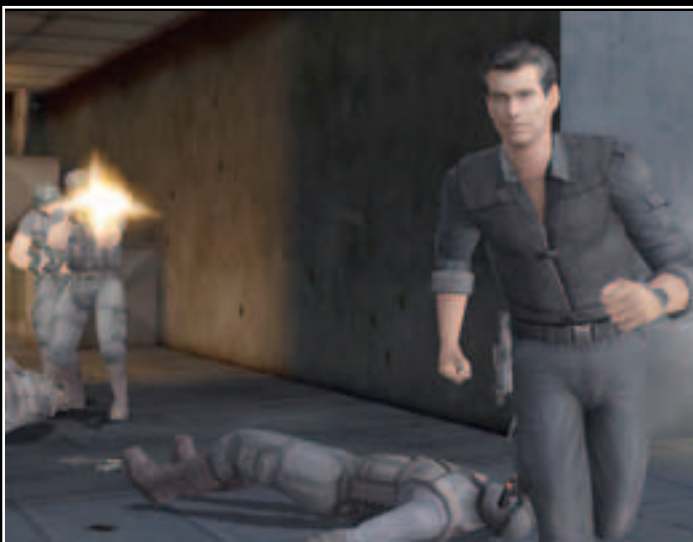
WIDESCREEN

- Alien Directors Cut
- Alien vs. Predator
- Haunted Mansion
- Lost Skeleton
- Resident Evil: Apocalypse
- Scary Movie 3
- The Punisher
- The Last Samurai
- Timeline



ВИДЕО

- 007: Everything or Nothing 
- Beyond Good & Evil 
- Broken Sword: The Sleeping Dragon 
- Curse: The Eye of Isis
- Dead Man's Hand
- Dog's Life 
- Pin Chasers
- Hidden and Dangerous 2 
- Killer 7
- Legacy of Kain: Defiance
- Leisure Suit Larry
- Medal of Honor: Pacific Assault 
- Max Payne 2: The Fall of Max Payne
- Otogi: Hyakki Toubatsu Emaki
- WWE SmackDown! Here Comes the Pain
- Naruto: Narutiment Hero
- Need for Speed Underground
- Spy Hunter 2 
- Terminator 3: War of the Machines 
- Trainz 2004
- The Lord of the Rings: The Return of the King
- Uru: Ages Beyond Myst 
- Охотник на призраков
- Видео к рубрике «Банзай!»



ГОДОВАЯ ПОДПИСКА ПО ЦЕНЕ 11 МЕСЯЦЕВ ПОЛУГODOВАЯ ПОДПИСКА ПО ЦЕНЕ 5 МЕСЯЦЕВ

редакционная ПОДПИСКА!

ПРЕДЛОЖЕНИЕ ДЕЙСТВИТЕЛЬНО ДО 30 НОЯБРЯ

Вы можете оформить редакционную подписку на любой российский адрес

ПОДПИСНОЙ КУПОН (редакционная подписка)

Прошу оформить подписку на журнал "Страна Игр"

на первое полугодие 2004 г

на 2004 год

(отметьте квадрат, выбранного варианта подписки)

Ф.И.О. _____

Город/село _____ ул. _____

Дом _____ корп. _____ кв. _____ тел. _____

Сумма оплаты _____

Подпись _____ Дата _____ e-mail: _____

Копия платежного поручения прилагается.

Внимание!

Теперь вы можете получать журнал в Москве в течение 3х дней после выхода.

Для этого Вам нужно оформить курьерскую доставку **БЕСПЛАТНО!**

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 + CD»

6 мес. (12 номеров) - ~~340 р.~~ **700 рублей**

12 мес. (24 номера) - ~~1680 р.~~ **1540 рублей**

«Страна Игр» + DVD»

6 мес. (12 номеров) - ~~1820 р.~~ **1100 рублей**

12 мес. (24 номера) - ~~3640 р.~~ **2420 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.

**ЦЕНЫ ДЕЙСТВИТЕЛЬНЫ ПРИ
ОПЛАТЕ ПО ДАННОМУ
КУПОНУ ДО 30 НОЯБРЯ**

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.

Извещение

ИНН 7729410015 ООО "ГеймЛэнд"

ЗАО Международный Московский Банк, г. Москва

р/с №40702810700010298407

к/с №30101810300000000545

БИК 044525545 КПП: 772901001

Платательщик

Адрес (с индексом)

Назначение платежа

Оплата журнала "Страна Игр"

на первое полугодие 2004 г.

на 2004 год

Сумма

Кассир _____

Подпись платателя _____

Квитанция

ИНН 7729410015 ООО "ГеймЛэнд"

ЗАО Международный Московский Банк, г. Москва

р/с №40702810700010298407

к/с №30101810300000000545

БИК 044525545 КПП: 772901001

Платательщик

Адрес (с индексом)

Назначение платежа

Оплата журнала "Страна Игр"

на первое полугодие 2004 г.

на 2004 год





Сумма

Кассир _____

Подпись платателя _____

издательство **(game)land** представляет

НОВЫЙ журнал

-  **Который ты ждал!**
-  **О котором ты мечтал!!**
-  **Который станет твоим верным другом!!!**
-  **Никакого мусора и невнятных тем – настоящий геймерский рай, более двухсот страниц, посвященных только играм на PC.**

- 224 страницы информации
- Сотни игр в каждом номере
- DVD-диск (4,7 Гбайт!!!) с тщательно подобранным содержимым
- Читы, прохождения и грязные трюки
- Двусторонний постер и геймерские наклейки

- Снимаем сливки - более двух десятков убойных материалов, среди которых: подробнейший рассказ о **Doom III**, **Half-Life 2**, **Max Payne 2**, **Neuro**, **PainKiller**, **World of Warcraft**, **The Sims 2**
- Киберспорт - на кону десятки тысяч долларов. Как их получить?
- Ставим точку в вопросе насилия в компьютерных играх!
- Обзор всех новинок российского рынка - как не ошибиться в выборе?



**В продаже
с 4 декабря!**



**ПРАВИЛЬНЫЙ ЖУРНАЛ О
КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ!**

supercomputer.ru



Пусть ничто не мешает Вам получать удовольствие –
новый ПК позволяет кодировать файлы в формат MP3,
пока Вы играете в свою любимую игру.

Приобретите **IDOLL-H312**
на базе процессора Intel® Pentium® 4 с технологией HT.


INTERCOM
И Н Т Е Р К О М
Тел. 995 80 14

Intel, Pentium, Intel Inside и логотип Intel Inside являются товарными знаками
или зарегистрированными товарными знаками корпорации Intel и ее подразделений в США и других странах



Digitally yours

FLATRON®

freedom of mind



И все-таки он вертится!



Dina Victoria
(095) 288-6130, 288-6117

FLATRON™ F700P

Абсолютно плоский экран
Размер точки 0,24 мм
Частота развертки 95 кГц
Экранное разрешение 1600×1200
USB-интерфейс

г.Москва: Атлантик Компьютерс (095) 240-2097; Банкос (095) 128-9022; Березка (095) 362-7840; ДЕЛ (095) 250-5536; Инкотрейд (095) 176-2873; Инфорсер (095) 747-3178; КИТ-компьютер (095) 777-6655; Компьютеры и офис (095) 918-1117; Компьютерный салон SMS (095) 956-1225; ЛИНК и К (095) 784-6618; НИКС (095) 974-3333; Сетевая Лаборатория (095) 784-6490; СКИД (095) 956-8426; Техмаркет Компьютерс (095) 363-9333; Ф-Центр (095) 472-6401; Flake (095) 236-9925; ISM Computers (095) 319-8175; OLDI (095) 105-0700; POLARIS (095) 755-5557; R-Style (095) 904-1001; г.Архангельск: Северная Корона (8182) 653-525; г.Волгоград: Техком (8442) 975-937; г.Воронеж: Сани (0732) 733-222, 742-148; г.Иркутск: Комтек (3952) 258-338; г.Липецк: Регард-тур (0742) 485-285; г.Тюмень: ИНЭКС-Техника (3452) 390-036.

SAMSUNG

**Так выглядят объекты
в движении на экране
обычного монитора**

**Так выглядят объекты
в движении на экране
SyncMaster 172X**

Всего 16 миллисекунд! Это – время реакции матрицы, использующейся в новых мониторах SyncMaster 152X/172X. Результат – и в играх, и при просмотре DVD изображение остается четким даже в самых динамичных сценах. Отличная цветопередача, широкий угол обзора... впрочем, не только качество изображения новых мониторов SyncMaster заслуживает превосходных оценок. Судите сами. Компактный эlegantный корпус с узкой рамкой. Малый вес: всего 2,5 кг у SyncMaster 152X. Наконец, экономия места и порядок на Вашем столе – все разъемы расположены на подставке монитора. Мониторы SyncMaster 152X/172X. Все очевидно!



ОХОТНИК НА ПРИЗРАКОВ



СТРАНА
ИГР

RATCHET & CLANK 2



СТРАНА
ИГР



INSOMNIAC
GAMES

WCG

WORLD CYBER GAMES



Типичная корейская улица – одна из многих на пути к нашему полю боя.



CafeMax популярен не только в Москве!



В этой гостинице и жили все игроки.



Церемония представления флагов стран-участниц похожа на олимпийскую.



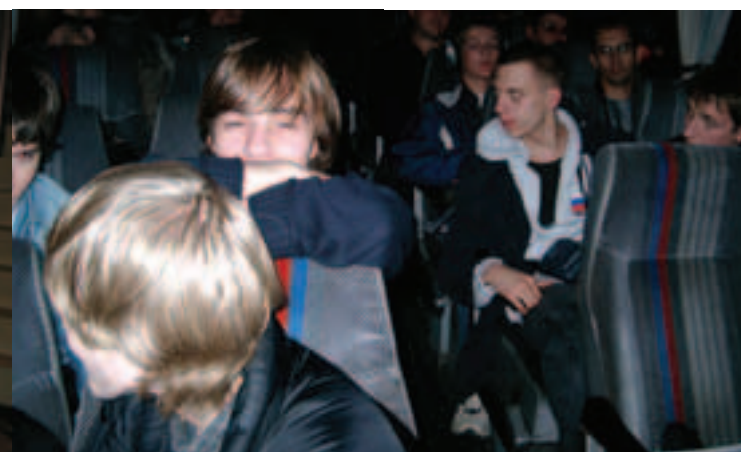
Сборная России – оры!



BVLI made in Korea.



По бокам – двое самых крутых корейских игроков в Warcraft III. Посередине – сами знаете кто.



Во время церемонии открытия пошел настоящий корейский дождь.



Ваш любимая ведущий Polosatyu.



Дмитрий Кузнецов – ведущий портала www.subefight.ru. Также в кадр умудрился попасть и некто Андрей Поддублякин.



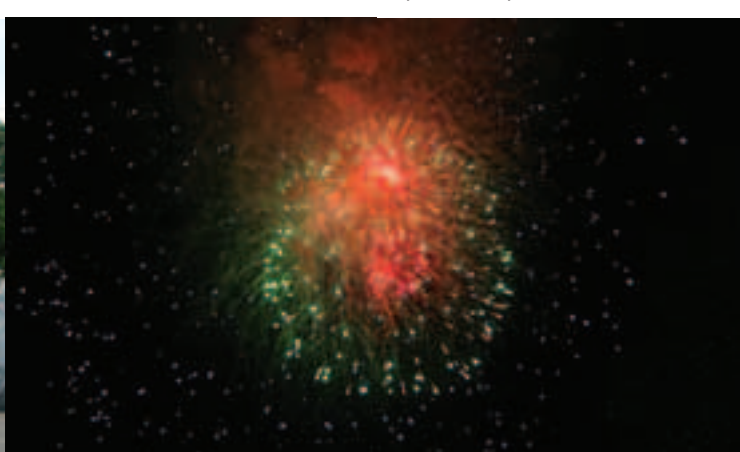
Главные ворота императорского дворца.



Пресс-зона в разгар рабочего дня.



Пример одного из многочисленных граффити, которыми был украшен олимпийский парк.



Салют в честь открытия игр.



Сборная Украины в обнимку с национальным флагом.



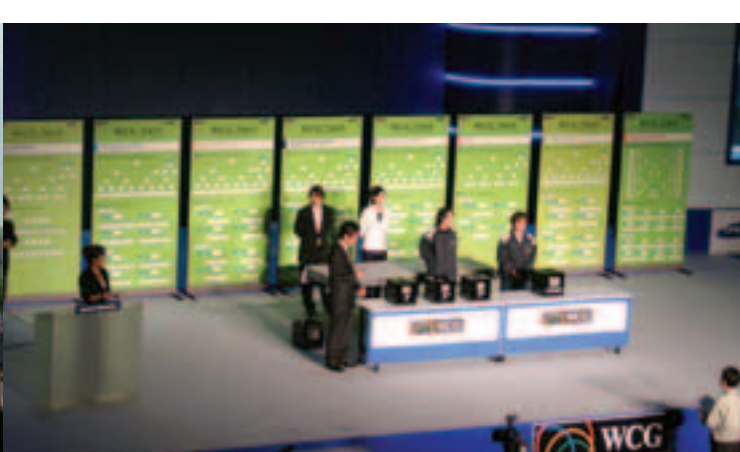
Polosatyu на стадионе, где проходило открытие чемпионата мира по футболу 2002 года.



Вот в этом импозантном парке и расположились арены, где проходили WCG 2003 Grand Final.



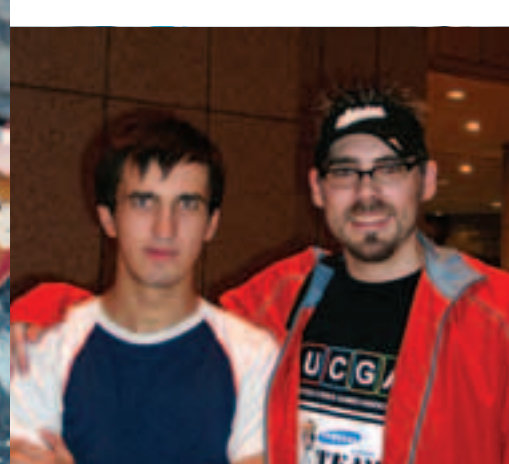
Здание справа - World Trade Center.



Волнующая церемония жеребьевки.



Эти хрупкие девушки классно выносят всех желающих с арен Counter-Strike.



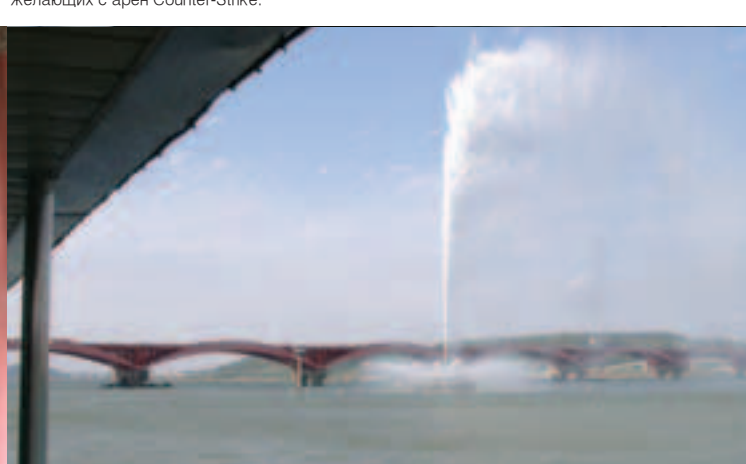
Polosatyu и DJ WHEAT (знаменитый игровой комментатор).



Литер Мулиев в окружении поклонников.



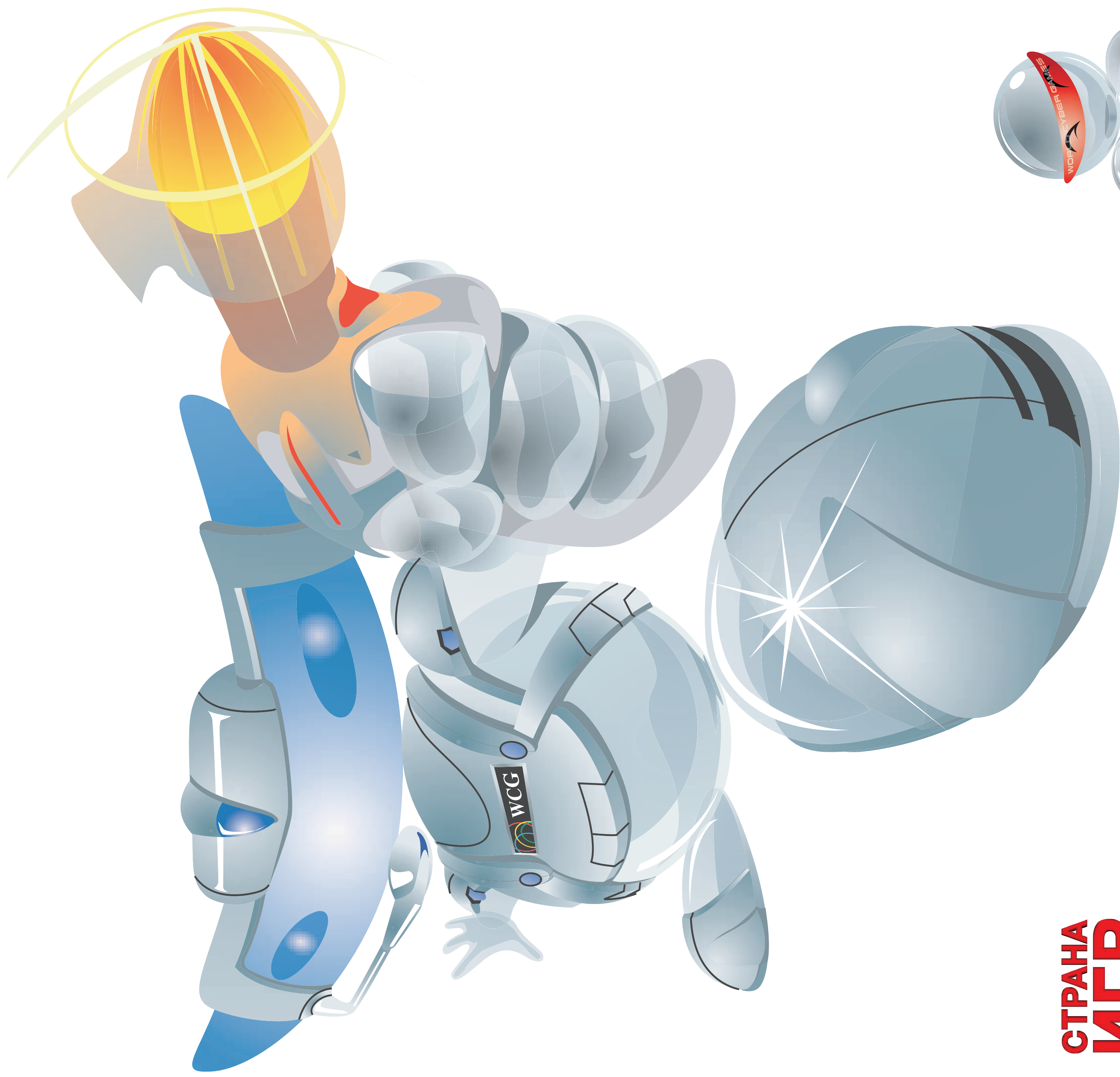
А это – убранство одного из локов дворца.



Фонтан посреди реки - удивительной красоты.



W O R L D C Y B E R G A M E S



СТРАНА
ИГР