ВЕДУЩИЙ РОССИЙСКИЙ ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ

СТРАНА ИГР

#10 (139) МАЙ 2003

PC ● PLAYSTATION 2 ● XBOX ● ADVANCE



ДОЛГОЖДАННЫЙ НАСЛЕДНИК

ДЕМИУРГИ II СТР. 26

КОСМОС – НАШ!

HOMEPLANET СТР. 58

КАРИБСКИЙ БИЗНЕС

TROPICO 2: PIRATE'S COVE СТР. 54

РОДНАЯ РЕЧЬ

PRIMAL СТР. 16

А ПОСТЕРА ВНУТРИ !!!

ВИЛЛИ ПИТЕРСКИЙ

WILL ROCK СТР. 42

МАРШ ВСЕЛЕННОЙ

HOMEWORLD 2 СТР. 34

МАСТЕР ШЕФ СНОВА В СТРОЮ

HALO 2 СТР. 48

ПРОДОЛЖЕНИЕ ЭПОХАЛЬНОГО ШУТЕРА ДЛЯ XBOX ЗАДЕРЖИВАЕТСЯ ДО 2004 ГОДА: УЗНАЙТЕ, ЧТО ИМЕННО BUNGIE ВНОСИТ В СВОЮ ИГРУ!

ИГРЫ НОМЕРА:

Primal / Демиурги II / **Homeworld 2** / Spellforce / **Will Rock** / Chaos Legion / **World Wide War 43** / Halo 2 / **Strident: The Shadow Front** / Wildlife Park / **Tales of Symphonia** / Mace Griffin Bounty Hunter / **Freestyle Metal X** / Roadkill / **Tropico 2: Pirate Cove** / Homeplanet / **War of the Monsters** / Sydney Mystery / **Humvee Assault** / The Lost Vikings / **Tien** / Gunfighter 2: Legend of Jesse James / **Мазатракеры!** / X2: Wolverine's Revenge / **TOCA Touring Cars** / Great Qin Warrior / **Битва героев** / Тайна четырехлистного клевера / **Нефтяные короли** / Стальные самураи / **Война цивилизаций** / Апач: операция «антитеррор»

ТЕПЕРЬ 2 CD!

(game)land

ISSN 1609-1035

DELTA FORCE®
ОПЕРАЦИЯ ЧЕРНЫЙ ЯСТРЕБ









ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.

1С®

snowball.ru
технологии творчества

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

NOVALOGIC®
www.novalogic.ru

С МАРТА!



С АПРЕЛЯ!



Фирма «1С»: 123056 Москва, а/я 64. Отдел продаж: ул. Селезневская, 21. Тел.: (095) 737-9257. Факс: (095) 281-4407. Линия консультаций: (095) 288-9901. hotline@1c.ru, games.1c.ru, 1c@1c.ru
NovaLogic, NovaWorld, Delta Force, Delta Force Black Hawk Down, «Отряд «Дельта», «Отряд «Дельта»: операция «Черный Ястреб» и соответствующие графические изображения на территории РФ являются зарегистрированными товарными знаками NovaLogic, Inc. Все права защищены.

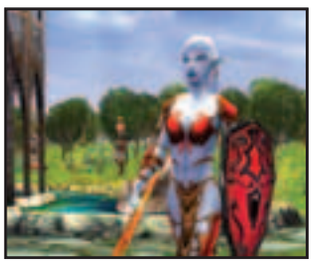
МАЙ #10(139) 2003

В НОМЕРЕ



ХИТ

ДЕМИУРГИ II – СВОЕНРАВНЫЙ НАСЛЕДНИК КУЛЬТОВОЙ РОССИЙСКОЙ ИГРЫ. ДОСТОВЕРНАЯ ИНФОРМАЦИЯ – ТОЛЬКО У НАС! /30



В РАЗРАБОТКЕ

SPELLFORCE – ЭТО ТАИНСТВЕННЫЙ И ЧАРУЮЩИЙ МИР ВОЛШЕБСТВА, МОГУЩЕСТВЕННЫХ И БЕЗУМНЫХ МАГОВ /38



ТЕМА НОМЕРА

PRIMAL – ПЕРВАЯ ИГРА ДЛЯ PS2, ОФИЦИАЛЬНО ПЕРЕВЕДЕННАЯ НА РУССКИЙ ЯЗЫК. ВЫСОКОБЮДЖЕТНАЯ ВНУТРЕННЯЯ РАЗРАБОТКА SCEE, КОТОРАЯ ОКАЗАЛАСЬ НЕ СОВСЕМ ТЕМ, ЗА ЧТО ЕЕ ВЫДАВАЛА РЕКЛАМА /16



ОБЗОР

НАШИ СООТЕЧЕСТВЕННИКИ УСПЕШНО ЗАЖГЛИ НА МИРОВОМ ИГРОВОМ НЕБОСКЛОНЕ ЯРКУЮ ЗВЕЗДУ – HOMEPLANET /58



ОБЗОР

TROPICO 2: PIRATE COVE – ПИРАТСТВО, КАК УТВЕРЖДАЕТ Г-Н ТОРИК, – ЭТО ПРЕЖДЕ ВСЕГО ГРАМОТНОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ /62



СПЕЦ

МЫ ВЫЯСНЯЕМ, ЗА СЧЕТ ЧЕГО ИГРЫ СЕРИИ LUNAR ЗАВОЕВАЛИ ДИКУЮ ПОПУЛЯРНОСТЬ СРЕДИ АНГЛОЯЗЫЧНЫХ ФАНАТОВ JRPG И СТАЛИ КЛАССИКОЙ ЖАНРА – НЕ ВЫДЕЛЯЯСЬ ПРИ ЭТОМ НИ КАЧЕСТВЕННОЙ ГРАФИКОЙ, НИ ПРОДВИНУТЫМИ БОЯМИ, НИ ДАЖЕ НАСЫЩЕННЫМ И ОРИГИНАЛЬНЫМ СЮЖЕТОМ /22



Здрасьте!

Растем и развиваемся! Внимание публики прошу обратить на игрушку Homeplanet от москвичей из Revolt Games. А точнее – смотрим на содержание упаковки (DVD-кейса). ГЛЯДИТЕ, ОНИ ПОЛОЖИЛИ ТУДА САУНДТРЕК! Отдельным аудиодиском. Да, со времен издания российского Morrowind (с картой, с картой!!!) ничего подобного не было!

– ВИКТОР ПЕРЕСТУКИН



Доброго!

Прямо в тот день когда этот номер «СИ» появится на прилавках, наш летучий разведотряд уже вернется с E3, и полным ходом будет идти подготовка «выставочного» номера. Хотя по-честному, мы, конечно, летим на E3 за халявой, да. Знаете, сколько футболочек-рюкзачков-ручечек-штучечек там перепадает журналистам? Да мы ради них глотки кому угодно перегрызем!

– А.КУПЕР

НОВОСТИ

04 Римейк MGS для GameCube
04 Анонс WCG Россия 2003
06 Capcom на E3
08 Sega на E3
14 Flashback

ТЕМА НОМЕРА

16 Primal

СПЕЦ

22 Lunar: история легенды

ХИТ?

30 Демиурги II
34 Homeworld 2

В РАЗРАБОТКЕ

38 Spellforce
42 Will Rock
44 Chaos Legion
46 World Wide War 43
48 Halo 2
50 Strident: the Shadow Front
52 Wildlife Park
52 Tales of Symphonia
52 Mace Griffin Bounty Hunter
53 Freestyle Metal X
53 Roadkill

ОБЗОР

54 Tropico 2: Pirate Cove
58 Homeplanet
62 War of the Monsters
66 X2: Wolverine's Revenge
68 Humvee Assault
70 The Lost Vikings
72 Tien
74 Gunfighter 2: Legend of Jesse James
76 Big Mother Truckers
78 Sydney Mystery
78 TOCA Touring Cars
79 Great Qin Warrior

ДАЙДЖЕСТ

80 Битва героев
80 Тайна четырехлистного клевера
80 Нефтяные короли
81 Стальные самураи
81 Война цивилизаций
81 Апач: операция «антитеррор»

ОНЛАЙН

82 Новости Интернета
84 Online Games или сисадмины отдыхают!
86 Мы не теряем корни



ОБЩИЙ ПРИВЕТ!

Эх, ностальгия!.. Три-четыре года назад даже и подумать не мог, что пройдет пара зим после защиты диплома, и я заскучаю по занозам студенческой скамьи. Вот смотрю на некоторых белобрысых сотрудников редакции (не будем показывать пальцем) и откровенно завидую их ночным таинствам написания диплома. Вот как все меняется – сначала дюжина чертежей формата А1 вкупе с талмудом расчетно-пояснительной на добрую сотню листов кажется настоящим Апокалипсисом, но проходит время – и рука сама тянется набросать чертеж трехстепенного гироскопа, а на тумбочке возле кровати невзначай появляется томик *Пельпора* – так, полистать на ночь...

– ЮРИЙ «GYRO» ПОМОРЦЕВ

СТРАНА ИГР
ВЕДУЩИЙ РОССИЙСКИЙ 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.

№10(139) май 2003
www.gameland.ru

PC
Atlantis Evolution 14
Big Mother Truckers 76
Crystal Key II: The Far Realm 14
Cypher: Code of Ruin 14
Final Fantasy XI 10
Fire Chief 5
Freelancer 98
Full Throttle: Hell on Wheels 10
Great Qin Warrior 79
Harry Potter: Quidditch World 10
Homeplanet 6, 58
Homeworld 2 34
Humvee Assault 68
Jurassic Park: Operation Genesis 98
Line Of Sight: Vietnam 98
Mace Griffin Bounty Hunter 52
Medal of Honor: Allied Assault – Breakthrough 5
Metal Gear Solid 2: Substance 100
Need for Speed: Underground 10
Rayman 3: Hoodlum Havoc 98
Silent Hill 3 4
Spellforce 38
Strident: the Shadow Front 50
Sydney Mystery 78
The Lord of the Rings: The Return of the King 6
Tien 72
Tom Clancy's Rainbow Six 3: Raven Shield 96, 98
Tom Clancy's Splinter Cell 98
Tropico 2: Pirate Cove 54, 92
Universe Unlimited 8
Wildlife Park 52
Will Rock 42
World of Warcraft 6
World Wide War 43 46
X2: Wolverine's Revenge 66, 98
Атака: Операция «Антитеррор» 81
Битва Героев 80
Блицкриг 6
Война Цивилизаций 81
Демиурги II 26
Нефтяные Короли 80
Опустошение 98
Стальные Самураи 81
Тайна Четырехлистного Клевера 80

PlayStation 2
Altered Beast 8
Chaos Legion 44
Colin Mcrae Rally 3 98
Drakengard 10
Final Fantasy XI 10
Freestyle Metal X 53
Full Throttle: Hell on Wheels 10
Gunfighter 2: Legend of Jesse James 74
Harry Potter: Quidditch World 10
Legacy of Kain: Defiance 8
Mace Griffin Bounty Hunter 52
Need for Speed: Underground 10
Primal 16
Roadkill 53
Silent Hill 3 4
Sonic Heroes 8
The Lord of the Rings: The Return of the King 6
Vectorman 8
War of the Monsters 62
X2: Wolverine's Revenge 66

GameCube
Final Fantasy: Crystal Chronicle 10
Freestyle Metal X 53
Harry Potter: Quidditch World 10
Mace Griffin Bounty Hunter 52
Metal Gear Solid: The Twin Snakes 4
Need for Speed: Underground 10
Roadkill 53
Sonic Heroes 8
Star Fox Armada 4
Tales of Symphonia 52
The Lord of the Rings: The Return of the King 6
Tom Clancy's Rainbow Six: Athena Sword 6
X2: Wolverine's Revenge 66

Xbox
Freestyle Metal X 53
Full Throttle: Hell on Wheels 10
Halo 2 48
Harry Potter: Quidditch World 10
Legacy of Kain: Defiance 8
Mace Griffin Bounty Hunter 52
Need for Speed: Underground 10
Roadkill 53
Sonic Heroes 8
The Lord of the Rings: The Return of the King 6
X2: Wolverine's Revenge 66

Game Boy Advance
Final Fantasy Tactics Advance 10
Sword of Mana 10
The Lost Vikings 70
World TOCA Touring Cars 78



ОБЗОР

ХОТИТЕ УЗНАТЬ ПРОСТОЙ СПОСОБ, КАК УБИТЬ КУЧУ ВРЕМЕНИ? WAR OF THE MONSTERS – КРАСИВЫЙ И УВЛЕКАТЕЛЬНЫЙ ЭКШН ДЛЯ PLAYSTATION 2, РАССЧИТАННЫЙ НА МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЕ БОИ /54

ПОСТЕРЫ



PRIMAL

В качестве постера – обложка комикса по игре!



ДЕМИУРГИ II

Концентрация арта с дамами в этот раз зашкаливает!

КИБЕРСПОРТ
88 Турнир QLAN в Швеции (Quake III)
89 Новый патч 2225 для UT2003
90 Российский триумф на Clikarena

ТАКТИКА & КОДЫ
92 Tropico 2: Pirate's Cove
96 Tom Clancy's Raven Shield
98 Коды

ЖЕЛЕЗО
102 Новости
104 Тест процессоров AMD
108 Алгоритм установки процессора
110 Беспроводные решения для PS2

ТЕРРИТОРИЯ «СИ»
112 Ретро: затерянный мир Langrisser
114 Эмуляторы
116 Банзай!
120 Обратная связь
124 Содержание CD
126 Анонс следующего номера

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

CD
Юрий Воронов voron@gameland.ru — главный редактор
Святослав Торик torick@gameland.ru — редактор

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

ART
Алик Вайнер alik@gameland.ru — арт-директор
Леонид Андруцкий leonid@gameland.ru — дизайнер
Вадим Бахлычев — иллюстрация на обложке

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 alyona@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

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

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

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

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

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

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

Типография
OY «**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. Приносим извинения читателям, на письма которых редакция не ответила.
При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Страну Игр» строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение или размножение каким бы то ни было способом материалов настоящего издания допускается только с письменного разрешения владельца авторских прав.

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

02 ОБЛОЖКА ТЕХНОТРЕЙД
03 ОБЛОЖКА OLDI
04 ОБЛОЖКА SAMSUNG
01, 33, 57, 75, 109 «1С»
05, 08, 10, 12, 13 «АКЕЛЛА»
7 Ф-ЦЕНТР
9 X-RING
11 ASUS
15 R&K
21, 25, 29, 45, 49, 63, 69, 71, 77, 91, 95, 101 «МЕДИА-СЕРВИС 2000»
41, 61, 73 «РУССОБИТ-М»
51 «БУКА»
65 CREATIVE
103 ABIT
123 ZENON
53 ЖУРНАЛ «ХАКЕР СПЕЦ»
79, 85, 89, 99, 121 E-SHOP
86 NETLAND
87 «ДАУН ТАУН»
100 ЖУРНАЛ «ХАКЕР»
119 ЖУРНАЛ «ХУЛИГАН»
124 САЙТ GAMELAND.RU
127 MTV
128 РЕДАКЦИОННАЯ ПОДПИСКА

НА ОБЛОЖКЕ: чаровница Дженнифер Тейт из Primal теперь говорит по-русски!

АЛЕКСАНДР ЩЕРБАКОВ (SHERB@GAMELAND.RU) И АЛЕКСАНДР ЛАШИН (LASHIN@GAMELAND.RU)



РИМЕЙК METAL GEAR SOLID ДЛЯ GAMECUBE

Konami и Nintendo сообщили новую информацию о Metal Gear Solid для GameCube. Игра, получившая название Metal Gear Solid: The Twin Snakes, как и было объявлено ранее, представляет собой римейк оригинальной MGS, впервые появившейся на первой PlayStation. Любопытно, что разработкой занимается команда Silicon Knights, в послужном списке которой легендарный Blood Omen: Legacy of Kain и красивейшая Eternal Darkness: Sanity's Requiem. Подтверждено, что весь производственный процесс курируют Хидео Кодзима (Hideo Kojima) и Сигеру Миямото (Shigeru Miyamoto). Планируется, что в Metal Gear Solid: The Twin Snakes останется тот же сюжет, что и в изначальном MGS, но игровой процесс и, естественно, графическое оформление подвергнутся изменениям в соответствии со стандартами качества, установленными Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty. Пока что неизвестно, найдем ли мы в игре новые головоломки, новых персонажей и новые предметы. Ситуация должна проясниться уже на E3, где Konami и Nintendo собираются представить Metal Gear Solid: The Twin Snakes в действии. Релиз предварительно назначен на ноябрь 2003 года. По крайней мере, на эту дату принимают заказы интернет-магазины (в первую очередь, EB Games). А в этом вопросе им стоит доверять. ■

АНОНС WCG РОССИЯ 2003

24 апреля в московском развлекательном комплексе «Чемпион» прошла пресс-конференция, посвященная квалификационным турам WCG Россия 2003.

Региональные отборочные туры состоятся в июле-августе этого года в 18 городах России: Москве, Санкт-Петербурге, Екатеринбурге, Нижнем Новгороде, Самаре, Новосибирске, Воронеже, Хабаровске, Тюмени, Саратове, Ростове-на-Дону, Томске, Краснодаре, Иркутске, Красноярске, Владивостоке, Волгограде, Якутске. Национальный финал будет сыгран в Москве в первую неделю сентября, однако место проведения соревнований пока не определено.

В официальную программу WCG Россия 2003 включены следующие номинации: Counter-Strike, Warcraft III, UT2003, Age of Mythology, StarCraft: Broodwar, FIFA Football 2003. Как видите, представлены все игры, что и в финале, за исключением Halo для Xbox – по причине малой популярности этой приставки в нашей стране.



Приятной новостью является увеличение числа киберспортсменов, которые поедут на Grand Final, от каждой страны с 15 человек до 17. А вот печальным известием стала отмена autobirths, дающих возможность чемпиону WCG участвовать в финальной части следующего года без прохождения отборочных соревнований. Таким образом, победители WCG 2002 по Counter-Strike, питерцы из M19, лишаются права представлять свою страну в Корее «автоматом» и вынуждены снова отстаивать титул сильнейших в России.

Ну и самым радостным событием является проведение Открытого чемпионата по Quake III в рамках национальных отборочных. Естественно, победители в Корею не поедут, зато их ждет неплохой призовой фонд (ориентировочно 6-10 тысяч долларов).

Grand Final WCG 2003 состоится в период с 12 по 18 октября в Сеуле, Южная Корея. Призовой фонд финального турнира составит 400 тыс. долларов США. Глобальным спонсором The World Cyber Games 2003 является компания Samsung Electronics. ■

ВНИМАНИЕ!!! ЖУРНАЛ «СТРАНА ИГР» ПРИГЛАШАЕТ К СОТРУДНИЧЕСТВУ АВТОРОВ.

НАШИ ТРЕБОВАНИЯ:

- безупречный слог и публицистический талант
- хорошее знание компьютерных и/или видеоигр
- проживание в Москве, Подмосковье или Санкт-Петербурге
- наличие доступа в Интернет
- возраст – не менее 20 полных лет
- аккуратность, ответственность

Гонорарная ставка высокая.

Присылайте свое резюме (ФИО, возраст, пол, образование, краткая автобиография, а также эссе на тему, почему вы хотите работать в «СИ») по адресу vacancy@gameland.ru, прикрепив пример статьи – обзор любой игры, вышедшей за последний год-полтора. ■

КОРОТКО

CDV ПРЕДСТАВИТ на E3 следующие проекты для PC: Blitzkrieg, Breed, Codename Panzers, Galaxy Andromeda, No Man's Land. Кроме того, дебютируют и две игры для Xbox: The Kore Gang и Vultures.

КОМПАНИЯ UBI SOFT анонсировала свою линейку игр, которую она намерена показать на выставке E3: Beyond Good & Evil (ранее известная как Project BG&E), Far Cry, Prince of Persia: The Sands of Time, Tom Clancy's Rainbow Six 3, Uru: Ages Beyond MYST, XIII.

ВОЗМОЖНО, NAMCO представит на E3 играбельную версию их совместного с Nintendo проекта Star Fox Armada.

ПО СЛУХАМ, во время проведения выставки E3 (или же вскоре после нее) Sony, Microsoft и Nintendo объявят о снижении цен на выпускаемые ими консоли.

NAMCO УСТАНОВИЛА для Sega крайний срок, когда компания должна определиться, готова ли она к слиянию, которое породит крупнейшего независимого японского игрового издателя. Sega должна дать свой ответ 9 мая, так что в следующем номере ждите новых подробностей.

NAMCO И TODD MCFARLANE PRODUCTIONS подписали соглашение по выпуску игр и фигурок персонажей, основанных на популярных торговых марках двух компаний. Namco Hometek занята разработкой игры по мотивам Spawn. Летом также появятся в продаже и фигурки с героями Soul Calibur II и Spawn.

NINTENDO OF AMERICA будет издавать и распространять в Америке три игры от Square Enix для платформ от Nintendo. Вот эта троица: Final Fantasy: Crystal Chronicle, Final Fantasy Tactics Advance и Sword of Mana.

ПЕТОМ 2003 ГОДА BANDAI выпустит в Японии игру для PlayStation 2 по мотивам аниме-сериала Overman King Gainer.

MIDWAY АНОНСИРОВАЛА Mortal Kombat VI для всех современных приставок. Игра появится в продаже в 2004 году и, по всей вероятности, будет иметь онлайновую поддержку.

KONAMI СООБЩИЛА о планах по выпуску PC-версии Silent Hill 3. В США релиз состоится уже в августе. При этом игра будет комплектоваться дополнительным CD с саундтреком.

ПРОРЫВ

Medal of Honor: Allied Assault – Break- through – как можно догадаться, очередное расширение для Medal of Honor: Allied Assault, которое EA обещают выпустить ближе к осени. Игроки смогут принять участие в североафриканской кампании, захватить Мессину и Сицилию и разбить немецкие армии в битве при Монте-Батталья. По части мультиплеера ожидается новинка – Liberation Mode, когда проигравшие участники должны быть спасены коллегами по команде для продолжения игры. Также каждый мультиплеерный персонаж имеет определенный набор специальных функций (например, саперы могут обезвреживать мины, а артиллеристы – вызывать огневые удары), танки теперь доступны для управления любыми игроками, а вооружение британских и итальянских войск приведено в соответствие с историческими реалиями. ■



ПОЖАР ЛЕГЧЕ ПРЕДОТВРАТИТЬ, ЧЕМ ПОТУШИТЬ

Monte Cristo объявила о запланированном на лето релизе игры Fire Chief, в которой игроку отводится одна из шести ипостасей борцов с пожарами – ответственный за уменьшение площади пожара борец с огнем; медик; офицер, транспортирующий угоревших и обгоревших, перекрывающий газ и работающий с загоревшейся техникой; проникающий в самые труднодоступные места коммандо; de-incarceration specialist, появляющийся в наиболее трудных случаях; и approach suit specialist, про которого не говорится ничего. В игре куча техники, из которой игрок сможет выбрать наиболее соответствующую обстановке, и десять миссий – от пожаров на складе и в лесу, до взрыва на бензоколонке. ■





Акелла

BIG MUTHA TRUCKERS

МАЗАТРАКЕРЫ!

ТАЧКА МОЕЙ МАМОЧКИ

pc cdrom

Жила-была одна добрая мама Джексон, президент транспортной компании. И было у мамы три сына (старший, средний и ниже среднего) и одна дочка. И не знала она, как же между детьми компанию свою поделить. Потому решила: кто за шестьдесят деньков больше всех денег заработает, тот и получит фирму транспортную. Сказано - сделано. Выдала мама всем деткам по грузовику многотонному, наказ свой материнский дала и отпустила их на все четыре стороны...





- Трое братцев-охламонов и стервозная сестричка, каждый со своим уникальным стилем вождения.
- Байкеры, дорожные бандиты и продажные полицейские - все хотят заграбастать ваши деньги.
- Разбейте вдребезги свою тачку, чужие тачки, вообще все тачки, загремите в тюрьму и получите за всё это деньги!
- Крупные компании в пяти мегаполисах только и ждут, чтобы вы заработали (или потеряли) на них свой первый миллион. Или три.

www.akella.com

© 2003 "Akella"
© 2003 "Empire", © 2003 "Eutechnyx"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
игры с доставкой www.cdgames.ru
оптовая продажа: (095) 363-46-14 тех.поддержка - support@akella.com
представитель на Украине - "Мультитрейд" www.multitrade.com.ua

акелла™

АЛЕКСАНДР ЩЕРБАКОВ (SHERB@GAMELAND.RU) И АЛЕКСАНДР ЛАШИН (LASHIN@GAMELAND.RU)

ПРЕЗЕНТАЦИЯ HOMEPLANET



29 апреля компания «Руссобит-М» совместно с Genius провели презентацию игры Homeplanet в суперкинотеатре Nescafe-IMAX. Удачнейшее, тематически выдержанное и выверенное мероприятие прошло на ура. Астероидные пояса людей кружили возле компьютеров с установленным детищем Revolt Games. Проводились невероятные конкурсы, обыгрывающие различные сцены из Homeplanet. Разыгрывались всевозможные призы от Genius, достойные только самых отъявленных захватчиков и изворотливых дипломатов. А показ на огромном экране IMAX-версии фильма «Аполло 13» удачно продолжил космическую тему мероприятия. Наш респект! ■

Genius

КОРОТКО

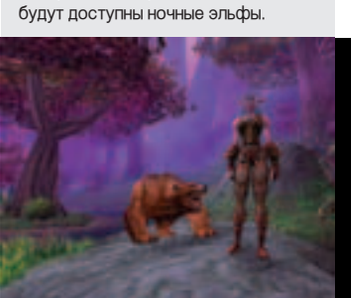
РАЗ УЖ РАНО ИЛИ ПОЗДНО но на экранах таки появится заключительная часть кинотрилогии Lord of the Rings, то будет и игра The Lord of the Rings: The Return of the King - о начале ее разработки объявила компания Electronic Arts. Игра выйдет в конце года на основных консолях и PC, и позволит игрокам управлять главными героями фильма.

ASPYR MEDIA ВЫПУСТИТ в течение этого года версии прошлогодней консольной аркады Kelly Slater's Pro Surfer для PC и Mac.



UBI SOFT АНОНСИРОВАЛА разработку Rainbow Six 3: Athena Sword – очередного дополнения к популярному тактическому шутеру. На данный момент все, что известно об игре – то, что она выйдет осенью этого года.

BLIZZARD ENTERTAINMENT официально подтвердили, что в числе играбельных рас World of Warcraft будут доступны ночные эльфы.



LINDEN LAB ПЕРЕВЕЛИ бета-тестирование своей онлайновой ролевой игры Second Life из закрытого в открытое. На время бета-тестирования игра, разумеется, бесплатна, а вот с лета, когда состоится релиз, компания начнет взимать с подписчиков мзду. Правда, пока еще не решено, в каком размере.

СТУДИЯ RELIC ENTERTAINMENT, разработчик Homeworld и Impossible Creatures, сделает две реалтаймовые стратегии для компании THQ, о чем стороны и заключили соглашение. Оба проекта намечены к релизу в конце следующего года.

КОНКУРС ПО «БЛИЦКРИГУ»

Компания Nival Interactive объявила конкурс на лучший дизайн карт для игры «Блицкриг». Всего представлены две номинации: лучшая однопользовательская карта и лучшая карта для сетевой игры. Готовые карты принимаются до 25 июня 2003 года по адресу tournament@nival.com. В жюри – именитые дизайнеры уровней, в прошлом - победители конкурсов на лучший дизайн миссий для игр Nival Interactive. По сложившейся традиции авторы наиболее удачных карт не только получат ценные призы, но и будут приглашены к участию в разработке новых проектов. Подробнее с правилами проведения конкурса можно ознакомиться по адресу http://www.nival.ru/rus/blitzkrieg_comp.html. ■

CAPCOM НА E3

Capcom не представила общественности полностью официальный список тайтлов, которые компания планирует продемонстрировать на E3, но в СМИ, тем не менее, просочилась информация о линейке проектов компании, которые мы увидим в Лос-Анджелесе.

PlayStation 2
Bombastic
Chaos Legions
Maximo vs. Army of Zin
Mega Man X7
Onimusha 3
Onimusha: Blade Warriors
Resident Evil: Dead Aim
Resident Evil: Outbreak

Xbox
Dino Crisis 3
Group S Challenge
Pro Cast Sports Fishing
Steel Battalion Online: Line of Contact

GameCube
Gotcha Force
Mega Man Network Transmission
P.N.03
Resident Evil Code: Veronica X
Viewtiful Joe

Game Boy Advance
Disney's Aladdin
Disney's Magical Quest 2: Starring Mickey & Minnie
Mega Man Battle: Network White
Mega Man Battle: Network Blue
Mega Man Zero 2
Onimusha Tactics

В данном случае нам не обойтись без ряда пояснений. В первую очередь, обращает на себя внимание отсутствие в списке Resident Evil 4. Причем изначально игра там присутствовала, но чуть ли не в последний момент компания передумала и исключила ее из E3-линейки. Так что вряд ли мы полюбуемся на этот проект в ближайшее время. Та же судьба постигла и Killer 7. Связано это, вероятно, с пересмотром политики издателя в отношении GameCube.
Onimusha: Blade Warriors – это та самая игра, которая выйдет в Японии под названием Onimusha Buraiden (о ней мы сообщали в одном из предыдущих номеров). Resident Evil Online теперь носит имя Resident Evil: Outbreak. Что касается Resident Evil Code: Veronica X, то Capcom решила переиздать на GameCube и эту часть сериала. Удивление вызывает присутствие в списке Steel Battalion Online – ранее ходили упорные слухи об отмене проекта. Bombastic известна в Японии, как XI-GO – это сиквел памятной нам Devil Dice. Кроме того, интерес вызывает и анонс Disney's Aladdin для Game Boy Advance. ■



Наконец-то появился ПК для тех, кто все делает одновременно

Настольный ПК **«МИР VIP»** на базе процессора Intel®Pentium® 4 3,06 ГГц с технологией HT

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!

СИМВОЛ ЦЕНТР

КОМПЬЮТЕРЫ ОРГТЕХНИКА
КОМПЛЕКТУЮЩИЕ

http://www.fcenter.ru

Салоны-магазины в Москве

«ВДНХ»
ВВЦ, пав. № 71
и пав. № 2, ТК «Регион»
тел.: (095) 785-1-785

«Улица 1905 года»
ул. Мантулинская, д. 2
тел.: (095) 205-3524

«Бабушкинская»
ул. Сухонская, д. 7а
тел.: (095) 472-6401

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.



EIDOS НА E3

Одной из главных новостей из стана Eidos в преддверии E3 стал анонс Legacy of Kain: Defiance. Игра заявлена на PlayStation 2 и Xbox, разработкой все так же занимается команда Crystal Dynamics. Одной из главных отличительных черт Legacy of Kain: Defiance, по всей вероятности, станет возможность управления двумя разными персонажами – Разиэлем и его главным оппонентом Каином. Подробности нам должны сообщить на выставке.

Кроме этого, на E3 будут представлены: Backyard Wrestling: Don't Try This At Home (PS2, Xbox) от Paradox Development (создатели Thrill Kill и X-Men: Mutant Academy), Chain Gang (PS2, Xbox) от Crystal Dynamics, Commandos 3: Destination Berlin (PC) от Pyro, Deus Ex: Invisible War (Xbox, PC) от Ion Storm, новая часть The Italian Job (PS2, Xbox, GameCube) от Climax, отложенный на осень проект Tomb Raider: The Angel of Darkness (PS2, PC) от Core Design и Republic: The Revolution (PC) от Elixir Studios. Более того, на E3 должен состояться анонс новой части Thief, готовящейся к выходу на Xbox и PC. Разработкой занимается Ion Storm (в которой работают сотрудники Looking Glass). Удивляет отсутствие в списке Fear Effect: Inferno. С чем это связано, сказать пока трудно. ■

SEGA НА E3

Масштабную линейку проектов готова представить на E3 компания Sega. В том числе аж четыре игры с Соником в главной роли. Это в первую очередь Sonic Heroes (PS2, GC, Xbox) – ключевой из «сониковских» тайтлов, впервые в истории заявленный на все ключевые игровые платформы. Также ожидаются Sonic Adventure DX Director's Cut – римейк Sonic Adventure для GameCube – и две игры для Game Boy Advance: Sonic Pinball Party и Sonic Battle.

С нетерпением предвкушаем премьеры двух вернувшихся из небытия классических проектов: Altered Beast и Vectorman. Новые части этих игр появятся на PlayStation 2. На эту же систему определены и потенциальные хиты Virtua Fighter 4 Evolution Greatest Hits и Virtual On Marz. И, кроме того, Headhunter: Redemption – сиквел интереснейшего проекта, вышедшего под занавес жизни Dreamcast и позже портированого на PS2.

Для владельцев GameCube компания планирует представить Billy Hatcher and the Giant Egg (абсолютно новый проект Sonic Team) и Phantasy Star Online Episode III: C.A.R.D. Revolution.

Помимо всего вышеперечисленного, мы увидим Sega GT Online (Xbox), Otogi: Myth of Demons (Xbox – Sega решила издать эту игру от From Software в Америке) и проекты под рабочими названиями Dororo и Kunoichi (оба для PS2). О линейке спортивных проектов мы вам рассказывать не будем, в силу низкой степени заинтересованности российской публики в продукции, посвященной американскому футболу и баскетболу (в том числе студенческому). ■

БЕСКРАЙНЯЯ RPG

Очередное пополнение в армии онлайновых RPG ожидается в четвертом квартале текущего года. За пополнение отвечает компания Ethereal Evolution, назвавшая свое детище Universe Unlimited. По сюжету, к 2262 Земля станет окончательно непригодной для существования и человечеству придется вступить в контакт с неземными цивилизациями (в количестве как минимум четырех разных рас) дабы продолжить свое существование. Собственно, всем этим и будет заниматься геймер, играя за людей – единственную доступную для управления расу. Как сообщается, в новой игре можно будет путешествовать по космосу, колонизировать планеты и их спутники, строить орбитальные базы и флоты, добывать полезные ископаемые и даже проводить бомбардировки планет. Описывая геймплей, разработчики заявляют, что игрок сможет пройтись по орбитальной базе до своего корабля, на нем подлететь к посадочному модулю, опуститься на планету, после чего путешествовать по ней на машине для добывания ископаемых. ■

SAMSUNG

ELECTRONICS



Интегрированные решения для бизнеса



КОМПЬЮТЕРЫ
И СЕРВЕРЫ

X-RING

С МОНИТОРОМ №1
SyncMaster







ИНТЕГРИРОВАННЫЕ РЕШЕНИЯ
ДЛЯ КОРПОРАТИВНЫХ СЕТЕЙ

www.x-ring.ru
www.x-net.ru



SQUARE ENIX НА E3

Square Enix U.S.A объявила о нескольких проектах, которые будут представлены на выставке в Лос-Анджелесе. Главное – это долго ожидаемая англоязычная версия Final Fantasy XI для PC и PlayStation 2. Причем основной интерес здесь представляет техническая реализация этой MMORPG на PS2 – ведь, как известно, японская версия требует наличие HDD, не выходившего на Западе.

Естественно, не обойдется дело и без суперхитовой Final Fantasy X-2 и произведшей фурор к моменту запуска Game Boy Advance SP портативной Final Fantasy Tactics Advance. Совместно с Nintendo также покажут и Final Fantasy: Chrystal Chronicles для GameCube – ожидаются подробности касательно взаимодействия игры с GBA. Кроме того, публике продемонстрируют англоязычные версии Unlimited Saga и Star Ocean: Till the End of Time, римейк Sword of Mana для GBA и новый проект Drakengard. Последний известен в Японии как Drag On Dragoon и создается силами людей, ранее работавших над Resident Evil Code: Veronica, Ace Combat и Bust-a-Groove. ■

ПОДЗЕМНАЯ ЖАЖДА

Праздник на улице фэнов Need For Speed – в первом квартале следующего года выйдет очередная часть серии под названием Need for Speed: Underground. В игре будет представлено более двадцати настраиваемых автомобилей таких марок, как Toyota, Subaru и Mitsubishi, плюс некоторое количество custom kit'ов и прочих способов модернизации машин – они, возможно, также будут лицензированными. Все это игрок сможет приобрести на деньги, честным трудом заработанные на ночных трассах, среди которых будут присутствовать и трассы для drag racing. Игра разрабатывается для PC, трех основных консолей и Game Boy Advance. ■

ПОЛЕТАЕМ?

Даже из полетов на метлах можно сделать компьютерную игру. Особенно если это не просто полеты на метлах, а квиддич – спорт учеников Хогвартской академии из фильмов про Гарри Поттера. Этим и занялись ушлые товарищи из EA, начав работу над Harry Potter: Quidditch World Cup и пообещав выпустить игру в конце текущего года. Формула соревнований такова – сперва необходимо выиграть Кубок Хогвартса, в котором участвуют четыре местные команды, после чего игроку станет доступен собственно мировой чемпионат с восемью участниками (США, Болгария, Англия, Япония, Франция, Австралия, Германия и Скандинавия). Разумеется, у каждой команды будет собственная форма и стадион. Более подробная информация об игре будет представлена на E3. ■

АД НА ПРИСТАВКАХ

Появился долгожданный анонс Full Throttle: Hell on Wheels – игры о продолжении приключений байкера Бена, лидера банды Polecats. В далеком будущем кто-то начинает уничтожать дороги, и банда Бена в компании Father Torque и Mareen Corley решает проучить своих врагов, думая, что порча автотрасс – их рук дело. Это завязка сюжета. Однако сама игра, похоже, будет в большей степени экшном, нежели квестом – в пресс-релизе говорится, что Бен сможет использовать более сорока «стратегически расположенных» видов вооружения, среди которых будут такие средства вышибания мозгов, как стулья, бильярдные кии и даже гитара. Здоровье восстанавливается принятием внутрь некоторого количества пива. Мимоходом разработчики упоминают и о некотором количестве паззлов. Игра выйдет на PC, PS2 и Xbox. ■

Настал час X



P4S533-MX

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

X Series

A7V8X-X

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

P4BGL-MX

Intel Pentium4/FSB400
Intel 845GL/LAN/USB2.0

P4XP-X

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

P4S8X-X

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

P4S533-X

Pentium4/FSB 533/400 MHz
SiS 645DX/6 Ch Audio/LAN/USB2.0
2DDRAM+2SDRAM/AGP 4X

ASUS
www.asuscom.ru

EXactly What You Need

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

Тел: (095) 333-5357

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

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

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

БЕЛЫЙ ВЕТЕР
Тел: (095) 269-1776
Web: http://ww w.disti.ru

citilink
Тел: (095) 745-2999
Web: http://www.citilink.ru

Акелла

LAW&ORDER
DEAD ON THE MONEY

ЗАКОН И ПОРЯДОК

СМЕРТЬ ЗА ДЕНЬГИ



DREAMCATCHER
LEGACY INTERACTIVE

pc cdrom

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





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

www.akella.com

© 2003 "Акелла"
© 2003 Legacy Interactive Inc., licensed exclusively to DreamCatcher Interactive Inc. for the world excluding North America. DreamCatcher and The Adventure Company design and mark are trade marks of DreamCatcher Interactive Inc. All rights reserved.
Все права защищены. Незаконное копирование преследуется
игры с доставкой www.cdgames.ru
оптовая продажа: (095) 363-4614 тех.поддержка - support@akella.com
представитель на Украине - "Мультитрейд" www.multitrade.com.ua

Акелла™

ХИТ-ПАРАД ОТ «СОЮЗА»

PLAYSTATION 2

	НАЗВАНИЕ	ОТНОСИТЕЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ПРОДАЖ
1	Primal (русская версия)	68
2	Primal (ознакомительная версия)	27
3	Lord of the Rings: The Two Towers	14
4	Mortal Kombat: Deadly Alliance	13
5	Tenchu: Wrath of Heaven	12
6	Devil May Cry 2	12
7	Grand Theft Auto: Vice City	11
8	War of the Monsters	11
9	Max Payne (Platinum)	10
10	Need for Speed: Hot Pursuit 2	10

PC (BOX)

	НАЗВАНИЕ	ОТНОСИТЕЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ПРОДАЖ
1	Postal 2	25
2	Warcraft III: Reign of Chaos (русская версия)	17
3	The Sims: Deluxe Edition	15
4	Command & Conquer: Generals	13
5	Властелин Колец: Братство Кольца (русская версия)	12
6	The Sims: Unleashed	12
7	SimCity 4	11
8	Need for Speed: Hot Pursuit 2	10.5
9	Гарри Поттер и Тайная комната (русская версия)	10
10	Empire Earth (русская версия)	10

PC (JEWEL)

	НАЗВАНИЕ	ОТНОСИТЕЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ПРОДАЖ
1	Postal 2	44
2	Опустошение	29
3	Солдат удачи 2	23
4	Блицкриг	21
5	Delta Force: Black Hawk Down	17
6	Герои меча и магии IV: Вихри войны	15.5
7	Герои меча и магии IV: Платиновая серия	15
8	Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения	12
9	Шерлок Холмс: 5 египетских статуэток	11
10	Противостояние: Азия в огне	10

КОММЕНТАРИЙ

Хит-парады предоставлены сетью магазинов «Союз». Относительный рейтинг существует для наглядного отображения пропорций между позициями. То есть игра с рейтингом 50 продается тиражом в пять раз большим, чем игра с рейтингом 10.

УСЛОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ

ВЫБОР РЕДАКЦИИ

1 И 1.5 – БЕГИТЕ КАК ОТ ЧУМЫ!
2 И 2.5 – МЫ ВАС ПРЕДУПРЕЖДАЛИ.
3 И 3.5 – НА ВАШ СТРАХ И РИСК.
4 И 4.5 – НИЖЕ СРЕДНЕГО.
5 И 5.5 – НА ПОЛНОЕ БЕЗРЫБЬЕ.
6 И 6.5 – НЕПЛОХО, НО НЕ БОЛЕЕ.
7 И 7.5 – ХОРОШО, НО МОЖНО И ЛУЧШЕ. (СЕРЕБРО)
8 И 8.5 – ОТЛИЧНО, БЛИЗКО К ИДЕАЛУ. (ЗОЛОТО)
9 И 9.5 – ШЕДЕВР, ПОЧТИ СОВЕРШЕНСТВО. (ПЛАТИНА)
10 – ВСЕХ ВРЕМЕН И НАРОДОВ!

СТРАНА ИГР ПЛАТИНА ВЫБОР РЕДАКЦИИ
СТРАНА ИГР ЗОЛОТО ВЫБОР РЕДАКЦИИ
СТРАНА ИГР СЕРЕБРО ВЫБОР РЕДАКЦИИ

ХИТ-ПАРАД

PC (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

	ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ
1	**Championship Manager 4**	**Eidos**
2	**Vietcong**	**Take-Two**
3	**The Sims: Unleashed**	**Electronic Arts**
4	The Sims	Electronic Arts
5	Freelancer	Microsoft
6	Command & Conquer: Generals	Electronic Arts
7	Delta Force: Black Hawk Down	Novalogic
8	The Sims: On Holiday	Electronic Arts
9	Tom Clancy's Splinter Cell	Ubi Soft
10	The Sims: Hot Date	Electronic Arts

PLAYSTATION 2 (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

	ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ
1	**Tom Clancy's Splinter Cell**	**Ubi Soft**
2	**Primal**	**SCEE**
3	**The Sims**	**Electronic Arts**
4	Grand Theft Auto: Vice City	Take-Two
5	The Getaway	SCEE
6	FIFA Football 2003	Electronic Arts
7	X2: Wolverine's Revenge	Activision
8	Devil May Cry 2	Capcom
9	Grand Theft Auto 3 Platinum	Take-Two
10	Tiger Woods PGA Tour 2003	Electronic Arts

GAMECUBE (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

	ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ
1	**Metroid Prime**	**Nintendo**
2	**The Sims**	**Electronic Arts**
3	**Super Smash Bros: Melee**	**Nintendo**
4	Super Monkey Ball 2	Sega
5	Super Mario Sunshine	Nintendo
6	Conflict: Desert Storm	SCi
7	Resident Evil Zero	Capcom
8	X2: Wolverine's Revenge	Activision
9	Star Wars: Bounty Hunter	LucasArts
10	Lord of the Rings: The Two Towers	Electronic Arts

XBOX (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

	ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ
1	**Halo: Combat Evolved**	**Microsoft**
2	**The Sims**	**Electronic Arts**
3	**Project Gotham Racing**	**Microsoft**
4	Metal Gear Solid 2: Substance	Konami
5	Tom Clancy's Ghost Recon	Red Storm
6	Tom Clancy's Splinter Cell	Ubi Soft
7	Indiana Jones and the Emperor's Tomb	LucasArts
8	FIFA Football 2003	Electronic Arts
9	Moto GP	THQ
10	WWE Raw	THQ

ВСЕ ПЛАТФОРМЫ (ЯПОНИЯ)

	ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ	ПЛАТФОРМА
1	**Tenchu 3: Wrath of Heaven**	**From Software**	**PS2**
2	**Fire Emblem: Blazing Sword**	**Nintendo**	**GBA**
3	**Summon Night: Craft Sword Story**	**Banpresto**	**GBA**
4	Dragon Quest Monsters: Caravan Heart	Enix	GBA
5	Giftpia	Nintendo	GC
6	Made in Wario	Nintendo	GBA
7	Nechu Professional Baseball 2003	Namco	PS2
8	The 2nd Super Robot Taisen Alpha	Banpresto	PS2
9	Doko Demo Issyo: Watashi Naehon	Sony	PS2
10	The Convenience Store 3	Hamster	PS2

КОММЕНТАРИИ

В первую неделю продаж Giftpia для GameCube разошлась тиражом, близким к 23 тыс. экземпляров. При этом, по сообщениям газеты Nihon Keizai Shimbun (которым, впрочем, мы не будем безоглядно доверять), на разработку этой RPG было потрачено около 500 млн. иен (то есть около $4.2 млн.). Что и говорить, неутешительные результаты для Nintendo.



АЛЕКСАНДР ЩЕРБАКОВ (SHERB@GAMELAND.RU) И АЛЕКСАНДР ЛАШИН (LASHIN@GAMELAND.RU)

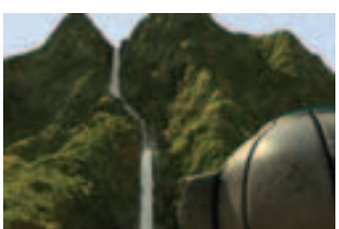
СПИСОК ПРИКЛЮЧЕНИЙ

В списке игр, которые издатель The Adventure Company собирается представить на E3, присутствует и Atlantis Evolution от Dreamcatcher Interactive, из чего можно сделать вывод, что именно The Adventure Company будет выпускать эту приключенческую игру. Фабула следующая – молодой фотограф и искатель приключений Curtis Quick в 1904 году по пути в Нью-Йорк попадает в некий загадочный вихрь и оказывается не где-нибудь, а в Атлантиде. Там ему предстоит спасти местное население от злобных богов, чем он и займется ближе к весне следующего года.

Зимой же этого года компания выпустит еще одну адвенчуру – Crystal Key II: The Far Realm от Earthlight Productions. Детали сюжета держатся в тайне, известно лишь, что игрок окажется в уникальном и неизведанном мире, дабы отыскать и спасти похищенного кем-то субъекта.

Еще раньше, а точнее, осенью этого года, должна выйти Cypher: The Sequel to Traitors Gate, продукт творческой деятельности 258 Productions. Пока наиболее примечательной особенностью игры (приключенческой, как и все остальные от The Adventure Company) является то, что в Европе она появится под другим названием, а именно Cypher: Code of Ruin.

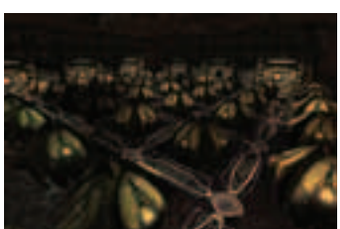
Остальные игры в этом списке – Egyptian Prophecy (Dreamcatcher Interactive, зима 2003 года), Forever Worlds (Hexagon Entertainment, зима 2003), Jack the Ripper (Galilea Multimedia, зима 2003) и Mysterious Journey: Chameleon (Detallion S.C., осень 2003). ■



Crystal Key II: The Far Realm



Cypher: Code of Ruin



Mysterious Journey: Chameleon

КОРОТКО

▸ **WHIPTAIL INTERACTIVE** с гордостью объявила о том, что первый тираж Postal 2, составляющий ни много ни мало пятьдесят тысяч копий, распродан.

▸ **КОМПАНИЯ ASPECT** утверждает, что ее посвященный Первой мировой войне авиасимулятор Knights Over Europe сможет удовлетворить запросы как хардкорщиков, так и абсолютных новичков в подобного рода играх. Проверить это, а также полюбоваться на дюжины реальных машин и точно отображенные в игре исторические места можно будет во втором квартале следующего года.

▸ **BLACK ISLE ВЫПОЖИПИ** для всеобщего пользования скрипты и компилятор скриптов для Fallout 2, а также документацию ко всему этому добру.

▸ **MAJESTY 2 БУДЕТ.** Так было заявлено представителем Cyberlore Studios на форуме сайта компании.

FLASHBACK

АЛЕКСАНДР ЩЕРБАКОВ (SHERB@GAMELAND.RU)

1 ГОД НАЗАД



По сравнению с полутематическим Star Wars-номером журнала меркнет все живое! Редакция хотела должным образом осветить выход SW: Episode II на экраны. Но что размах достигнет таких масштабов, поначалу никто и не предполагал. Всему виной стало оживленное обсуждение слухов об «Атаке клонов» – и вообще событиях во вселенной SW – Перестукиным и Щербаковым в один из выходных дней, по долгу службы проведенных на рабочем месте. К беседе то и дело подключался Разумкин. Через некоторое время на горизонте появился Поморцев, и обсуждение продолжилось. Вскоре, дружно почесав коллективный редакционный затылок, все решили сойтись на безумной идее рассказать читателям о Star Wars хотя бы малую часть того, что мы о них знаем. Тем более что в составе «СИ» обнаружился и такой эксперт в данном вопросе, как А.Купер. Спланировали номер – и вот оно. ■

3 ГОДА НАЗАД



В глаза сразу бросается неимоверно раздутая рубрика «Хит?». Что, впрочем, было бедой не только этого номера, а вообще «СИ» того периода. Согласитесь, пяток наименований в этом, в некотором роде элитном разделе – многовато. Хотя в данном случае подборка оказалась вполне ничего: Red Alert 2, MechWarrior, Final Fantasy IX. Немного выпадает из этого списке Anachronox. Неординарная, культовая игра. Подававшая неплохие надежды, но не получившая массового признания. Также в рубрике «Хит?» прописалась и Legends of Might & Magic. Когда-то это было в порядке вещей. И только сейчас подобные вещи вызывают усмешку. Сами понимаете: время-то прошло, и мы имели несчастье ознакомиться с финальной версией проекта. А также с его не менее бездарным продолжением. Что ни говори, не заладилось у 3DO с превращением Might & Magic в Tomb Raider'образное... ■

5 ЛЕТ НАЗАД



Помимо знакового обзора StarCraft (об этом мы писали в прошлом выпуске Flashback), в номере без труда можно найти еще несколько ревьюшек значимых, очень значимых проектов. Например, 1080 Snowboarding для Nintendo 64, до сих пор остающийся одним из лучших представителей сноубордингового жанра (если не лучшим). Особенно выигрышно игра смотрелась на фоне плодившейся в то время отвратной продукции сходной тематики, стремившейся убедить нас, что на домашних системах ничего путного в жанре сделать не получится. Или вот тот же хрестоматийный Need for Speed III. Пусть я до сих пор не считаю, что это такая уж выдающаяся игра (несмотря на ряд оригинальный нововведений в геймплей), но тотальный успех у публики ей был обеспечен. И, в принципе, даже заслуженно. ■

Все Ваши ожидания от компьютера сейчас находятся в одной упаковке!



Полнофункциональная компьютерная система для домашнего применения Wiener BOX на базе процессора Intel® Pentium® 4 с предустановленной ОС Microsoft® Windows® XP

На компьютеры R&K устанавливается подлинная операционная система семейства Microsoft® Windows®



Товар сертифицирован

Уникальность предложения состоит в его "коробочности": в одной упаковке Вы найдете компьютер с предустановленной операционной системой, монитор, принтер, сканер, все необходимые мелочи и большой набор обучающего программного обеспечения для Вашего ребенка. Комплект отвечает современным понятиям о компактности, эргономичности, безопасности и функциональности. Главное, стоимость набора в одной коробке меньше, чем сумма цен компонентов, приобретенных по отдельности.

Состав комплекта: компьютер Wiener4 W2161 / ЖК-монитор Acer AL512 / цветной струйный принтер Lexmark Z25 / планшетный сканер Mustek BearPaw 1200CS / клавиатура Mitsumi KFK PS/2 / мышь Microsoft Trekker Wheel / сетевой фильтр-удлинитель / Microsoft Windows XP Home Edition / набор обучающего ПО «1С», охватывающий курс школьной программы, и программа-самоучитель по Windows XP

СПРАШИВАЙТЕ В СЕТЯХ:

"М.Видео" (095) 777-7775

"МИР" (095) 780-0000

"Эльдорадо" (095) 500-0000

МАГАЗИНЫ R&K В МОСКВЕ

* Ул. Новая Басманная, 31, стр.1, ст. м. "Кр. Ворота", тел.: 267-52-39, 267-98-57.
* 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.
* Виртуальный киоск: тел.: 234-37-77 - заем по телефону, бесплатная доставка.

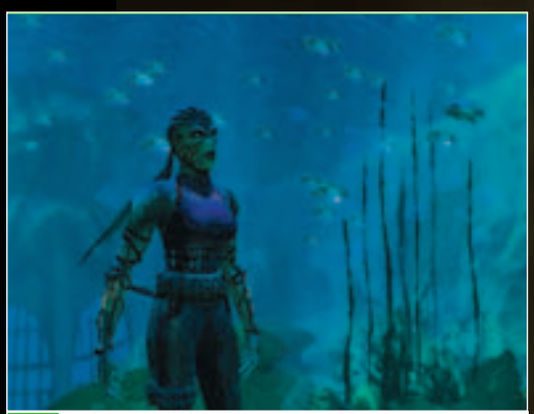
Интернет-магазин www.wiener.ru
Оплата при получении.
Доставка в 150 городов России.
Компания R&K имеет свои представительства и сервис-центры в 62 городах РФ и других стран СНГ.
За дополнительной информацией обращаться по тел.: (095) 234-96-78
www.r-and-k.com

R&K

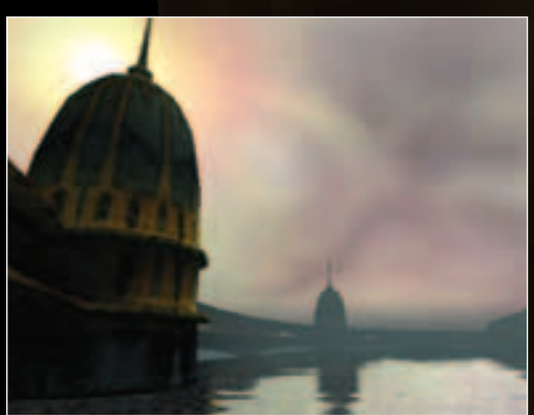
Все зарегистрированные товарные знаки являются собственностью их владельцев

СТРАНА ИГР ЗОЛОТО ВЫБОР РЕДАКЦИИ

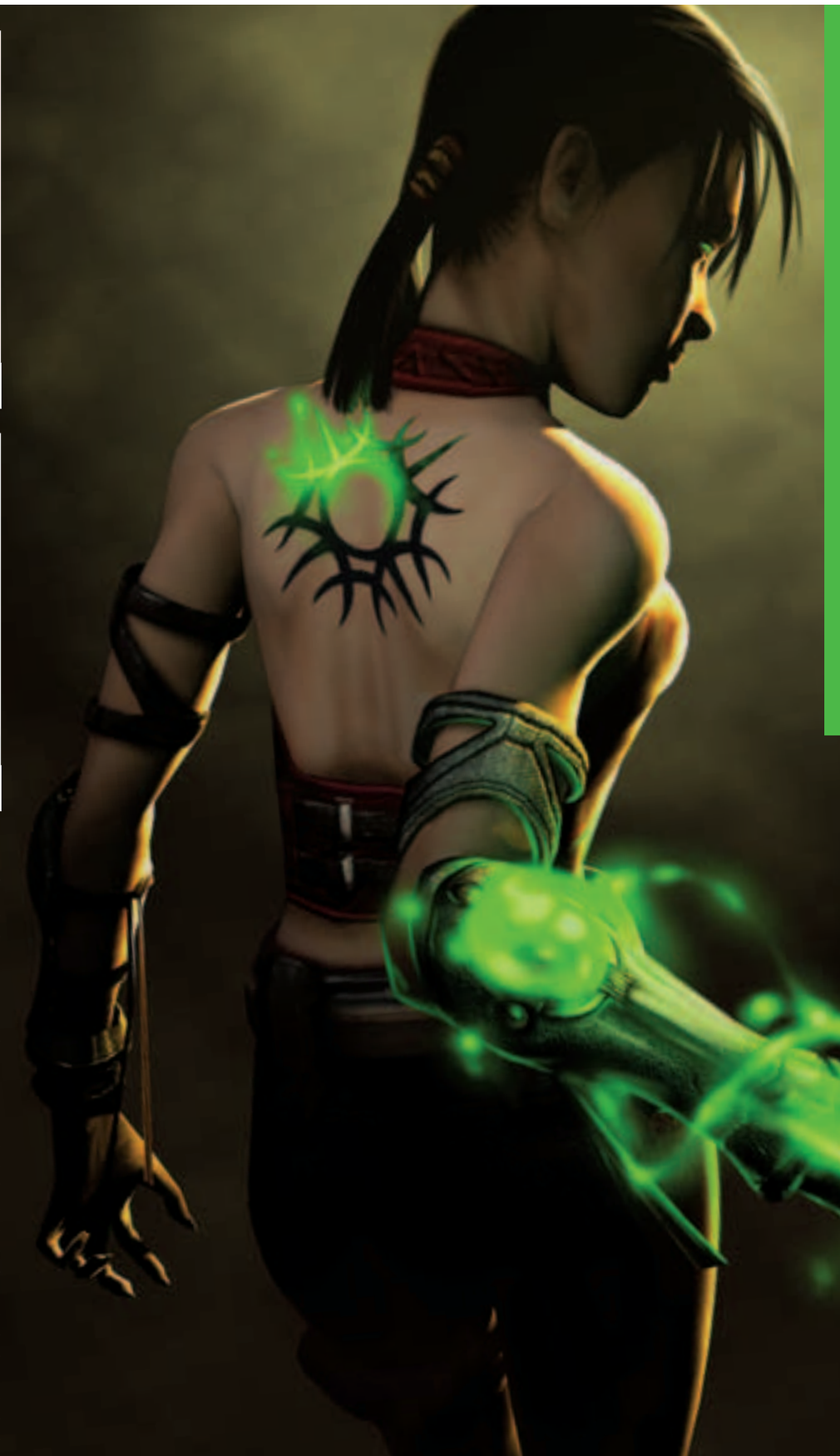
■ **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2 ■ **ЖАНР:** action/adventure
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** SCEE ■ **РАЗРАБОТЧИК:** SCEE Studio Cambridge
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1 ■ **ОНЛАЙН:** http://www.primalgame.ru



По своей красоте водный мир Аквис уступает разве что готической Аэте.



Пейзажи Primal порой напоминают Myst – подобная преемственность игре только на пользу.



PRIMAL

ЗВЕРСКОЕ ОЧАРОВАНИЕ ЛИКАНТРОПИИ

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

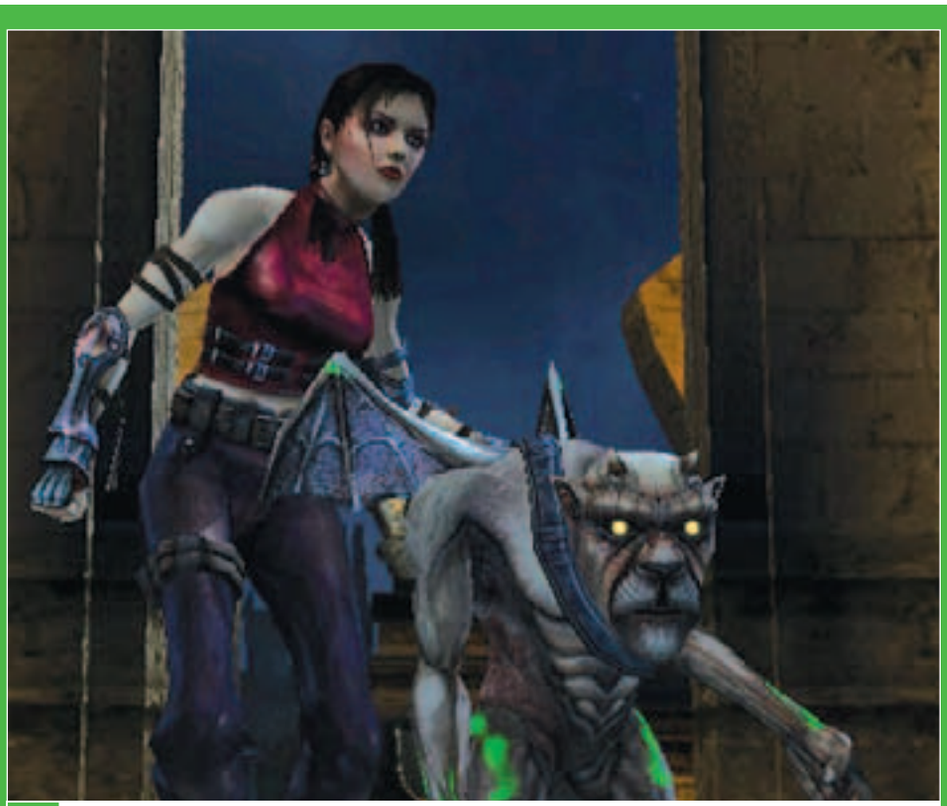
Первоначально европейский релиз этого приключенческого экшна в готичном стиле был запланирован на конец зимы: январский Official PS2 Magazine UK вышел с ограбельной демо-версией, рекламная кампания набрала обороты, а уже в февральских номерах двух наиболее авторитетных британских игровых журналов EDGE и Games TM появились рецензии. Оценки шокировали: оба независимых издания выставили игре всего 4 балла из 10 возможных. Главные претензии: серьезная ограниченность геймплея, недоработанный боевой процесс. Сама игра тем временем на полках магазинов упорно не появлялась. Вскоре последовал пресс-релиз SCEE, разъясняющий непростую ситуацию: выход проекта отодвинут на середину апреля, а выставившим столь низкие баллы британским журналистам, оказывается, под маркировкой review code была по недосмотру направлена далеко не финальная версия. Признаюсь, я эту злополучную «псевдоальфу» не видел, но хорошо помню, что Primal представляла из себя в ноябре, когда ее нам показывали в Кембридже, – и, смею заверить, полгода назад львиная доля игровой механики действовала, а начальные уровни уже тогда были идентичны тому, что можно видеть в продающемся сейчас российском релизе. Если за шесть месяцев ничего не изменилось, и проект рос исключительно вширь, то за 60 дополнительных дней ничего капитально переделать нельзя было и подавно. И вот игра, представляющая собой почти то же самое, что видели зимой британские журналисты, - с минимальной шлифовкой и за вычетом ряда багов выходит в Америке. Практически вся независимая штатовская пресса очень тепло принимает проект, выставляя восьмерки по десятибалльной шкале и четверки по пятибалльной. КУПИТЬ столько авторитетных журналистов сразу – неоправданно дорого даже для SCEA,



Скри заимствует энергию у камня-магнетита. Джен деликатно отвернулась...



Некоторые враги обладают спосностью ранить вас на расстоянии.



Модели персонажей радуют глаз очень неплохой детализацией. В процессе игры вам придется вдоволь на них налюбоваться – прекрасно это понимая, художники Cambridge постарались на славу.

ВЕРДИКТ

СИМПАТИЧНО!



8.0

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Классные персонажи, огромный детализированный мир, практически безупречный русский перевод и озвучка.

МИНУСЫ

Линейность, медленный темп развития событий, скучные драки, временами подглючивающая камера.

Проект понравится всем, кто ценит хороший сюжет, небанальных героев, мощную графику и правильный русский язык.

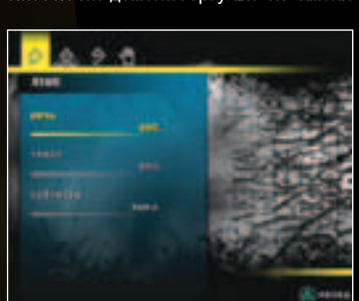
поэтому наиболее резонным будет предположить, что Primal американцам действительно пришлась по вкусу. Вопрос ментальности? К слову, сильные расхождения в рейтингах от региона к региону – явление не редкое. Особенно заметен контраст в оценках западных игр японцами: например, в Weekly Famitsu суперхиты вроде Tony Hawk's Pro Skater 4 и LotR: The Two Towers получали всего 6 баллов. Но, пожалуй, впервые на нашей памяти западная игра получает столь полярные оценки в Европе и США. Чем именно это обусловлено, сейчас гадать не возьмусь – вместо этого давайте-ка взглянем поближе на русскую версию Primal.

ДВУЕДИНСТВО

Предполагается, что читатель имеет к этому моменту некое представление о сюжетной канве игры. Если так, то он может спокойно читать следующий абзац. Для тех же, кто пропустил 22(127) и 24(129) номера «СИ» за прошлый год и не видел сигнальный диск, продававшийся всем желающим за 199 рублей, – краткий ликбез. Во вступительном ролике громадный демон вваливается в ночной клуб, тяжело ранит солиста выступавшей там рок-группы Льюиса и его подругу Джен. Оба пострадавших оказываются в больнице, в коматозном состоянии. Джен покидает свое тело и натыкается на демона-горгулью по имени Скри. Тот просит ее о помощи, рассказывая о дисбалансе Хаоса и Порядка и грозящей четырем мирам Забвения скорой катастрофе. Услышав о том, что она может спасти умирающего Льюиса, Джен следует за Скри в перекресток между мирами – Нексус. Вскоре выясняется, что Джен – полукровка, нечто среднее между человеком и демоном, она может свободно перемещаться между заснеженным Солумом, водным Аквисом, поливаемой дождями Аэтой и огненной Вулкой; мало того, девушке ничего не стоит принять облик обитателей этих миров – свирепого хищника фераи, грациозной пловчихи ундины, замедляющего течение времени призрака и прекрас-



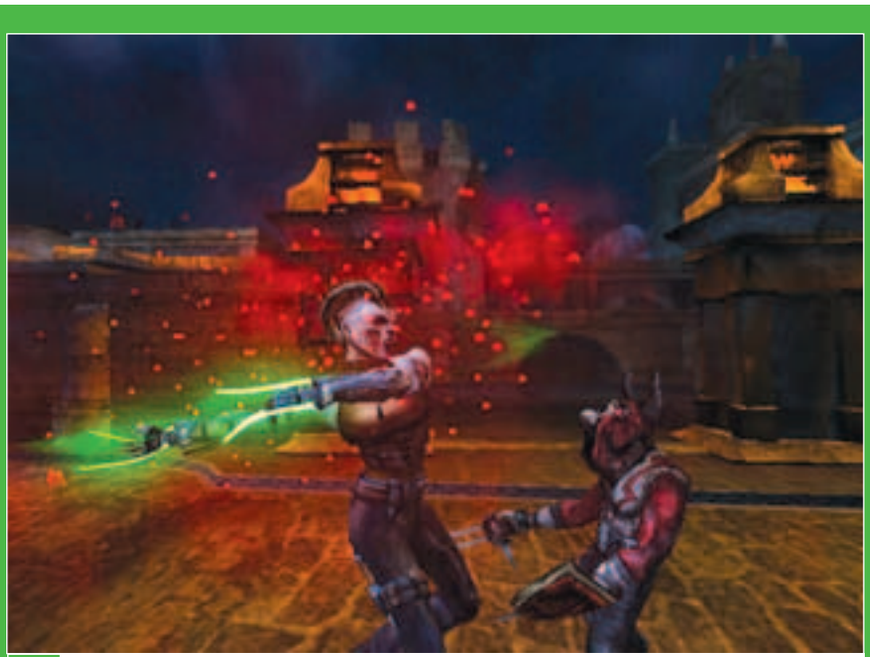
Карта Нексуса, мира-перекрестка, ведущего к другим локациям.



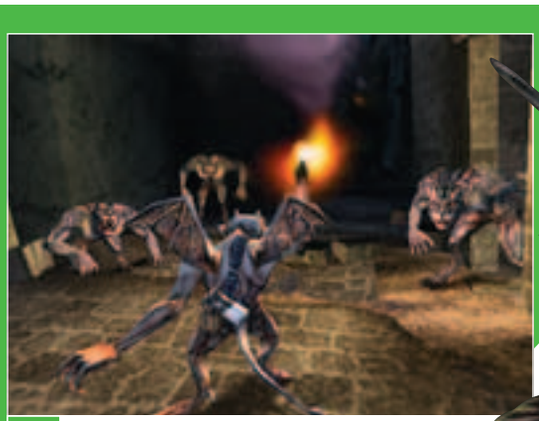
Все честно: русская либо английская озвучка, русские титры.



Встречайте – первая игра для PS2, официально переведенная на русский язык. По словам Тима Стоукса, отвечающего в Sony Computer Entertainment Europe за восточноевропейские рынки, – пробный камень, которому суждено определить, насколько в России могут быть прибыльны консольные локализации такого уровня. Одновременно – кирпичик в фундамент зарождающегося цивилизованного рынка приставочных игр. Это, понятное дело, у нас. У них – неоднозначно принятая прессой высокобюджетная внутренняя разработка SCEE, которая, как и The Getaway, оказалась не совсем тем, за что ее выдавала реклама.



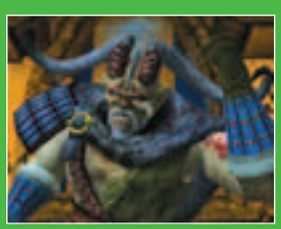
Кровавые добивания – спорный момент: с одной стороны, они придают необходимый мрачный колорит, а с другой – вносят не совсем уместный элемент «чернухи».

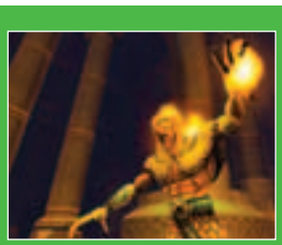


Скри разгоняет факелом хищников малкаи – теперь Джен сможет миновать опасное место.



Джен старательно изображает робота. К счатью, в движении данная сцена выглядит куда приятнее.







РОССИЙСКАЯ ПРЕМЬЕРА

ПРЕЗЕНТАЦИЯ ИГРЫ ПРОШЛА В МОСКВЕ 25 АПРЕЛЯ



Клуб «Пропаганда» на время был превращен в филиал Нексуса – с готичной атмосферой и разгуливающими среди гостей копиями Джен. По случаю действа присутствовали авторы игры, локализаторы из «Софт Клаба», представитель SCEE, актеры русской озвучки. Картину вечера дополнило запоминающееся выступление группы «Ночные снайперы».



но обращающегося с оружием джинна. Скри тоже не лыком шит: «камешек», как его величает Джен, обладает ценной способностью лазать по вертикальным стенам и умеет вселяться в некоторые статуи. Игрок волен переключаться между персонажами в любой момент – в тесном взаимодействии главных героев как раз и кроется суть геймплея Primal.

КРЕМЕНЬ

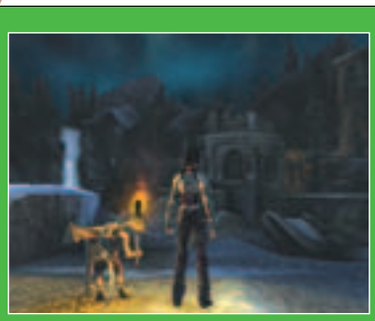
Строго говоря, перед нами вольное переложение идей феноменальной Ico: два главных персонажа, у каждого – свой набор движений и способностей; для достижения результата в большинстве случаев требуются координированные усилия, причем чаще всего игроку еще надо догадаться, что именно ему следует предпринять для решения той или иной задачи. Ничего особо сложного здесь, впрочем, нет. Сами уровни, хоть и огромны, по сути своей линейны. Помешать навигации способно только слишком слабое освещение некоторых локаций. Всегда к вашим услугам карта уровня (вызывается нажатием кнопки Start) и подсказки Скри (чтобы получить совет, жмите Треугольник). Помимо функций мобильного справочного бюро, на Скри возложены обязанности по исследованию уровней: он может безбоязненно пробираться мимо монстров – обычно у последних нет желания связываться с горгульей, но даже если кто и нападет, всегда можно защититься, превратившись в неприступный камень. Используя Скри в качестве разведчика, вы без особого труда попадете в места, куда Джен, скорее всего, вход поначалу будет заказан, и поможете девушке пробраться вслед за вами. Время от времени по пути будут встречаться статуи-маяки, в которые Скри может вселиться и направить луч света в какую-то конкретную точку (чтобы отпереть таким образом ворота, например). Способность лазать по стенам на поверку далеко не так универсальна, как может показаться: наш горгульчик вскарабкается не абы куда, а только на те стены, которые милостивые разработчики для этого специально приспособили.

ЧЕРТОВКА

Джен – прирожденный боец не только по состоянию духа: с очередной демонической формой девушка выучивает все новые приемы, позволяющие ей буквально разрывать противников на части. Впрочем, местный боевой процесс вызывает нарекания в первую очередь из-за своей... второстепенности, что ли. Сражаться вам, конечно же, придется – но создается устойчивое впечатление, что авторы решили не уделять схваткам особого внимания, создав уникальную в своем роде, но при этом совер-

СРАЖАТЬСЯ ВАМ ПРИДЕТСЯ – НО АВТОРЫ РЕШИЛИ НЕ УДЕЛЯТЬ СХВАТКАМ ОСОБОГО ВНИМАНИЯ

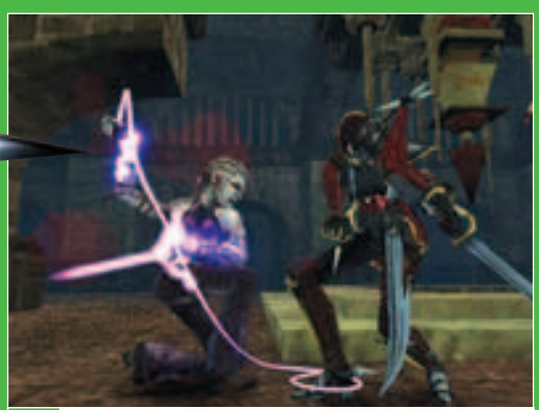








Боссов в Primal не то чтобы много, зато те, что есть – радуют немалыми размерами и злобным нравом.



В Аэте Джен имеет дело с призраками, против них здорово работают энергетические хлысты.

шенно неинтересную боевую систему. Атаки и блок привязаны к клавишам L1, L2, R1, R2, и при появлении оппонента нам предлагают просто лупить по «шифтам» без разбору – уследить за тем, кто кому какие удары наносит, все равно невозможно. К тому же противники отличаются невероятной тупизной, поэтому риск пропустить их удары обычно невелик. Даже если Джен пострадала, восполнить энергию всегда слишком легко; короче говоря, бои беспокойства не вызывают. Напали – отобьемся. Подранили – не страшно, выздоровеем без проблем. От врагов отмахиваешься, как от назойливых мух: серьезно повредить все равно не могут, а время на разборки приходится тратить. Скрасить унылые потасовки могут добивания, выполняемые комбинациями «шифтов», но при виде этих кровавых приемов меня каждый раз не покидало ощущение, что они в этой игре совершенно не к месту. Превращение Джен в демона осуществляется нажатием стрелки джойпада в одном из четырех направлений: поначалу вы сможете мутировать только в фераи, нажав вправо, но со временем вся крестовина будет отвечать за ваши инкарнации. Для возврата к человеческому облику достаточно надавить на кнопку направления повторно. Разумеется, многие загадки игры можно решить, используя преимущества той или иной формы Джен: фераи способны перепрыгивать через высокие стены, ундины – проводить много времени под водой и так далее. Если во время боя в демоническом облике вы потеряли всю энергию, то снова станете человеком. Для пополнения запаса жизненной силы нужно нажать кнопку Крест и направление, соответствующее искомой форме – тогда Джен перекачает у Скри запасенную им энергию. Никогда не забывайте о том, что горгулья – суть ваша ходячая аптечка.

ПЛЮС КРОЛИК

Как и в The Getaway, сюжетные ролики играют в Primal весьма значительную роль. Без них проходить свой квест, пожалуй, было бы скучновато – а так получается, что каждый преодоленный отрезок пути ведет к новой сценке на движке, позволяющей персонажам проявить себя в полную силу. Ведь Джен и Скри – та еще парочка. Девушка обожает подтрунивать над неповоротливым на вид «камешком», а Скри демонстрирует железную выдержку, стойко пропуская мимо ушей (о его ушах вообще разговор отдельный – увидите сами) колкости и издевательства. Характеры у обоих прописаны очень ярко, и следить за развитием их отношений – одно удовольствие. Почти безупречная русская озвучка этому изрядно способствует, актеры Елена Соловьева и Дмитрий Матвеев постарались на славу. Не подкачали и остальные: в игре больше двух десятков персонажей, голоса почти для всех подобраны здорово – в этом легко убедиться, сравнив русский дубляж с оригинальной английской речью (язык озвучки можно выбрать в меню). Особенно отличился Александр Леньков, в роли зловещего Раума он бесподобен. Рокер Льюис в исполнении Дмитрия

GHOST HUNTER

СЛЕДУЮЩИЙ ПРОЕКТ CAMBRIDGE STUDIO

Не успел Primal появиться на прилавках, как Крис Сорелл и его коллеги объявили, что ведут работу над новой игрой под предварительным названием Dream Hunter. Построенный на движке Primal экшн будет повествовать о злоключениях обычного парня, попавшего в мир кошмаров и охотящегося на призраков. Напрашивающиеся параллели с Silent Hill и Luigi's Mansion подтверждают несколько просочившихся в Интернет скриншотов.

ЧИТЕРСТВО

КОДЫ И СЕКРЕТЫ

Опытным путем выяснилось, что секреты для европейской PAL-версии, приведенные в рубрике «Коды» прошлого номера «СИ», действуют и в российском издании игры. Вводя коды в отладочном меню, вы сможете открыть все уровни, бонусные видеоматериалы и карты Таро, активировать неуязвимость. Делать это мы не особенно рекомендуем: игра не из сложных, и гораздо приятнее увидеть, что дополнительные возможности открылись после честного прохождения.

ХУЖЕ, ЧЕМ

Ico



ЛУЧШЕ, ЧЕМ

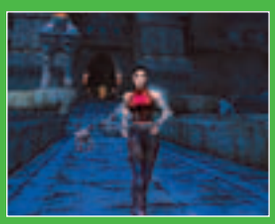
Tomb Raider



ПЕРЕПЛЮНУТЬ ICO ПО ЧАСТИ ОРИГИНАЛЬНОСТИ И АТМОСФЕРНОСТИ СЛИШКОМ СЛОЖНО.



Воины фераи, нападающие на вас около моста в Солуме – первые более-менее серьезные противники.







Одна за другой современные игры стараются потешить геймеров удачным исполнением водной поверхности. Primal не исключение.

ВАВИЛОНСКИЕ СОВПАДЕНИЯ

PRIMAL ДВАЖДЫ ПОВЕЗЛО С ОЗВУЧКОЙ

В англоязычном варианте Скри озвучивает Андреас Кацулас (Andreas Katsulas), прославившийся ролью Г'Кара в «Вавилоне 5», а за Джен говорит Хадсон Леик (Hudson Leick), сыгравшая коварную Каллисто в популярном фэнтези-сериале «Зена: королева воинов». Подбирая актера на роль русского Скри, в «Софт Клабе» решили, что горгулью должен озвучить тот же артист, что читал текст Г'Кара в нашей версии «Вавилона». Конечно, Дмитрий Матвеев был рад снова дублировать А. Кацуласа.

МИКРОВРЕДИТЕЛЬ

ПАРА СЛОВ О КАМЕРЕ

Впечатление от старательно вылизанной графики время от времени пытается испортить игровая камера, начинающая бесконтрольно приплясывать в узких коридорах или на неровных поверхностях, коих тут достаточно. Хотя камера вращается правой аналоговой рукояткой и при надобности центруется кнопкой R1, случаев злостного неповиновения отмечено достаточно. Хорошо хоть, особого вреда такой саботаж вам нанести не может: передвигающиеся группами враги редко атакуют одновременно, а в бездонную пропасть или яму тут свалиться нельзя при всем желании. А даже если бы и можно было – невелика беда, ведь сохраняться в Primal позволено в любом месте.

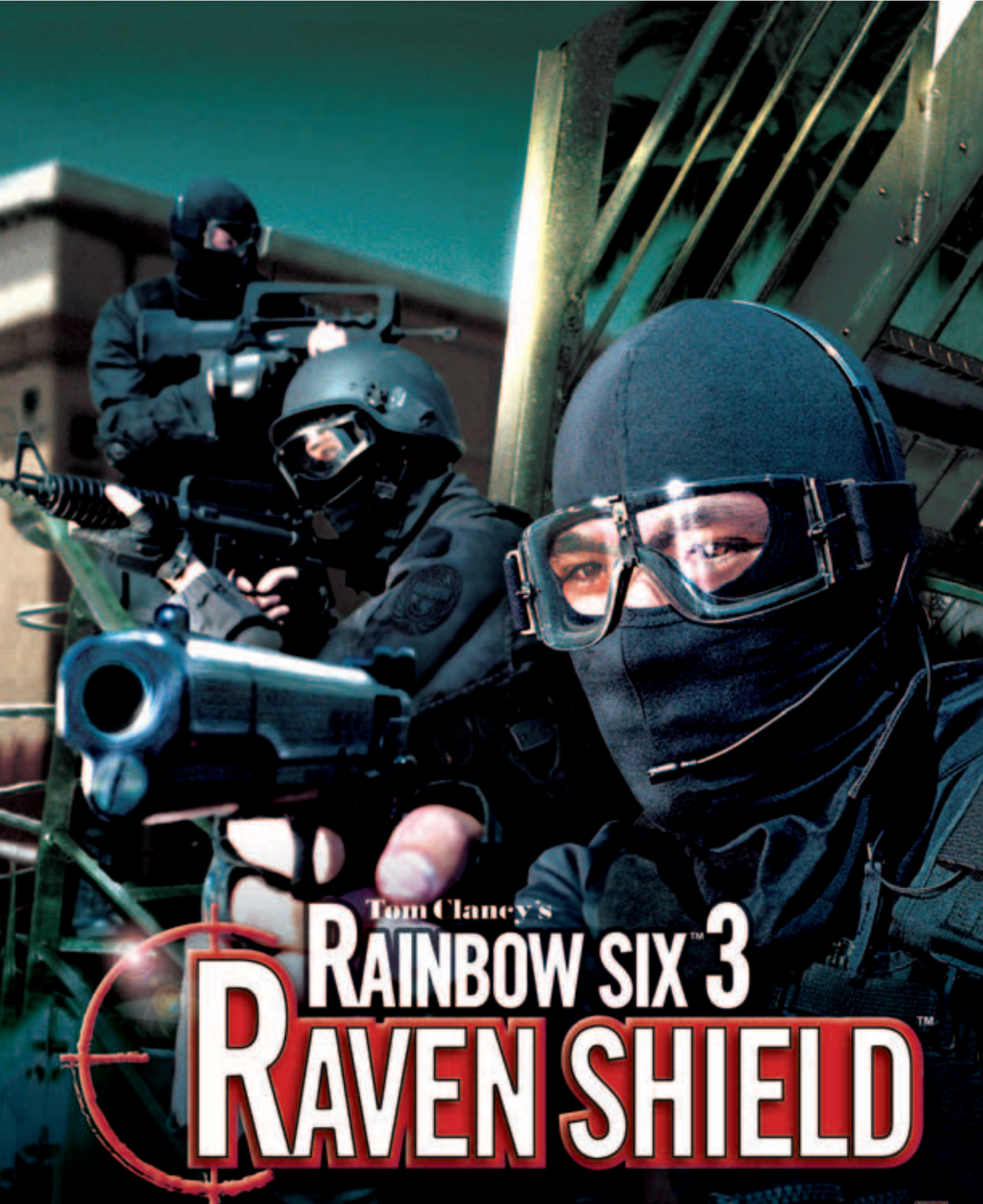
Полонского получился странный: дело в том, что этот артист известен в том числе и как «голос» кролика Квики из рекламы «Несквика»... Лично у меня есть некоторые нарекания относительно того, как русские актеры обошлись с речью на выдуманных языках Нексуса (эти реплики почему-то читают по правилам русской фонетики, и звучат они, как полная абракадабра), а также кое-каких шероховатостей перевода (в русском варианте Jane Doe – нарицательное имя для неопознанной пациентки – почему-то превратилось в «Джейн Дои»), однако в общем и целом дубляж оставляет сугубо приятное впечатление. Кое-где не совпадает артикуляция, но такая потеря просто неизбежна, к тому же здесь она не так явственна, как во всенародно любимой Final Fantasy X. В конечном счете получилось не хуже, чем озвучка Warcraft III от того же «Софт Клаба» – а это, надеюсь, говорит о многом. Приятно, когда локализация выполнена с большой тщательностью и переведено абсолютно все, что нужно было перевести.

СУПЕРЗРЕЛИЩЕ

Если о геймплее можно сказать, что местами он вышел невдохновляющим, то графическое и звуковое исполнение проекта буду хвалить без всяких оглядок и оговорок. У Studio Cambridge получилось самое красивое на сегодняшний день 3D-приключение для PS2. Команда, известная неплохо выглядящими хитами для PS one (MediEvil, C-12), с переходом на новую платформу неожиданно выбилась во флагманский ряд разработчиков, преуспевающих именно по части графики. Primal с его разнообразными мирами, гигантскими детально проработанными этапами, отличными моделями героев и качественной анимацией смотрится совершенно роскошно. Особо хочется отметить незаезженные спецэффекты: нигде еще нам не попадались такие интересные огонь и вода – нынче, когда большинство девелоперов пользуются минимально модернизированными стандартными плагинами, вдвойне отрадно видеть оригинальные и крайне эффектные наработки, созданные буквально с нуля. Текстурирование, дальность прорисовки, освещение, мимика персонажей – на хорошую «пятерку». Если на то пошло, то 90% игр для Xbox и GameCube проигрывают Primal по изобразительной части. Минус, к сожалению, прогнозируемый: вышеописанное великолепие хоть редко, да подтормаживает. Записанный в формате Dolby Pro Logic II саундтрек также выше всяких похвал – Пражский филармонический оркестр и группа 16 Volt создают уникальную звуковую картину, величественную и энергичную.

НАЛЕТАЙ!

Склоняюсь скорее ко мнению американских коллег, нежели британской пишущей братии: на мой взгляд, достоинств у Primal больше, чем недостатков, да и отмеченные минусы во многом субъективны. Кому-то игра может показаться скучной, это факт. Равно как и то, что многие геймеры отдают предпочтение как раз решению головоломок, и зубодробительные поединки за каждую пядь земли их только раздражают. Сдобренные решением загадок линейные путешествия по ключевым точкам от заставки к заставке вряд ли удовлетворят аппетиты тех читателей, которые ждали от Primal ураганного, революционного действия. Бои тут действительно никакие. Тем же из читателей, кто готовился увидеть интригующую историю с небанальными героями, а потом уже все остальное, повезло больше – вот их-то проект вряд ли разочарует. Здесь есть, на что полюбоваться и есть, над чем посмеяться (бедный Скри – снова вспомнилась история с его отколотым ухом). По большому счету, Primal это такой восхитительный атмосферный тур по захватывающим дух локациям, снабженный отличной сюжетной составляющей. В Кембридже предприняли все усилия, чтобы этот тур занял как минимум 15 часов и надолго запомнился благодаря встреченным в пути красотам и приятной компании. В «Софт Клабе» же в свою очередь постарались, чтобы во время путешествия мы не испытывали ровным счетом никаких языковых затруднений. На игру следует обратить внимание исключительно из-за классной графики, ударной парочки Джен-Скри и достойной локализации – полагаю, для приобретения диска это вполне веские аргументы. Уверен, что найдутся люди, полагающие иначе. Им я бы порекомендовал просто поиграть в Primal: не исключено, что их мнение изменится. А русский язык в игре для PS2 очаровывает – хочется надеяться, что не в последний раз. Это ведь и от вас, друзья, зависит. ■



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

Ubi Soft

Эксклюзивный представитель на территории Украины ООО "Одиссей", www.odyssey.od.ua, e-mail: cd-rom@odyssey.od.ua, тел.: 8-10-38048-735-10-65. Эксклюзивный представитель на территории Эстонии компании MCE, www.mce.ee, e-mail: mce@mce.ee, тел.: 8-10-372-605-57-38.
Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000", Лицензия Зл № 77-6227. Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "1С". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000".
©2003 Red Storm Entertainment. Red Storm, Rainbow Six, Raven Shield and Red Storm Entertainment are trademarks of Red Storm Entertainment in the U.S. and/or other countries. Red Storm Entertainment, Inc. is a Ubi Soft Entertainment company.





LUNAR:

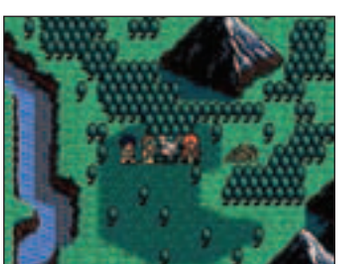
ИСТОРИЯ ЛЕГЕНДЫ



Знали бы вы, что потом вырастет из этого котенка…



Так выглядели аниме-ролики на Sega CD.



Карта мира в версии Lunar для Sega CD.

Далеко не сразу становится понятно, почему игры серии Lunar завоевали дикую популярность среди англоязычных фанатов JRPG. Не выделяясь ни качественной графикой, ни продвинутой системой боя, ни даже сложным и оригинальным сюжетом, две банальные истории о простых деревенских парнишках оказались классикой жанра, альтернативой «попсе» от Square, предметом обожания всех без исключения «хардкорных» консольщиков. Попробуем разобраться?

КОНСТАНТИН «WREN» ГОВОРУН
wren@gameland.ru

Виктор Айрленд, глава Working Designs, в одном из интервью так ответил на подобный вопрос: «Свою роль сыграла великолепная анимация, в особенности в римейках. Простая, вроде бы, история о мальчике, девочке и их любви заставляет сразу же втянуться в игру. Сложно выделить конкретные достоинства, просто я полюбил Lunar в тот самый миг, когда увидел вступительный анимационный ролик в версии для Mega CD, и понял, что мы должны заняться этой игрой. В результате вышло так, что американская фэн-тусовка заметно многочисленнее японской – очень странно для игр этого жанра». Действительно, без перевода от Working Designs с выверенными до мелочей и адаптированными для западных геймеров (не все шутки, понятные японцам, будут нам интересны) диалогами игра смотрелась бы хуже. Lunar Legend для Game Boy Advance, над локализацией которой работали другие люди, хороша, но где пищащие от восторга фанаты? А, казалось бы, очередная перетасовка сюжета Lunar: Silver Star Story могла бы заменить на какое-то время Lunar 3… Впрочем, обо всем по порядку.

В декабре 1993 года произошло знаменательное событие – релиз Lunar: Silver Star Story на Sega CD. Игра, локализованная Working Designs, заработала огромное количество наград, в том числе и «лучшая RPG 1993 года» (а в 1995 году на это звание претендовала Lunar: Eternal Blue), по количеству проданных копий Lunar попал на третье место среди всех игр, когда-либо вышедших на Sega CD. В 1996 году на портативной системе Sega Game Gear вышло сюжетное ответвление – Lunar: Sanposuru Gakuen (Walking School) с упрощенной системой боя и не слишком впечатляющей графикой – можно провести аналогии с «гайденами» к Phantasy Star и Shining Force, вышедшие на Game Gear. Все игры были обласканы критикой (кроме Walking School, прохладно воспринятой в Японии и так и не переведенной на английский), но вышли на не слишком удачных консолях. Поэтому историю можно было бы и закончить, если бы не… римейки. В 1997-1999 годах разработчик, компания GameArts, последователь-

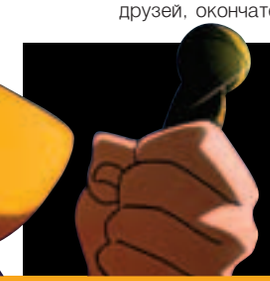
АЛЬТЕРНАТИВНОЕ МНЕНИЕ

И ЧТО ВЫ НАШЛИ В LUNAR?

Бродя по сети и изучая сайты фанатов Lunar, я наткнулся на презабавный обзор Lunar: Silver Star Story на http://www.rpgdreamers.com. Приведу избранные цитаты из него: «Голоса актеров не просто звучат так, как будто они перед этим весь день надували воздушные шарики, но еще и абсолютно не соответствуют характерам героев… Сюжет типичен для RPG – спаси мир, освободи похищенную девушку… Lunar – игра, которую фанаты RPG должны покупать исключительно бывшей в употреблении. И вообще, она не стоит того, чтобы ее продавали по тем же ценам, что и новые игры». Что ж, каждому свое, не так ли?

но переносит игры сначала на Saturn, а затем и на PlayStation. Lunar: Walking School вышла только на Saturn и под новым названием – Magic School. В отличие от привычных нам римейков от Square с основным новшеством в виде CG-роликов, во всех трех играх были кардинально переделаны и графика (оставшаяся, впрочем, спрайтовой), и система боя (особенно в Magic School), и даже сюжет – кое-что было вырезано, но очень много добавлено. Пример для тех, кто понимает: в оригинале Луна всерьез прощалась с Алексом перед его отплытием на корабле и оставляла его, а в обновленной версии она эффектно запрыгивает на палубу и отправляется вместе с ним, ломая всю старую сюжетную линию. Визитной карточкой обновленной серии стала и возможность… продолжать игру уже после полной победы, посетить старых друзей, окончательно признаться в любви спасенной девушке. А в Lunar 2 после победы придется еще немало повоевать с монстрами и боссами, дабы заработать «хорошую» концовку. Анимационные ролики, присутствовавшие и ранее, полностью заменены на новые (их очень много!), и, пожалуй, ни одна другая игра не могла и не может до сих пор так порадовать фанатов аниме.

Вот мы и подобрались к одному из объяснений. Lunar не просто снабжен красивыми артом и роликами, каждая деталь в нем прямо-таки кричит о том, что это и есть своеобразный аниме-фильм, разбавленный театральными спрайтовыми постановками и интерактивом в виде боев. Подобно тому, как в Final Fantasy VIII используются плавные переходы между графикой «на движке» и CG-роликами, здесь игровой процесс аккуратно подводит геймера к озвученным диалогам и аниме-вставкам. Вряд ли ролик «песня Луны на корабле» поразил бы меня настолько, будь он выкачан из сети и просмотрен в медиаплейере. Я просто не смог бы поймать взгляд Алекса, говорящий о том, что за такую девушку готов с легкостью отдать жизнь, не смог бы ощутить грусть Луны, одновременно опасающейся и своего блестящего в перспективе будущего, и того, что ее успех, ее талант может оказаться мыльным пузырем… Геймеры, для которых эмоциональное восприятие игры значит больше, чем количество полигонов и подборка оружия, полюбили Lunar. Массовая аудитория смогла увидеть игры исключительно благодаря инициативе Working Designs, изначально собиравшейся локализовать версии для Saturn, но после крупной ссоры с Sega of America перешедшей на сторону Sony. К тому времени стратегия компании окончательно сместилась в сторону элитарных

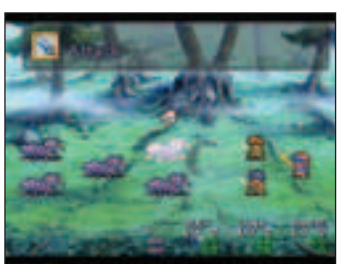


LUNAR ПОХОЖ НА ИНТЕРАКТИВНЫЙ АНИМЕ-ФИЛЬМ…

О ЛЮБВИ И ЖИЗНИ

ПРИТЯГАТЕЛЬНАЯ СИЛА СЮЖЕТА

Пересказывать сюжет дословно было бы величайшей подлостью по отношению к читающим эти строки. Могу лишь еще раз подтвердить, что не уступает он сюжету любого навскидку названного вами хита. О чем нам хотели сказать авторы? В первой части девочка-девушка-возлюбленная оказывается богиней, всемогущей и… проигравшей свою битву силам зла. Чтобы спасти ее – и мир, простому деревенскому парню приходится перевернуться с ног на голову, но все же стать достойным ее нового облика, стать почти равным – героем, повелителем драконов, а затем своими чувствами – не силой магии! – сбросить заклятье, наброшенное на ее сердце. Lunar 2 рассказывает об обратном – о богине, которая учится быть человеком, о мальчике, который хочет стать героем, но становится отчего-то тоже просто человеком. Рассказывается об искренних и не очень чувствах, о долге и чести, о боли и радости, о жизни и смерти. Красиво, правда? Но ведь от «обойди четырех драконов, с помощью этих артефактов уничтожь Властелина Тьмы» сюжет отличается лишь неуловимыми деталями, нюансами, интонациями в великолепно озвученных диалогах…



Просто, наглядно и красиво – так можно описать бои в Lunar.



Подборка героев типична для игр серии Lunar.



Magic School выглядит не хуже двух других «Лунаров».



В римейках значительно улучшилась графика.



Working Designs во время угасания PS one выпускала чрезвычайно богатые на бонусы переиздания Lunar'ов для этой приставки.

ШКОЛЬНЫЕ ИСТОРИИ

ДЛЯ ИНТЕРЕСУЮЩИХСЯ ФАНАТОВ

Любопытным фэнам все же рекомендую взглянуть на Lunar: Magic School, благо шуточек и красивых анимационных роликов хватает и там. Представьте себе пару симпатичных девчонок, бродящих по школе магии и подбирающих себе факультет по вкусу. При этом одна не умеет петь, другая не любит сидеть за книжками, а компромисс в виде боевой магии с использованием холодного оружия обернулся пшиком из-за непомерного мужского шовинизма местного учителя. Атмосфера Lunar сохранилась, жаль лишь, что такими «школьными» сценками – чуть-чуть в духе Гарри Поттера – сюжет в основном и ограничивается… Прохождение с переводом сюжета можно, как всегда, найти на http://www.gamefaqs.com, освоиться с системой боя очень просто. Если бы еще боев этих не было так много…

игр, рассчитанных на истинных ценителей. Если японские компании изредка выпускают специальные коллекционные версии игр, то Working Designs приняла решение выпустить Lunar: Silver Star Story Complete только (!) в коллекционном варианте (кроме игровых дисков, в комплект входил сборник саундтреков, диск с видеоархивом о создании игры, красивая карта игрового мира и альбом иллюстраций в твердом переплете, совмещенный с руководством по прохождению).

Решение оказалось верным. Игра заняла в США первое место по продажам в июне 1999 года (среди всех игр для PlayStation), по итогам же года (среди RPG для PlayStation) Lunar уступил лишь очередной Final Fantasy. Римейк продолжения Lunar, над которым по своему обыкновению Working Designs работала очень долго, вышел в 2000 году тоже исключительно как коллекционное издание: тут вам и фигурки персонажей, и позолоченный медальон главной героини игры, и прочие *кавайности*. Был применен и новый для WD маркетинговый ход: те, кто заказывали игру заранее, получили в качестве бонуса фигурку Галеона, одного из антигероев. Нужно ли говорить о том, что и это решение оказалось удачным? Интересно, что Lunar: Magic School в свое время Виктор Айрленд локализовать отказался, мотивируя это низким качеством игры, – а ведь на уже сформировавшейся фэн-тусовке можно было легко подзаработать изданием очередного сиквела, пусть и не вполне удачного... Возможно, именно благодаря своей принципиальности Working Designs – чуть ли не единственное американское (точнее, неяпонское) игровое издательство, обладающее статусом культового.

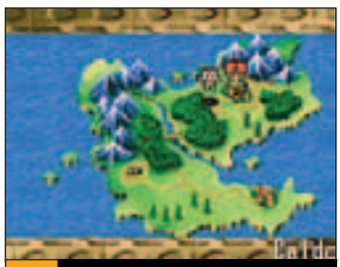
Это и был пик популярности серии. Затем GameArts занялась созданием Grandia 2, а еще позже – Grandia Xtreme. Все это было локализовано уже Ubi Soft. Появившаяся на Game Boy Advance Lunar Legend без лишнего шума вышла в Японии и на Западе. А анонс Lunar 3, столь нетерпеливо ожидаемый фанатами, так до сих пор и не прозвучал. В одном из выпусков Online говорилось о сайте http://www.lunar-net.com – там можно найти все обрывки информации о гипотетической следующей части, шансы на релиз которой все еще есть. Команда разработчиков сохранилась, и на планы относительно Lunar 3 туманно намекает... уже почти что пять лет. Ждем дальше? ■

ЕСЛИ ЯПОНЦЫ ИЗРЕДКА ВЫПУСКАЮТ КОЛЛЕКЦИОННЫЕ ВЕРСИИ ИГР, ТО WD РЕШИЛА ВЫПУСТИТЬ LUNAR: SSSC ТОЛЬКО (!) В КОЛЛЕКЦИОННОМ ВАРИАНТЕ!

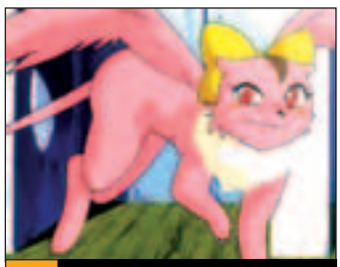




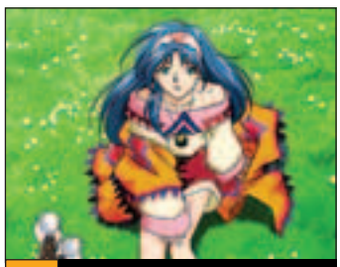
В SSS и Eternal Blue можно было найти массу таких картинок.



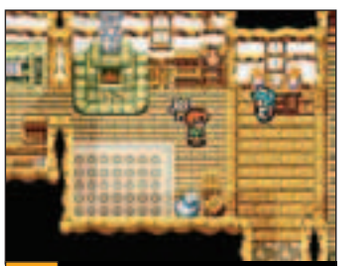
По карте мира в Lunar Legend уже нельзя свободно бродить.



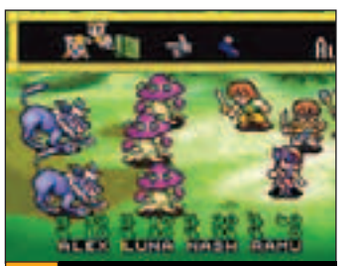
Розовая блюстительница нравственности из Lunar Eternal Blue.



Она не умеет петь, как Луна, но тоже всем нравится.



Не забывайте все обыскать в поисках ценных предметов.



В Lunar Legend удалось сделать графику еще симпатичнее.



Иногда враги окружают героев – так драться немного сложнее.

ПРАВИЛА ИГРЫ

НИКАКИХ НАВОРОТОВ!

Система боя Lunar оригинальностью не блещет: никакого реального времени, физические атаки плюс магия, стандартные характеристики и экипировка. Зато и сомнительными экспериментами авторы не занимались – используется все, уже проверенное на практике. А это и возможность передвижения бойцов по полю боя – дабы избежать поражения всей партии бьющими по зонам (круг, линия) заклинаниями, – и использование некоторых видов оружия в качестве атакующего предмета. Так, магический посох не только влияет на характеристики, но и позволяет бесплатно метать «встроенное» в себя заклинание, и дополнительные эффекты от сочетаний двух аксессуаров – подберите нужное и получите солидный бонус к своим возможностям. Никаких «неудобных» нововведений, никаких бесполезных заклинаний и скиллов – это вам не очередная Final Fantasy. Да, чтобы избежать обвинений в некомпетентности уточню: здесь имеется в виду вершина серии – Lunar: Eternal Blue, в более ранних версиях и играх, а также в Lunar Legend некоторые полезные фичи не используются. Но мнение о том, что Lunar – одна из немногих JRPG с действительно интересными битвами и правильным уровнем сложности, очень широко распространено.

Да, крайне важное замечание: никаких random encounters, все монстры видны заранее и от них можно убежать. Стоит ли объяснять, сколько нервных клеток это сберегает?

АНОНС LUNAR 3 ТАК ДО СИХ ПОР И НЕ ПРОЗВУЧАЛ



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

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

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

ДЕМИУРГИ II (ETHERLORDS II)

ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? Х



■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** strategy/RPG ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** 1C
■ **РАЗРАБОТЧИК:** Nival Interactive ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 8
■ **ДАТА ВЫХОДА:** осень 2003 года

http://www.etherlords.com

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







За добросовестное выполнение квестов NPC могут порадовать вас ценными бонусами в виде, скажем, артефактов.

АНАТОЛИЙ НОРЕНКО
spoiler@gameland.ru

Магическое «Демиурги II» уже не раз сияло на страницах «СИ». Помните шикарный материал, опубликованный в одном из сентябрьских номеров? Конечно же помните. Однако спешу вас обескуражить – сотрите из памяти, забудьте все, что мы говорили о продолжении самой культовой российской игры. И уж, тем более, то, что говорили другие. Все накорню изменилось – создатели игры решительным движением перечеркнули первоначальные планы и подошли к проекту, что называется, с чистого листа. Признаться, мы с трудом узнаем игру в ее новом облике.

ПРИСТЕГНИТЕ РЕМНИ

«Ключевое отличие – радикальная смена жанра: переход от пошаговой стратегии с ролевыми элементами к ролевой игре с тактическими поединками», – улыбаясь, замечает Юрий Маркин, PR-менеджер Nival Interactive. Заинтригованы? Чего скрывать, мы тоже не ждали – сумел ты, Юра, застать нас врасплох.

Переход к ролевой игре потребовал практически полного изменения концепции. Тактическая часть значительно усилена, а стратегическая составляющая практически полностью переработана: интерфейс стал проще, а карта – сложнее. В распоряжении игрока отныне находится только один-единственный герой, который выполняет миссии, сохраняя при этом накопленный опыт, артефакты и заклинания. Появились города, в которых можно получать дополнительные задания, кроме того, вселенную населяют различные NPC, всегда готовые поведать о своих проблемах.

Да и сюжетной составляющей было уделено куда больше внимания. Ввиду того, что в центре происходящих событий находится обычный герой, а не всеведущий Лорд расы... Но, постойте, обо всем по порядку.

ЗАКАЗЫВАЛИ?

Все изменения – не просто безосновательные капризы создателей. Первостепенную роль при доработке концепции сыграл мощный feedback от поклонников первой части: сообщения на форумах, прямые угрозы и любовные послания от фанатов; учитывались пожелания дотошных и по определению требовательных журналистов. Создатели прошли нелегкий путь, приведший к основательно упрощенному игровому процессу. Причем самой жесткой критике подвергся стратегический режим, а во многом самодостаточная тактическая часть особых споров и разногласий не вызвала.

Наиболее яркий пример связан с применением рун. От ужасно занудной системы (снимем розовые очки и назовем вещи своими именами, ага?), к счастью, отказались. Если помните, в первой части для каждой очередной зарядки заклинаний приходилось рыскать по карте в поисках рун, чтобы потом потратить магию на слабых и чахлых противников (не всегда, конечно, но прецедентов хватало). В «Демиургах II» заклинания автоматически перезаряжаются после завершения поединка – как видите, совершенно, казалось бы, незначительный элемент, а приятных эмоций – на всю яркую жизнь вашего героя. Или даже на две.

ЭПОХА ПЕРЕМЕН

Действие «Демиургов II» происходит после событий, которые были представлены в первой части игры. Время Перемен прошло, но разноцветная четверка рас по-прежнему враждует друг с другом. Впрочем, сюжет не замыкается на извечном противостоянии – во вселенной появился новый противник. Ни происхождение, ни мотивации неприятеля, правда, неизвестны – вам как раз и предстоит разнюхать коварные планы и сорвать завесу тайны.

ИГРА ОБЗАВЕЛАСЬ ВЫДЕЛЕННЫМ СЕРВЕРОМ С ПРОДВИНУТОЙ РЕЙТИНГОВОЙ СИСТЕМОЙ. ТАКЖЕ ПОЯВИЛИСЬ ДВА НОВЫХ РЕЖИМА: ДРАФТ И СИЛД.

В мир вторглись существа из другого измерения (Outer Plane), которых сами разработчики ласково окрестили «оутерпланарами» (не исключено, что к релизу игры будет придумано новое, более приятное русскому уху название – прим. ред.). По вселенной распространяется бесцветность, которая влечет за собой не самые приятные последствия. Желаете распутать весь клубок сюжетных хитросплетений? Извольте пройти пять кампаний. Главы охватывают различные отрезки времени, и избежать неожиданных открытий по мере продвижения к развязке не удастся никому.

В самом начале вы должны определиться с расой, за которую желаете играть: Хаоты или Виталы. Как только четыре миссии за красного или зеленого героя будут пройдены, вы сможете почувствовать себя в шкуре предводителя Кинетов или Синтетов – тут все зависит только от ваших предпочтений и личных симпатий. Как раз при таких обстоятельствах все происходящие события предстанут перед вами в совершенно ином свете – вы узнаете истинные причины поведения ваших до недавнего времени противников. Посему будьте готовы к сюрпризам и резким поворотам в сюжете. Любые ваши теории в одно мгновение могут оказаться полным абсурдом. Последняя кампания (третья по счету и пятая в общем числе) предлагает вам сыграть за очаровательную Диаман-

ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? Х

ЗНАЧИТЕЛЬНАЯ ЧАСТЬ ОПЫТА И АРТЕФАКТОВ ДОСТАЕТСЯ ИГРАЮЩЕМУ В РЕЗУЛЬТАТЕ ВЫПОЛНЕНИЯ КВЕСТОВ, КАК ОСНОВНЫХ, ТАК И ПОБОЧНЫХ.

ду, известную по первой части. Соблазнительной и таинственной героине принадлежит одна из ключевых ролей. К слову, именно Диаманда одинаково хорошо владеет заклинаниями разных рас. Признайтесь – нас никто не слышит! – вы ведь всегда мечтали собрать многоцветную колоду?

НЕПРОШЕННЫЕ ГОСТИ

Новые существа обладают уникальной способностью перемещаться между двумя измерениями. Находясь в родном Outer Plane, они не могут ни нападать, ни блокировать, но зато оказываются неуязвимыми к большинству атак.

Что любопытно, смерть такого существа в нашем измерении приводит к тому, что он попросту возвращается в Outer Plane. Получается, что монстры непобедимы? Никак нет. У героев появится новая специализация, не позволяющая таким созданиям уходить в другое измерение. Ну а чтобы вытащить существо в нашу реальность, необходимо чем-то пожертвовать, к примеру, заклинанием или эфирным каналом.

Довольно приятная особенность «оутерпланаров» – всего за пару квантов эфира вы получаете неплохого монстра с характеристиками 5/5 и дополнительными способностями. Что касается игрового баланса – бесцветными заклинаниями и созданиями с пропиской в Outer Plane могут пользоваться все без исключения расы. Никаких дискриминаций!

ВОПРОС С НАЗВАНИЕМ

Кардинальные изменения коснулись стратегической составляющей игры. Или все же приключенческой? Боюсь, что термин «стратегическая» после состоявшегося перехода к ролевой ниве стал неуместен.

На самом деле произошла масса изменений и мы остановимся только на наиболее интересных. Взгляните на интерфейс. Видите кнопку, завершающую ход? Нет ее, не ищите. Аккуратный щелчок мышки – и герой, как и положено в любой уважающей себя RPG, перемещается в указанную точку. Количество прошедших за это время дней подсчитывается автоматически.

Никаких новых ресурсов во вселенной Эфира мы больше не обнаружили; более того, из семи видов осталось лишь три: корни мандрагоры, драгоценные камни и морозное пламя. Все они являются неким денежным эквивалентом и используются для покупки заклинаний.

Емкость шахт строго ограничена, и монстры не регенерируются бесконечно, что вызывает определенные сложности при прокачке героев. Таким образом в заведомо выигрышном положении окажутся те, кто предпочитает неторопливую игру с тщательным исследованием всех локаций. При таком подходе вам необходимо целенаправленно заниматься разведкой местности, а не стремиться побыстрее перескочить на следующий этап, хотя соблазн велик – например, одну из миссий можно успешно пройти, открыв лишь 30% территории.

AI как такового не наблюдается. Он и не востребован, поскольку игровой процесс формируют умело составленные скрипты. Сюжетные перипетии раскрываются с помощью небольших видеовставок на движке, а также посредством диалогов с NPC. Значительная часть опыта и артефактов достается играющему в результате выполнения квестов, как основных, так и побочных.

Практически всегда имеется несколько способов решения возникающих у NPC проблем, и не исключено, что выбранное поведение повлияет на отношение к вам в дальнейшем. Нелинейность, ага. То же самое и с предметами – тщательно исследовав локацию, вы найдете ценные вещи, которые наверняка пригодятся в последующих миссиях.

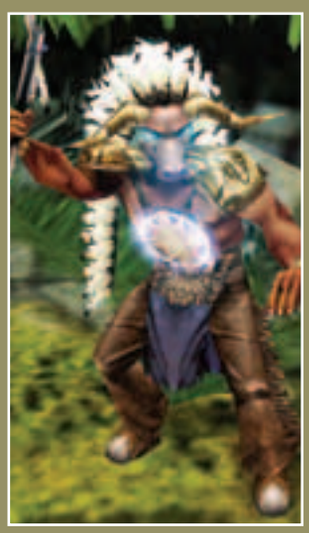
Показательный пример. На одном из последних уровней я освободил из заточения на бесцветной территории NPC, и последний в благодарность завалил мощного монстра. Как выяснилось, если бы я бегал по карте дольше и спас товарища намного позже, он оказался бы обессиленным и вряд ли выстоял в поединке. В таком случае разбираться с монстром мне пришлось бы самому.

На картах появилось немалое количество новых зданий, причем функции некоторых строений из первой части были изме-

С ПРОПИСКОЙ В OUTER PLANE

Всего насчитывается пять семейств, которые отличаются этнической окраской. По три вида монстров – в каждом. Бесцветных созданий могут использовать герои всех рас. Такие монстры имеют уникальное свойство – путешествовать между двумя измерениями. В чем это проявляется? Уйдя в другой мир, они неуязвимы к магии и не могут быть атакованы существами противника. Кроме того, убитые создания не отправляются на кладбище, а переходят в другое измерение. Вернуть их можно, скажем, пожертвовав определенным количеством эфира или несколькими единицами здоровья.











Бесцветные создания обладают уникальным свойством – перемещаться между двумя измерениями. А еще у них морды лица светятся изнутри.



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

Эксклюзивный представитель на территории Украины ООО "Одиссей", www.odyssey.ed.ua, e-mail: cd-rom@odyssey.ed.ua, тел.: 8-10-38048-235-16-65. Эксклюзивный представитель на территории Эстонии компании MCE, www.mce.ee, e-mail: mce@mce.ee, тел.: 8-10-372-605-57-38.

Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000". Лицензия Эа № 77-0227. 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".

©2002 Wanadoo Edition. All rights reserved.

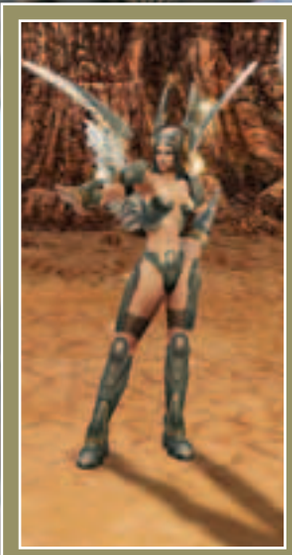
ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? Х

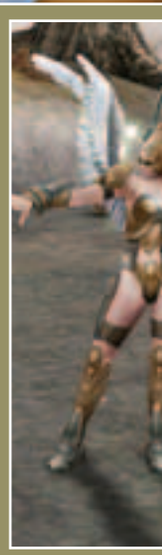
ЗЕЛЕНЫЙ. ВИТАЛЫ. ЖИЗНЬ

На официальном сайте игры в разделе «Файлы» вы можете обнаружить четыре музыкальные темы из игры. Чарующие мелодии, как сказано, написаны лучшими музыкантами мира Лордов, и воспевают доблесть воинов. На нашем CD-приложении вы сможете отыскать официальный фоновый рисунок, который украсит ваш рабочий стол.









ДИАМАНДА
За эту крылатую красавицу вам предстоит играть в последней кампании игры. Соблазнительная девушка – единственный

нены. Наиболее любопытное нововведение – пристань. Вы можете приобрести судно и отправить героя в путешествие по морским просторам. Телепорты, магические зеркала, гейзеры, тоннели – лишь некоторые объекты из довольно внушительного списка.

ПОЕДИНОК С СОЗНАНИЕМ

Тактическая часть, впрочем, также претерпела немалые изменения. По крайней мере режим поединков станет намного разнообразнее – в первую очередь речь идет о новых заклинаниях и способностях героев.

Играть предлагается на любом из трех уровней сложности, при этом модифицируется лишь тактическая часть, а приключенческий режим остается без изменений. AI подбирает заведомо выигрышные комбинации, причем противникам чаще достаются по-настоящему удачные колоды. Хардкорные игроки разочарованными не останутся.

Другое разительное изменение – герой отныне способен таскать в рюкзачке до полсотни заклинаний и одновременно перебирать в руке колоду из шестнадцати карт. Удобно, верно? В любое время вы можете обменять ненужное заклинание из колоды на имеющееся в рюкзачке, причем приобретенные в магазинах спеллы позволяется использовать сразу же.

Общее число заклинаний возросло почти вдвое – теперь их насчитывается по семьдесят на расу, и это не считая полусотни бесцветных, которыми могут пользоваться все без исключения.

Довольно любопытная возможность заключается в конструировании артефактов. Сначала необходимо отыскать пустую форму, ко-



Посмотрев повторы мультиплеерных баталий, вы можете учиться на допущенных ошибках.

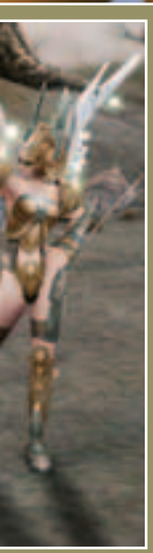


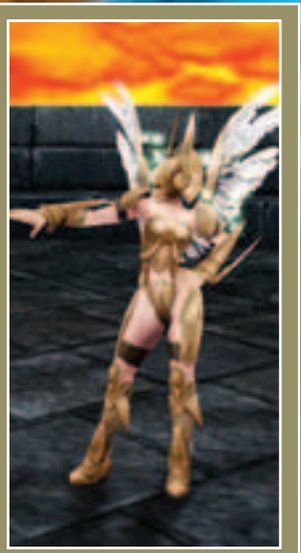
Отныне вы получите возможность приобрести корабль и отправить ся в морское путешествие.



К счастью, исследование локаций не замыкается на одном унылом сборе ресурсов. Трупы убитых врагов не исчезают, а продолжают валятся на земле, призывая поживиться содержимым их карманов.

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





персонаж, который может пользоваться многоцветной колодой. С набором опыта Диаманда, как и любой другой герой, меняет свой облик.

ЧЕРНЫЙ. СИНТЕТЫ. СИНТЕЗ





Предполагаемые системные требования для игры с максимальными настройками довольно приемлемы: PIII 800 МГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель с 32 Мбайт памяти на борту и 2 Гбайт на жестком диске.
В качестве минимальной конфигурации компьютера вполне подойдет Pentium II 450 МГц с 128 Мбайт RAM, оснащенный 3D-ускорителем AGP с 16 Мбайт RAM. Поиграем? Уже в конце лета.

торую предстоит активировать. Для этого существуют различные рецепты – своеобразные мистические ритуалы. Выполните в пылу сражения необходимую последовательность действий и получите заряженный, готовый к применению артефакт. Зачастую рецепт требует от вас направленных себе во вред деяний. Как вам понравится вызвать мощного монстра, а затем своими же руками уничтожить его? Рецепты в основном выдаются в качестве вознаграждения за выполненные квесты. Однако зарядить артефакт можно и совершенно случайным образом во время поединка. Любите экспериментировать? Добро пожаловать на арт-кухню «Демиургов II».

КРАСОТА ПО-РУССКИ

В игре используется движок, приглянувшийся всем еще в первой части. Причем в связи с тем, что все внимание теперь сконцентрировано на одном герое, engine значительно модифицировали. Трехмерные модели не страдают от недостатка детализации, текстуры выглядят на редкость приятно, а камера научилась делать кинематографические пируэты в стратегиче... тьфу, приключенческой составляющей игры.
С повышением уровня у героя расы изменяется внешний вид. Существует три стадии прокачки: начальный, промежуточный и окончательный. Традиционно посетую на то, что статичным картинкам никогда не передать всей прелести игры в движении. Звуковое сопровождение прекрасно дополняет атмосферу: ласкающая слух музыка и приятный эмбиент. Немалое число NPC обещает приличное количество диалогов. Достаточно указать на то, что озвучены лишь ключевые беседы.



Согласитесь, дизайнеры постарались на славу. Двухгодовалый движок и по сей день выглядит симпатично. Приглядитесь хотя бы к точеной фигурке Диаманды – кастующей заклинание крылатой воительнице.



Синтеты vs. Виталы. Кто выстоит в схватке? Делайте свои ставки, господа.



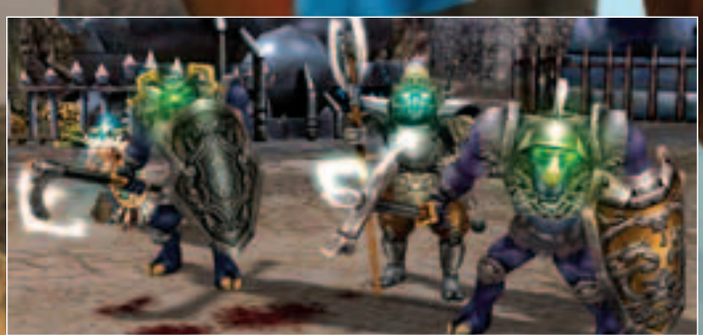
Многие постройки выполняют декоративную роль и не несут никакой практической ценности.

ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? Х

БЕСЦВЕТНОСТЬ. НЕПРИЯТНЫЕ ПОСЛЕДСТВИЯ

С течением времени бесцветность распространяется по стратегической карте, захватывая все большую и большую площадь. Платой за продолжительное пребывание на такой территории станет потеря драгоценных очков опыта. Восстановить их можно лишь у определенных построек на карте. Что любопытно, бесцветность воздействует не только на героев, но и на артефакты и магазины заклинаний. Так, «цветные» спеллы заменяются на бесцветные.





СОБЛАЗНИТЕЛЬНОЙ ГЕРОИНЕ ПРИНАДЛЕЖИТ ОДНА ИЗ КЛЮЧЕВЫХ РОЛЕЙ. ИМЕННО ДИАМАНДА ОДИНАКОВО ХОРОШО ВЛАДЕЕТ ЗАКЛИНАНИЯМИ РАЗНЫХ РАС.

ВТОРАЯ ЖИЗНЬ

Как известно, жизнь проекту может продлить наличие грамотного мультиплеера или же возможность установки дополнительных миссий и различных расширений. В «Демиургах II» имеется и то, и другое.

С игрой будет поставляться редактор карт, который позволит создавать собственные сценарии и объединять их в кампании. Никто не запретит редактировать параметры героев и монстров, изобретать различные квесты – одним словом, фанатам найдется, чем заняться на досуге.

В данный момент в недрах компании активно ведется разработка мощной серверной части, необходимой для проведения дуэльных турниров. Игра обзавелась своим выделенным сервером с продвинутой рейтинговой системой и удобным матчмейкингом. Также появились два новых многопользовательских режима: драфт и силд.

Суть драфта такова: имеется набор случайных заклинаний всех рас, из которого игроки по очереди выбирают понравившиеся и затем передают оставшиеся карты по кругу. Эта процедура продолжается до тех пор, пока не будут разобраны все спеллы. Игроки формируют из набранных заклинаний колоды и сражаются друг с другом. «Изюминка» подхода заключается в том, что каждый будет искать свою выигрышную стратегию. Случайно создаваемые наборы заклинаний не позволяют постоянно побеждать, придерживаясь одной тактики.

Силд – турнир для двух игроков, в котором оба получают два случайных, но идентичных набора. Таким образом, никто не станет жаловаться, что противнику повезло больше. Каждый создает из полученного набора колоду и сражается с оппонентом.

Приятная деталь – возможность записывать дуэли. Игроки смогут передавать потомкам бесценные знания, накопленные на полях сражений, либо же просто демонстрировать друзьям эффектные комбинации заклинаний в действии. Что любопытно, такие видеозаписи можно снабжать заметками.

БЕЗ КОММЕНТАРИЕВ

Не хотел повторяться, но, видимо, придется. Результат очевиден. То, какими вы хотели видеть первых «Демиургов». Лучше, пожалуй, не скажешь. Ждем. Уже скоро. Совсем скоро. ■



Бесцветными заклинаниями могут пользоваться герои всех рас.



Настоящее неистовство эффектов. Только так проходят самые волнительные сражения.



Камера свободно вращается и перемещается, что позволяет наслаждаться живописными локациями в любых ракурсах. Именно таким образом игровой мир выглядит с высоты птичьего полета.

1С МУЛЬТИМЕДИА
АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,
ул. Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 281-44-07
1c@1c.ru, http://games.1c.ru

MEDIEVAL
TOTAL WAR™

«Эпический фильм про войну в формате компьютерной игры.
Вы задействованы в качестве режиссера. Отказаться невозможно»
GAME.EXE

«Красота продолжения великого Shogun'а ничем не уступает его глубине и сложности!»
Computer Gaming World - Russian Edition

«Medieval: Total War — безусловно, весьма достойный стратегический проект с хорошей родословной»
WWW.DTF.RU



Одна из лучших стратегий 2002 года от создателей культовой Shogun: Total War

1С ФИРМА «1С»
TOTAL WAR®
ACTIVISION
CREATIVE ASSEMBLY™

Total War Software © The Creative Assembly™ Limited. Все права защищены. Total War, Medieval: Total War и эмблема Total War являются охраняемыми товарными знаками The Creative Assembly™ Limited в Соединенном Королевстве и/или других странах. Все права защищены. Издатель и дистрибьютор Activision Publishing, Inc. и ее филиалы. Activision является охраняемым товарным знаком Activision, Inc. и ее филиалов. Все права защищены. Все остальные товарные знаки являются собственностью их владельцев. Исключительное право на издание и распространение игры в России, на территории стран СНГ и Балтии принадлежит компании «1С»

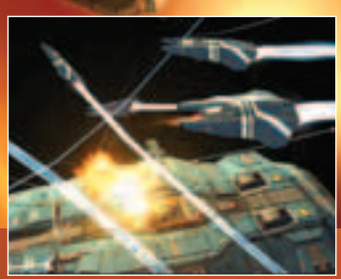
HOMEWORLD 2

ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? Х











СВЯТОСЛАВ ТОРИК
torick@gameland.ru

В каждом хардкорном стратеге имя Homeworld вызывает примерно следующие ассоциации: холодный космос, полное трехмерье, непривычный интерфейс, увлекательный сюжет. Разработчики из Relic Entertainment утверждают, что ощущения от всего вышеперечисленного удвоятся, достаточно лишь поиграть в Homeworld 2.

Через сто лет после того, как несчастные космические бомжи добрались-таки до планеты Hiigaran, началась новая эпоха. Эпоха исследований ближайшего космоса. Хиигаранцы начинают запускать корабли-разведчики в надежде отыскать ответ на всякие вопросы типа «Что такое Гиперпространство?», «Что случилось с Бентуси?» и так далее. Никаких более четких деталей, кроме того, что сражаться мы будем с расой вайгров (Vaygr), разработчики не выдают. И правильно, выйдет игра – сами все узнаем.

А пока что наслаждаемся сведениями из уст самих девелоперов. Вот, что они говорят об основах игры: «Стратегические элементы Homeworld, да и вообще всех RTS, сохранены в HW2. Но упор в основном делается на широту выбора тактических действий и специализации юнитов, так что игроки смогут сами выбирать тактику в той или иной битве. Но при этом стоит помнить, что один план в большинстве случаев дважды не сработает. К тому же выбор действий (что атаковать сначала: подсистемы или сборщик ресурсов?) серьезно влияет на весь геймплей».

Интересно, что осталась и система постоянных войск. Это когда каждую новую миссию вы не будете получать новый юнит, который с ног на голову перевернет изобретенную на прошлом уровне поведенческую стратегию. Напротив, все будет доступно с самого начала – бери да пользуйся. Таким образом разработчики не только позволяют игроку разобраться с устройством кораблей и сразу начать разрабатывать тактические приемы, но и еще регулируют уровень сложности.

Управление, которое в оригинале было довольно непривычным и для кого-то даже сложным, останется таким же. Но дабы его облегчить, разработчики ввели

■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** RTS ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Sierra Entertainment
■ **РАЗРАБОТЧИК:** Relic Entertainment ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 6
■ **ДАТА ВЫХОДА:** III квартал 2003 года

http://homeworld2.sierra.com

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

стандартное для обычных RTS окно настраиваемого интерфейса, расположенное в самом низу экрана. Правда, в этом месте разработчики скромно умолкают, из чего я делаю вывод, что это будет все-таки не редактор выпадающих менюшек. В довесок предлагается и новое, улучшенное управление камерой. Что касается камеры, то ее можно будет быстро перемещать по всему трехмерному космосу: приближать, удалять, фиксировать и «запоминать» важные места (например, материнский корабль – для мгновенного перемещения «домой» из любой точки).

ЧЕРЕЗ СТО ЛЕТ ПОСЛЕ ТОГО, КАК ОНИ ДОБРАЛИСЬ-ТАКИ ДО ПЛАНЕТЫ HIIGARAN, НАЧАЛАСЬ НОВАЯ ЭПОХА. ЭПОХА ИССЛЕДОВАНИЙ БЛИЖАЙШЕГО КОСМОСА.

СОБРАТЬ И РАЗОБРАТЬ

Как и в любой стратегии в реальном времени, сбор и менеджмент ресурсов занимает немалое место в жизни игрока. Несмотря на то что в HW2 будет всего один ресурс, который называется Ресурсом, он таки будет делиться на три вида Единиц Ресурсов (EP, в оригинале RU), каждый из которых отличается консистенцией, степенью присутствия на поле и временем добычи. Точные цифры не приводятся (игра все еще в процессе тестирования), но примерно это все выглядит так.

Металлолом – высокая степень присутствия (обломки кораблей после очередной битвы), быстрый срок сбора, наименьшая консистенция.

Астероиды – обычная степень присутствия (астероидные пояса), нормальный срок сбора (10-15% ко времени), средняя консистенция.

Пылевые облака – редкая степень присутствия (вплоть до недоступности до открытия новой технологии), наибольший срок добычи (25-30% ко времени), может быть взрывоопасным, наивысшая консистенция.

Признаться, напоминает обычную и обогащенную руду, впервые появившуюся в первом Red Alert. Помните, обогащенная руда – она такая вся цветная была и взрывоопасная? Вот-вот, очень похоже. Впрочем, вернемся к нашим ресурсам. Баланс между сбором и потреблением EP разработчики собираются искать в самих сборщиках ресурсов, размере их трюма и расстоянии между ресурсами и точкой выгрузки. Мобильные склады, разумеется, будут присутствовать, но следует

МОДМЕЙКЕРУ НА ЗАМЕТКУ

Компания Relic Entertainment не раз подчеркивала свое лояльное отношение к создателям модификаций. Открытая архитектура Impossible Creatures, специальная сеть для общения и базы данных Relic Developer Network, даже целый институт начинающих разработчиков – все это помогает освоить трудную работу модмейкера. Что касается HW2, то разработчики обещают выпустить некоторые инструменты для работы с начинкой игры, о чем будет дополнительно сообщено на сайте компании.





Огромные картофелеподобные астероиды защищают корабли от вражеских атак.

Отряды быстрых катеров поддержки просто необходимы для защиты огромных боевых крейсеров от нападок вражеских «бомбистов».



ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? Х



ВМЕСТЕ ВЕСЕЛЕЕ

HW2 будет поддерживать игру на нескольких участников – вплоть до шести. Из мультиплеерных режимов ожидаются такие популярные вещи, как skirmish, один на один, командная игра или кооперативная игра по заданному сценарию. Учитывая описанные выше пылевые облака, туманности и остальное окружение, игра будет не просто в стиле «кто быстрее соберет сбалансированную армию», а с дополнительными усложняющими игру элементами. В данный момент разработчики изучают все возможности по созданию новых интересных режимов и улучшению существующих.



С визуальными эффектами в Relic явно перестарались. Работа корабельных двигателей по яркости смахивает на вспышку сверхновой.



Маленькие, но очень быстрые катеры атакуют огромный неповоротливый крейсер. Чем-то напоминает атаку Звезды Смерти из сами-знаете-какого фильма.







помнить, что, увлекшись сбором ресурсов, можно проморгать вражескую атаку.

Карты в Homeworld 2 будут гораздо более насыщены посторонними объектами, нежели в первой части. Туманности, пылевые облака, заброшенные космические станции забытых цивилизаций, астероиды, обломки. Все это, помимо визуального наслаждения, играет существенную роль в геймплее. Пылевые облака влияют на сенсоры, туманности влегкую приводят к неполадкам в корабельных системах, станции могут поддерживать подсистемы, астероиды и обломки содержат полезные ресурсы. Грубо говоря, пространство забито интересными находками, в том числе и тактически полезными.

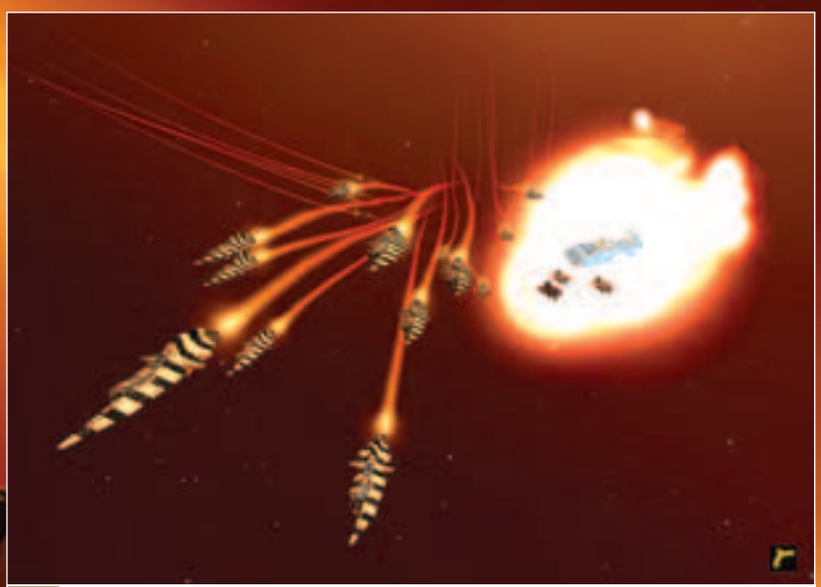
КРОМЕ ВСЕМ ИЗВЕСТНОГО МАТЕРИНСКОГО КОРАБЛЯ, В ИГРЕ БУДЕТ ПРИСУТСТВОВАТЬ БОЕВОЙ КРЕЙСЕР, ЧЬЯ ОСНОВНАЯ ЗАДАЧА – УНИЧТОЖАТЬ ВСЕ, ЧТО ДВИЖЕТСЯ.

ВОЕННАЯ МОЩЬ

Кроме всем известного материнского корабля (Mothership), в игре будет присутствовать боевой крейсер (Battlecruiser), чья основная задача – уничтожать все, что движется. При этом, обладая превосходящей огневой мощью, корабль имеет и существенные недостатки. Точно так же, как и все остальные юниты. Истребители могут быть маленькими и слабыми, зато их скорость позволяет прошмыгнуть мимо более медленных защитников, если их будет прикрывать беспрестанный огонь кораблей поддержки. Вообще, если грамотно комбинировать флот штурмовиками различного назначения, можно вынести любую армию. Те же истребители при хорошей поддержке и тактике могут запросто уничтожить боевой крейсер. Но если вокруг боевого крейсера начнут кружить корветы, ситуация в корне изменится. Истребители будут уничтожены еще на подходе корветами, пока крейсер будет отражать атаки группы поддержки.

Разработчики утверждают, что новые функции – такие, как подсистемы, эскадроны и установки типа судостроительной верфи (shipyard) – по-особому засияют на тактической карте космоса. Новые стратегии, основанные на уничто-

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



Одна из основных фишек оригинальной игры, инверсионные следы кораблей, никуда не делись и даже стали еще более эффектными.



Весьма интересный скрин: крейсер на заднем плане имеет на борту маркировку Relic Entertainment. Останется ли это в финале?









ИЗ ДОСЬЕ РАЗРАБОТЧИКОВ

Джошуа Москьера – ведущий дизайнер. Начинал с настольных ролевых игр, затем участвовал в создании игр Spider Man 2 и Impossible Creatures. Фанат Homeworld.
Стивен Моришар-Матт – ведущий программист. Пришел в Relic из Ubi Soft Montreal, где работал над Batman: Vengeance для PS2. Имеет подданство Франции и Канады.
Роб Каннингем – арт-директор. Как работал арт-директором над Homeworld, так и продолжает работать в HW2. Выпускник Школы Дизайна Род-Айленда.
Дэн Айриш – исполнительный продюсер. Пришел из Ubi Soft, где работал над Riven: A Sequel to Myst и Myst III: Exile. Автор множества прохождений и руководств, которые начал писать в 20 лет.

жении ключевых узлов, предполагают организованные нападения небольших отрядов. Сами представьте: если поломать некую подсистему материнского корабля, он не сможет производить корветы. Если корветы не будут произведены, некому будет защищать боевой крейсер. Стало быть, уничтожил подсистему по производству корветов – и тут же высылай истребителей на уничтожение крейсера. Также игрок должен будет выбрать, чем оснащать корабли. Что лучше подойдет для крейсера – подсистема с включающейся и выключающейся невидимостью или защитная турель?

Все это, конечно, потребует серьезных мощностей от вашего компьютера. Соображениями о предположительных системных требованиях делятся разработчики:
«Мы действительно восхищены тем, что можно делать, используя новые возможности видеокарточек и от nVidia, и от ATI. Они сделали пару реальных шагов вперед к технологии, позволяющей сделать картинку просто фантастической. Одна из особенностей нашего нового движка – пиксельные шейдеры. Они позволяют нам создавать текстуры, излучающие свет не на целые объекты, а попиксельно! Эта технология позволит создавать реалистичное освещение и тени для наших ангаров, мостиков кораблей и так далее. Помимо этого, технология позволит нам отображать урон, нанесенный кораблям, на сияющих поверхностях. Игроки увидят повреждения кораблей, как говорится, «налицо». Разумеется, не обойдется без динамического освещения – это одна из наших любимых фишек. Представьте себе, на группу кораблей медленно надвигается тень от огромного флота противника. Это привносит реализм. Кстати, мы также планируем использовать технологию bump mapping, совмещая ее с попиксельным освещением. Уверяю вас, это будет восхитительно!
Что касается системных требований, если вы могли нормально играть в C&C: Generals и при этом наслаждаться быстрой и полной картинкой, то и Homeworld 2 пойдет у вас не менее быстро. Системные требования у обеих игр примерно одинаковые».
Все это дает основания предполагать, что HW2 будет захватывать не только геймплеем, но и внешней красотой.
Выход игры назначен на третий квартал 2003 года. ■

■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** RPG/RTS ■ **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Руссобит-М
■ **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** JoWooD ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Phenomic Game
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** не объявлено ■ **ДАТА ВЫХОДА:** 2003 год

http://www.russobit-m.ru/rus/games/spellforce



Глядя на подобное чудо, даже не знаешь: воевать или просто любоваться?



Теперь никто не скажет, что «по полю бегают три полигона и четвертым машут»!



О таком графическом великолепии еще совсем недавно не могли мечтать даже топовые 3D-шутеры – что уж говорить о стратегиях. Теперь же грезы становятся реальностью!

SPELLFORCE: THE ORDER OF DAWN

РАЗДВИГАЯ ГРАНИЦЫ

Многие могильщики RTS давно ведут разговоры о том, что политика выживания для стратегии – слияние с RPG. Несколько попыток симбиоза уже было предпринято, но разработчики SpellForce предлагают нам действительно нечто оригинальное: возможность переключения камеры и выбор режима от первого лица. Понятно, что компьютер для таких экзерсисов должен быть проапгрейден под завязку, но, сами понимаете, оно того стоит. Такой степени вживания в игре не было никогда! Вкупе с поразительной дизайнерской целостностью, увлекательным сюжетом, и высочайшей детализацией коктейль получается и вовсе убойным.

АЛЕКС ГЛАГОЛЕВ
glagol@gameland.ru

Если чудо длится больше трех дней, оно перестает быть чудом. Поражаемые миазмами обыденности волшебные краски – такие нестойкие и недолговечные – блекнут и теряются за анилиновой вакханалией суматошных будней.
Бесконечно перевранные саги и сказания, безликие демоны и алчные герои, подернутые тленом компьютерных переложений, безнадежно развратили Обывателя, надсадно влачащего вериги предсказуемости. Узнаваемость и затертость, заимствование и вторичность суть приметы нашего времени, из списков которого напрочь стерты воспоминания о туманном и волнующем, страстном и томительном, бесхитростном и великолепном – о Другом, о Том-Что-По-Ту-Сторону, о Сказке.

ИЗ ЧЕРНЫХ ТЮРЕМ

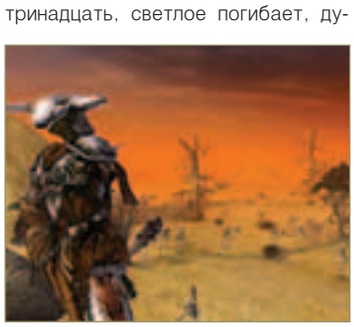
Самая сокровенная тоска – та, что дремлет под спудом суетливого поспевания за Ритмом Жизни, – может быть разбужена, вызвана к жизни. Самое неявное стремление найдет лазейку из темниц плененного равнодушием сердца. Достаточно лишь самого прозрачного знака, легкого дыхания далекого ветра, и...
...Воздух наливается волнующим и тревожным ароматом неведомых стран, великих открытий, головокружительных приключений и трепетной любви.
Так открываются врата в SpellForce.

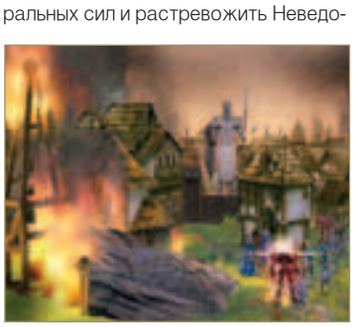
ЗАЗЕРКАЛЬНЫЕ ТЯГИ

SpellForce – это таинственный и чарующий мир волшебства, могущественных и безумных магов. Мир, пропитанный ворожбой и огненными страстями.
Там, где собрались трое, там говорят во имя Бога. Там, где сошлись тринадцать, светлое погибает, душимое темными крыльями влечения. Самого жаркого и самого леденящего, самого тяжкого и самого пустого, всепоглощающего, разъедающего волю, снедающего разум. Влечения к власти.
Шаткий мир истончается и гибнет, питая своими соками безбрежные амбиции властолюбивых гордецов. Их сердца объяты беспокойным черным пламенем, поселяющим в груди неуемную безысходность, сжирающим жалость и милосердие, толкающим к пропасти, на далеком краю которой высится призрачный трон Мирового Господства.

ОСКОЛКИ СТАРОГО МИРА

Когда один умелый маг использует сильное заклинание – он уже рискует нарушить зыбкое равновесие астральных сил и растревожить Неведо-











Говорить, что Warcraft III сдает свои позиции смелым новичкам, конечно, рано – все-таки не за горами The Frozen Throne. Однако SpellForce явственно наступает царственному фавориту на пятки.







мое и Неподвластное. А когда этих магов тринадцать, когда это самые могущественные маги – беда непременно случится. И она произошла.

Колдовство освободило невиданную разрушительную силу Основных Элементов. Она повергла мир в хаос, Земля изменилась до неузнаваемости. Балом правил Кошмар. Ум человеческий трепетал, как лист на ветру, перед могучим древним страхом.

Сон разума порождает чудовищ. Огромные армии демонических существ разрушали все на своем пути. Целые страны навеки исчезли с лица Земли, континенты рушились и крошились на мелкие кусочки подобно разбитому зеркальному стеклу...

И вдруг все прекратилось. Зло исчезло так же неожиданно, как и возникло. Все, что осталось после грандиозных катаклизмов, потрясших основы вселенной, – несколько небольших островов, соединенных магическими порталами.

Осталась звенящая пустота. Будто рядом взорвался оглушительный снаряд, подняв кверху тучи пыли, песка и дерна. Смертоносная волна спала, обрушив на голову несчастного комья земли вперемежку с выжженной травой, осыпав градом колючей щебенки. Одинокий герой стоит, бездумно поворачивая гудящую голову, а кругом – пустая искореженная войной степь. В покалеченных ушах гулко отдается эхо недавнего взрыва. А где-то на границе сознания, на самых задворках бытия пускает росток холодное предчувствие следующей атаки. Вызревает гнетущая неотвратимость нового, смертельного броска.

Преисподняя разверзается вновь. Всего через пару лет зло вернулось, чтобы завершить свое дело. Его сила стала еще разрушительней и опасней. Но оказалось, что есть надежда. В предсказании говорится о человеке, который непременно спасет мир. Этим человеком будете вы! Вам предстоит последнее сражение...

АВАТАРЫ, ГЕРОИ И ПРОЧИЕ ПОЛУБОГИ

В SpellForce три типа юнитов: ваш аватар, герои и обычные войска.

Аватар – это ваше отображение в игре. Для придания пущего сходства настройке поддается не только выбор умений, но и внешность alter ego. По мере получения очков опыта можно будет увеличивать и улучшать те или иные навыки персонажа, расширяя тем самым его – весьма незаурядные – возможности. Аватар способен надевать на себя найденные доспехи и прочее обмундирование.

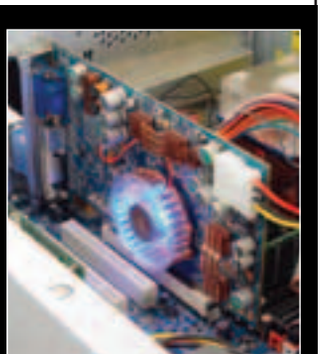
Герои в целом очень похожи на аватара – тоже обладают специальными возможностями, могут носить броню и оружие. Героев может призвать ваш аватар, используя специальные руны. Но поскольку призванные на помощь суть выходцы иных миров, они не могут приобретать опыт, пребывая в настоящей вселенной, а потому не способны обучаться новым навыкам и заклинаниям.

Одними героями, даже учитывая все их преимущества, не обойдешься. Что-то нужно использовать и в

ПЛОТЬ И КРОВЬ

ДЫХАНИЕ ЖИЗНИ

Игра построена в полном 3D. Те батальные сцены, которыми потчуют нас в видеоролике, достойны «Войны и Мира», вот только на обсчет такого числа полигонов необходим как минимум Radeon 9700 Pro. Разумеется, огромными системными требованиями больше никого не удивишь и не испугаешь, но к концу года нас, похоже, ждет настоящая технологическая революция. DOOM III, Perimeter и вот теперь еще SpellForce... Все девайсы, не поддерживающие новых технологий, сразу и безнадежно устареют. Вы готовы к этому?

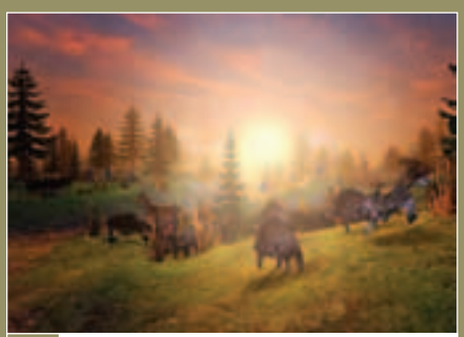


СОН РАЗУМА ПОРОЖДАЕТ ЧУДОВИЩ. АРМИИ ДЕМОНОВ РАЗРУШАЛИ ВСЕ НА СВОЕМ ПУТИ. СТРАНЫ НАВЕКИ ИСЧЕЗЛИ С ЛИЦА ЗЕМЛИ...

http://www.russobit-m.ru/rus/games/spellforce/



Наконец-то на PC будет сделано что-то, способное дать достойный отпор консолям!



Black & White отдыхает – этот закат лучше, чем в жизни!



Такие баталии не поддаются обычным комментариям. Поразительная масштабность, разнообразие локаций, выверенность пейзажей, не поддающаяся учету когорта юнитов – вот оно, новое мерило качества!

ПОТУСТОРОННИЕ НАСЕЛЬНИКИ

БЕСТИАРИЙ НАШЕГО ВРЕМЕНИ

Помимо шести основных рас, представленных в игре в качестве подвластных монаршей воле геймера, вселенная SpellForce может похвастаться еще и более чем тридцатью вражескими расами, начиная со слабых гоблинов и заканчивая мощными демонами и драконами. От всей души надеюсь, что версия в DVD-box будет снабжена достойным обширной фауны мануалом, без которого разобраться в этом зоопарке не сможет и опытный зоолог.



В ПРЕДСКАЗАНИИ ГОВОРИТСЯ О ЧЕЛОВЕКЕ, КОТОРЫЙ НЕПРЕМЕННО СПАСЕТ МИР. ЭТИМ ЧЕЛОВЕКОМ БУДЕТЕ ВЫ! ВАМ ПРЕДСТОИТ ПОСЛЕДНЕЕ СРАЖЕНИЕ...



масштабных сражениях. Именно для этого в наше распоряжение предоставляются обычные войска, которые намного слабее, чем герои, не имеют и половины их возможностей, но побеждают не качеством, а количеством. Шесть основных рас с возможностью одновременного управления (люди, карлики, эльфы, темные эльфы, орки и тролли) с различными возможностями и характеристиками дадут вам простор для стратегических действий. К примеру, из карликов получаются отличные шахтеры, а люди – самые умелые кузнецы.

УПОЕНИЕ БИТВОЙ

Система боя, которую разработчики использовали в Spellforce, не похожа ни на что. Все давно уже привыкли, что для атаки требуется обвести подчиненных в рамку, а затем кликнуть на каком-нибудь противнике. Мы промахивались мимо цели, злились, посылали свои войска в неверном направлении и приходили в ярость, разбивая монитор, топча мышку ногами и вырывая с мясом клавиши многострадальной клавиатуры. А потом... Потом мы шли в магазин за новым монитором, мышью и клавой, чтобы, скрепя сердце валидолом и мантрой «Ом Мани Падме Хум», продолжать игру, потому что альтернативы не было... Теперь она у нас появилась, да еще какая! В Spellforce предлагается обратная схема. В левом верхнем углу находятся иконки с изображением наших героев. Сначала выбирается цель нападения, а потом нам остается лишь нажать на символ определенного действия под иконкой героя. Таким образом, можно моментально раздать подопечным совершенно разные команды, не отправляя свое воинство в ошибочном направлении и не доводя до инфаркта мышку постоянными и злобными «кликами»!





Ну и о графике. За дело берется известный krass, который зарекомендовал себя еще в серии игр AquaNox. Он отлично работает с большими открытыми пространствами, легко играет со светом и тенью, а также прекрасно справляется с детализированными объектами. Достаточно одного взгляда, чтобы забыть о реальности!

ЖДИТЕ И ТРЕПЕЩИТЕ!

Собственно, этот разговор можно было бы длить до бесконечности – ведя пространные поэтические беседы о невероятных сюжетных перипетиях или скрупулезно рассматривая под нашим редакционным игровым мелкоскопом особенности геймплея и технические новшества, возводя воздушные замки пророчеств и полунаучных прогнозов. Но.

У нас в запасе имеется радикальное средство. На диске к номеру вы найдете ролик, отснятый на движке игры. Не скрою, после просмотра у всех членов редколлегии отнялся язык, ноги, руки и другие – не менее необходимые – части тела. Такого масштаба нам встречать еще не приходилось! Как единственный, у кого еще сохранился дар речи, я дописываю сейчас эти строки, чтобы, не медля, вновь примкнуть к экрану монитора. Ибо это чудо. Настоящее чудо! ■









ДОПОЛНЕНИЕ
К ЛУЧШЕЙ СТРАТЕГИИ 2002 ГОДА

ЗАВОЕВАНИЕ АМЕРИКИ
В ПОИСКАХ ЭЛЬДОРАДО



Особенности игры:

- захватывающие сражения в реальном времени с участием ***до 16,000 юнитов***
- временной период ***с 1517 до 1804*** года
- ***5 новых наций*** (всего же их ***17***)
- новый режим игры — ***Battlefield***
- ***25*** разнообразнейших миссий ***8*** кампаниях
- ***10*** продуманных карт для однопользовательского режима
- ***53 новых юнита*** и ***40 новых строений*** (всего, около ***120*** юнитов и ***120*** строений)
- боевая мораль зависит от количества побед, поражений, запасов еды, обмундирования и оплаты
- крепости и форты не только защищают юнитов, но и дают возможность улучшать параметры войск
- огромные карты (***30x20*** экранов при разрешении ***1024x768*** пикселей)
- очаровательные пейзажи в четырех различных климатических зонах
- детализированная анимация всех действий юнитов
- ландшафт и природное окружение можно использовать в стратегических целях
- множество режимов многопользовательской игры с системой глобального рейтинга игроков

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

■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** FPS ■ **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Руссобит–М
■ **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Ubi Soft ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Saber Interactive
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 32 ■ **ДАТА ВЫХОДА:** лето 2003 года

http://will-rock.com

WILL ROCK

САБЛЕЗУБЫЕ РОССИЯНЕ

Компания Saber Interactive была основана несколькими друзьями с целью «создания крутых компьютерных игр». У компании два офиса – один в Нью-Йорке, а другой – в Санкт-Петербурге. При этом все разработчики за исключением одного из основателей, Мэтью Карча, сплошь россияне. Первым и единственным их детищем стал движок Saber 3D, на котором и базируется Will Rock. Как это иногда бывает, наши соотечественники вышли на российского издателя игры не напрямую, а через европейского – Ubi Soft. Судя по всему, ребят ждет не меньший успех, чем их братьев-славян из Croteam.

СВЯТОСЛАВ ТОРИК
torick@gameland.ru

Will Rock в переводе с английского имеет двойное значение. С одной стороны, это стандартные имя (Will – William, он же Bill) и фамилия. С другой это можно перевести как «буду зажигать» или что-то в этом духе. Как же отжигать будет наш Билли? Об этом и рассказ.

Заранее оговорюсь – все, о чем идет речь, было увидено мною в рабочей версии игры, доступ к телу которой предоставлен нашим томатным спонсором – компанией «Руссобит-М», за что ему большое нечеловеческое спасибо.

В неизвестно каком году в районе известно какой горы Олимп проводятся археологические раскопки. Так получается, что Уилл Рок (полное имя: Уильям Рокфилд) участвует в раскопках в качестве практиканта у профессора археологии. Как водится, у профессора есть дочка, которую кто-то зачем-то похищает. Билли, вооруженный знатным вечнозаряженным револьвером, смело отправляется на ее поиски в самые неизведанные места Олимпа. Это уже позже вы выясните, что девушка предназначена для каких-то мрачных древнегреческих ритуалов. А пока что Билл бодренько вышагивает в сторону заброшенного святилища.

По ходу путешествия ему в огромных количествах встречаются швыряющие фаерболы птички, кидающие топоры минотавры, скелеты и иные античные твари, о которых почему-то хором умалчивали поэт Гомер и профессор Кун. Число тварей на квадратный метр зашкаливает все возможные пределы. По крайней мере, на первых двух уровнях, когда минотавры и скелеты возрождаются снова и снова. Чувствуешь себя Крутым Сэмом, попавшим в РЕАЛЬНУЮ ЗАВАРУШКУ. Мясо, мясо и еще раз мясо – вот, видимо, девиз разработчиков из Saber Interactive. Особенно четко ощущаешь на своей шкуре издержки мясомолочной промышленности на втором уровне, в импровизированном Колизее, когда твари пачками возникают из воздуха, а патроны и аптечки появляться не торопятся. Пятнадцать минут беспрерывной пальбы, ни на миг не останавливаясь, чтобы записаться, – вот за что мы любим Doom и Serious Sam.

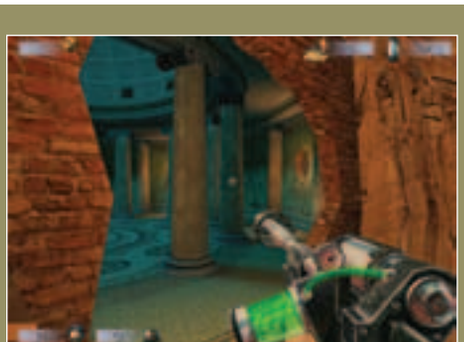
Ну а раз есть твари, то должны быть и пушки. Револьвер, дробовик и пулемет – стандартный набор любого уважающего себя шутера – я уже отсмотрел в предварительной версии Will Rock. А вот что нам предстоит увидеть в финальном релизе: снайперский арбалет стреля-

LET'S ROCK TOGETHER!

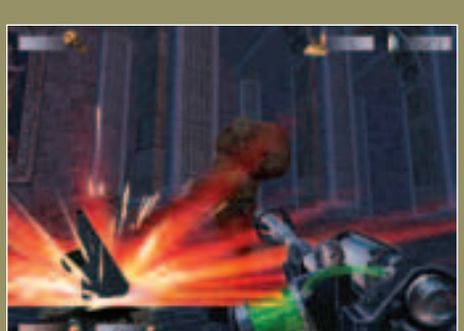
ЧЕМ ЗАНЯТЬСЯ ПОЛУТИТАНАМ В ГРЕЦИИ?

Да! Какой же экшн без мультиплеерного режима? Will Rock предоставляет три основных режима для страждущих поиграть по локальной сети или Интернету. Первый – это стандартный Deathmatch, в котором вы уничтожаете себе подобных. А второй – это Treasure Hunt (охота за сокровищами), где игроки, поделенные на команды, должны найти все сокровища на карте (заодно собирая их с трупов вражеских легионеров). Ну и, конечно, режим совместного прохождения игры.





Система триггеров не даст игроку расслабиться даже после уничтожения врагов.



Кузнец Гефест собственной персоной. Принесший Огонь VS Кузнец Богов – fight!



Циклоп – один из самых гнусных плохишей игры. Встречается редко. Подлежит обязательному уничтожению. Палить рекомендуется из всех стволов, иначе не завалить.

ет болтами, имеющими «огненную» модификацию, которая, натурально, зажигает! Кислотная пушка выплевывает сгустки вещества, заживо разъедающие монстров, неудачно подвернувшихся под «плевок». Медуза (Горгона) обращает противника в камень. Атомная винтовка модифицирует отдельные участки уровня в постъядерное месиво. И это не считая обычных пистолетов-пулеметов-огнеметов.

Но какой экшн без пары-тройки козырных тузов в рукаве? Легкое движение дизайнерской руки – и мы видим кусочек из официального FAQ игры, от которого поклонники древнегреческой мифологии содрогаются в ужасе:

«Уилл одержим духом Титана Прометея, огонь принесшего. Прометей, как известно, очень не любит Зевса и vice versa. Поэтому Титан помогает Билли преодолеть самые трудные препятствия, а заодно снабжает доступом к специальным способностям». Видел я эти спецспособности. На уровне стоит такой огромный трехгранный монолит, на каждой грани которого выбит свой знак. Каждый из трех знаков символизирует одну из трех способностей. Но просто так вам их никто не выдаст. Нужно предварительно побегать по уровню, вскрыть побольше секреток, достать оттуда золото, а уже на ценности выменивать эти самые возможности-дарования. Впрочем, не думайте, что вы стали неуязвимым, заплатив за способность долгими и утомительными поисками. На деле же это бонус, временно увеличивающий мощность оружия, наделяющий бессмертием или чем-нибудь еще из запаса Мирового Фонда Видеоигровых Бонусов. Напоминает руны из удачной модификации Quake – но если там они играли роль элемента победы, то здесь специальные способности помогают герою. И перерывать весь уровень в поисках недостающего слитка золота, чтобы купить супермощный бонус, вовсе не обязательно. Но спортивный дух настоящего геймера… впрочем, вы сами все знаете не хуже меня.

Смотрится игра просто замечательно. Движок выглядит гораздо лучше устаревшего Serious Sam и в чем-то даже догоняет изумительный Enclave. Блики, отражения, различные новомодные фишки типа Full Screen Anti-Aliasing – все это есть в движке от Saber Interactive. Разбиваются все объекты, способные разбиваться. Дырки от пуль остаются везде, где только могут оставаться. Присутствует даже гость из прошлого – Взрывающиеся Бочки, – без которого мясной экшн вряд ли бы смотрелся настолько чудесно. Отдельно хочется отметить музыкальное сопровождение, которое, пожалуй, можно слушать отдельно. Угарные рок-композиции от группы Twisted Sister в сочетании с античным окружением воспринимаются просто отлично. ■

Н. КУНУ С ЛЮБОВЬЮ

КЕНТАВРЫ – ЭТО НЕ ТОЛЬКО БЕСПОЛЕЗНЫЙ ЮНИТ ИЗ HOMM

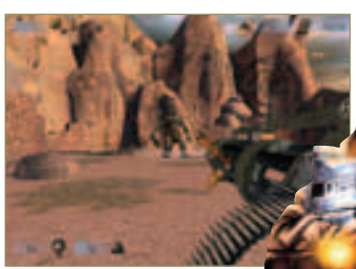
Противные мерзкие твари, десятками лезущие изо всех щелей огромных уровней Will Rock, представляют из себя помесь классических существ из древнегреческой мифологии и… гхм… всех остальных. Так, наряду с Минотаврами, Кентаврами и Сатирами вам встретятся Гладиаторы и Скелетоны. А из больших боссов вам придется замочить Циклопа, Медузу, Гефеста и даже самого Зевса! Отдельный восторг вызывают статуи, атакующие Билла при его приближении к ним.



ПЯТНАДЦАТЬ МИНУТ БЕСПРЕРЫВНОЙ ПАЛЬБЫ, НИ НА МИГ НЕ ОСТАНАВЛИВАЯСЬ, ЧТОБЫ ЗАПИСАТЬСЯ – ВОТ ЗА ЧТО МЫ ЛЮБИМ DOOM И SERIOUS SAM.



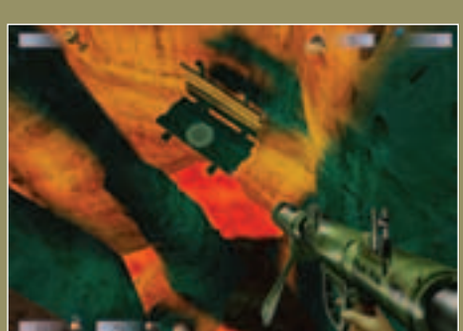




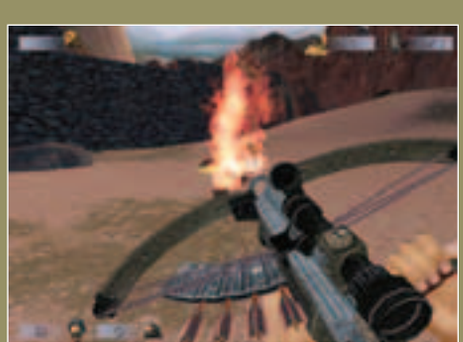




Как и во многих играх, портальная технология обеспечивает высокий уровень интерактивности. Особенно заметно это в мультиплеерной игре – примеров полно.



Изящные тени, бурлящая лава и висящая над пропастью скамейка – как мило!



Снайперский скорострельный арбалет с функцией поджигания объектов.

■ **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2 ■ **ЖАНР:** action ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Capcom
■ **РАЗРАБОТЧИК:** Capcom ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
■ **ДАТА ВЫХОДА:** 29 июля 2003 года (США)

http://www.capcom.co.jp/chaoslegion/



Какая же японская игра обойдется без прекрасной… принцессы?



Классно, когда тебе подчиняется отряд демонов, правда?



«Легионы» начинают свою смертоносную пляску вокруг отличающегося немалыми габаритами босса. При таком раскладе Зиг на время становится практически неуязвим.

CHAOS LEGION

РЕКЛАМНАЯ ПАУЗА СО СТРАННОСТЯМИ…

Отдельного упоминания заслуживает рекламный ролик Chaos Legion, прошедший по японским телеканалам. Наряду с невразумительными роликами Xbox этот образец «странной» рекламы вызвал немало толков: кому-то очень понравилось, кто-то честно признается, что ничего не понял. Мы решили разместить его на диске к этому номеру «СИ», чтобы читатели сами оценили сюжет игры о мальчике, побеждающем грозных демонов.



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

Наткнувшись на золотую жилу (а такое исправно случается каждые лет пять), Capcom редко удовлетворяется просто выпуском удачной игры. Компания ставит процесс на конвейер, выдаивая удачную концепцию до последней капельки – так было со Street Fighter и Resident Evil, что-то похожее происходит и с Devil May Cry, открывшей серию игр со стильными «крутыми» персонажами. В компанию к щеголеватому блондину Данте и изящной акробатше Ванессе З. Штайнер (героине GameCube-эксклюзива P.N.03) набился новичок: красноволосый мечник Зиг Вархайт (Sieg Wahrheit, в дословном переводе с немецкого – «победа истины»), играючи повелевающий целой армией нежити. PR-менеджеры Capcom, обожающие выдумывать для своих игр звучные псевдожанровые категории, величают Chaos Legion не иначе как «напряженной готической оперой» (intense gothic opera). Хотя арий здесь никто не исполняет, игра в самом деле может похвастаться мрачным антуражем, запоминающимся дизайном персонажей, а также быстрой, удобной и очень интересной боевой системой.

СЕМЕРО ИЗ ЛАРЦА

«Легионами» называются существа-помощники, сражающиеся на стороне Зига. Всего их семь, и названы они в честь смертных грехов: Гордыня, Алчность, Прелюбодеяние, Зависть, Чревоугодие, Гнев и Леность. У каждого свои специальные приемы. Призвав такого компаньона (кнопка L1), вы можете в общих чертах контролировать его поведение: назначить ему цели для нападения (при этом он сможет атаковать даже противников, находящихся на приличном расстоянии) или приказать защищать от врагов главного героя. Можно сразу экипировать пару «легионов» и призывать их поочередно. Специальная шкала следит за здоровьем помощника – как только оно истощается, «легион» исчезает, и шкалу приходится заполнять вновь, в одиночку расправляясь с наседающими со всех сторон оппонентами. Как и summon'ы в последних частях Final Fantasy, «легионы» накапливают собственные очки experience: чем выше опыт, тем больше клонов этого «легиона» можно вызвать. Максимальное число клонов равняется шести – толь-

ПОВЕЗЛО!

БОЛЬШОЙ БЮДЖЕТ – КРАСИВАЯ ИГРА



Проект с самого начала был в Capcom на хорошем счету: внушительный бюджет позволил изложить историю противостояния Зига Вархайта и его бывшего товарища Виктора Делакруа (Victor Delacroix) в виде пререндеренных заставок, качеством не особо уступающих аналогичной продукции от Square. На фото продюсер игры Йосинори Оно (Yoshinori Ono) позирует на презентации Chaos Legion вместе с озвучившими героев артистами.



Последнее, что увидят в своей жизни враги – примерно такую картину.









ко представьте, как в Chaos Legion выглядят сражения с боссами, когда вы призываете на помощь все доступные силы! Впрочем, сам Зиг тоже не лыком шит: в отсутствие компаньонов он приобретает способность бегать, высоко прыгать, возрастает мощь его атак. В отличие от Devil May Cry, тут нет загадок, головоломок и постоянной необходимости поиска ключей: перед нами чистой воды экшн в духе Dynasty Warriors, разбавляемый время от времени красивыми сюжетными CG-роликами. Графически Chaos Legion находится где-то на уровне DMC2: то же изобилие врагов, те же мрачноватые локации, разве что действия здесь ощутимо больше, но при этом частота кадров остается на редкость стабильной.

АХИЛЛЕСОВА ПЯТА

Уникальный боевой движок, впечатляющая графика, готичные персонажи и захватывающая история – при столь очевидных достоинствах может показаться, что Capcom создала абсолютно совершенный консольный боевик. Однако это не совсем так. Японская версия игры уже поступила в продажу, и все без исключения обозреватели отмечают у нее один-единственный, но весьма критичный недостаток, а именно – слишком низкий уровень сложности. Кто-то даже пошутил, что игру можно пройти с завязанными глазами – настолько легкими оказались все 13 уровней. Получается, все настолько просто, что даже новых «легионов» нет смысла экипировать. Сейчас, когда не за горами дата американского релиза, у Capcom есть все шансы исправить создавшуюся ситуацию: достаточно ввести в игру новые уровни сложности или просто повысить AI противников в режиме Easy до аналога Normal или Hard из японского варианта. Мы обязательно протестируем американскую демо-версию Chaos Legion на E3 и расскажем вам о внесенных в нее изменениях. ■

www.media2000.ru



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





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

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

Эксклюзивный представитель на территории Украины ООО "Одиссей", www.odyssey.od.ua, e-mail: cd-rom@odyssey.od.ua, тел.: 8-10-38048-735-16-65.
Эксклюзивный представитель на территории Эстонии компания MCE, www.mce.ee, e-mail: mce@mce.ee, тел.: 8-10-372-605-57-38.
Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000", Лицензия Эл № 77-6227. Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат ЗАО "Новый Диск". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000". © 2003 Monte Cristo Multimedia. Monte Cristo Multimedia and its logo are trademarks or registered trademarks of Monte Cristo Multimedia. All other trademarks and logos are roperty of theirrespective owners. All rights reserved.

■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** RPG ■ **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Руссобит–М
■ **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** TBA ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Mirage Interactive
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** не объявлено ■ **ДАТА ВЫХОДА:** май 2003 года

http://www.miragei.com/



Откуда у шамана африканского племени оказались бутылки с горючей смесью?



Один мертвяк против наших трех стволов – чистой воды самоубийство для первого.



Этот обгорелый танк доставил мне немало хлопот. «А грамотно мы его завалили, братцы! Сначала гусеницу оторвали, а уж потом башню снесли! Отъездился, крестовый!»...

WORLD WIDE WAR 1943

ГЕРОЯМИ НЕ РОЖДАЮТСЯ. ИМИ УМИРАЮТ!

Ну и немного о грустном. Ну ведь правда, не может же все нравиться. Поэтому одной ложечкой я вам бочку-то подпорчу (коварно улыбаясь).
Та самая прямоугольная проекция делает свое черное дело – падающие солдаты зачастую кажутся стоящими. Я выпустил в такого магазин из автомата, прежде чем понял, что он уже никому никогда угрожать не будет.
Стабильная камера – это уже не актуально. Так и хочется заглянуть, что ж там, на полтора экрана впереди, делается? Подготовиться как-нибудь, что ли. Ан нет! Экран привязан к игроку, как горемычная Муму к кирпичу. Куда второй – туда и первый.
Это чтобы вам жизнь медом не казалась!

СЕРГЕЙ АВЕРИН АКА ИНДЕКС
index@pochtamt.ru

Мы живем в мире насилия. Оно – как своеобразный противовес любви и нежности. Есть добро, есть зло. Есть белое, есть черное. Знаете ли вы, друзья мои, где и как зарождается насилие? Все просто – оглянитесь! Кругом враги! В любом, самом захудалом шутере с самых первых минут все, буквально ВСЕ пытаются нас застрелить, замочить, раздавить, покрошить. Слева, справа, сзади, сверху, чуть ли не изнутри! Единственная надежда – редкие аптечки и секреты с очередным оружием массового уничтожения. Спрашивается: что же остается делать нам? Вы правы, друзья мои, совершенно правы – остается «насильничать»: отстреливаться, отмахиваться, отбрыкиваться и тому подобное. Так что готовьте боевой арсенал – сдувайте пыль со стволов, точите клинки и заостряйте сантиметровые коронки. В очередном проекте кровушка будет литься рекой. Несмотря на то что речь идет не о шутере, а совсем наоборот – о RPG.

ВЫВОРОТ С ПОДВЫПЕДВЕРТОМ

Пытаясь разобраться в предыстории, запутался окончательно – она просто потрясает своей абсурдностью и бессвязностью. И это замечательно – так и задумано! Попробую запутать вас. Главный герой освобождает из немецкого плена своего закадычного друга. Вместе они направляются в родные края, пересекая всю захваченную гитлеровцами Европу. Мимоходом, на одном из островков, друзья сталкиваются с племенем туземцев, поклоняющихся своему божеству. Сие божество якобы послало на землю священное животное, а один из друзей случайно эту тварь убивает. Племя не в восторге. Фюрер тоже рвет и мечет, поскольку эта самая животинка должна была стать залогом победы фашистской Германии в войне. С помощью крови божественного животного нацисты хотели вернуть к жизни мумию древнего правителя. Зомби стал бы супероружием, которому невозможно противостоять. Допустить такое бесчинство герои просто не могут. Запутались? Распутываем медленно и осторожно.

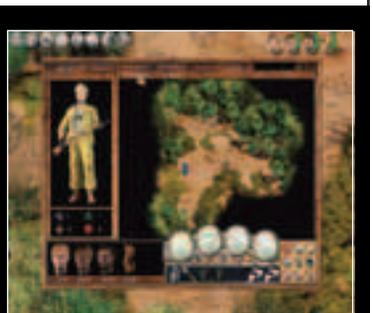
КТО КОГО

Изначально героев двое: Зигмунд и вызволенный из плена Джон. В процессе игры к вашему дуэту присоединится еще парочка – соотечественник Зигмунда Ульрих и... верблюд Леон. Последний исполняет роль бультерьера Виски в Commandos – большой мешок с сильными конечностями. Человекообразные участники одиссеи имеют ярко выраженные оригинальные характеры и соответствую-

ОГОНЬ, ВОДА И МЕДНЫЕ ТРУБЫ

ПОЛ-ЕВРОПЫ ПРОШАГАЛИ, ПОЛ-ЗЕМЛИ

Неутомимая фантазия разработчиков, по обещаниям, должна кидать героев, что называется, «из огня да в полымя». А именно из пустынь северной Африки в тропические леса южной Африки, а оттуда, сделав солидный крючок, в заснеженную Австрию. Ну, спасибо на том, что хотя бы тропики включили. Так, глядишь, акклиматизироваться успеем. Хотя, может быть, привыкать к климату будем в подземных тоннелях и переходах? Их тоже должно быть в избытке...



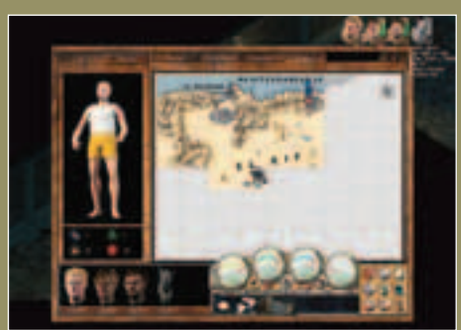


Стоял, никого не трогал. Подбежали, оглушили, связали – и на обед каннибалам.



Хех! А вы говорите: «Мумии»! Не так страшен черт, как его малюют! Остается сменить оружие на трофейное и вперед – крошить нечистую силу.







щие конечной цели навыки. А для своего протагониста вообще можно выбрать имидж аж из семи вариантов: кузнец, повар, обжора, философ, велосипедист, пьяница и фокусник. Специфика каждого стиля жизни своя; вам же предстоит сделать выбор, исходя из собственных предпочтений. Так, у кузнеца сильно выражены бицепсы и трицепсы, у фокусника на высоте интеллект, а пьяница может похвастаться завидной «стойкостью». Кроме этих показателей, ставших привычным и для любителей ролевиков, будет еще с полтора десятка дополнительных. Среди них умение обращаться практически с любым видом оружия (какое понравилось – то и прокачивайте), способность появляться неожиданно, лидерские задатки, навыки медика и механика, сопротивляемость ядам и прочим мерзостям, с которыми вы столкнетесь.

ПУЛЯ – ДУРА, ГРАНАТА – РУЛЬ!

Кстати, об оружии: кроме того, что можно найти в любой книге о Второй мировой войне, будет еще несколько видов «секретных» вооружений. Готовьте успокоительное – возможно, придется хвататься за животики. Как вам понравится нейтрализовать противника, скажем, безумным криком а-ля Тарзан? Или старыми носками (дамы, прошу прощения за интимные детали)? Если хватит силенок, можно сыграть в боулинг. Вы исполняете роль шара, противники – кеглей. Но больше всего мне понравилась… удачная шутка! То есть противнику должно стать настолько смешно, что мочевой пузырь не выдержит и разорвется!

С таким арсеналом можно не глядя – на любую армию. А армия будет весьма многочисленная: нацисты, туземцы (которых, судя по всему, вооружали те же нацисты) и всякая нечисть из загробного мира (мумии и зомби). Короче, как я и предполагал в начале, весь мир против нас.

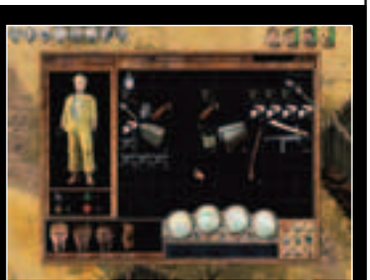
БЕЗУМСТВУ ХРАБРЫХ

Правда, обо «всем мире» судить трудно – по заявлению разработчиков, в демку попала только малая его толика – не более 10%. Всего в игре будет 130 уровней, каждый из которых – отдельный квадрат одной из трех карт, построенных по образу и подобию аналогичных в Jagged Alliance. То есть доходите до края карты и «прыгаете» в следующий квадрат. К сожалению, карты подземного мира нам с вами не видать, как своих ушей, так что под землей придется действовать буквально «на ощупь».

Ну и раз уж заговорил о демке, то пара слов о миссии. Разработчики замутили все не по-детски. Деревня людоедов поймала своего же соотечественника и собирается сожрать его из-за расхождений в философском понимании бытия. Вы из исключительно альтруистических соображений хотите освободить бедолагу. Охраняющий ворота в деревню каннибал говорит, что им-то по барабану, кого есть. Главное, чтобы обед был сытным и питательным. Так вот, я прошел девять кругов ада (по количеству уровней), перестрелял дивизию немцев и, наверное, полк зомби… И все ради чего? Ради того, чтобы в подземельях найти… веревку! Ну чтобы связать очередного фрица и доставить в деревню. Но и с этим буйством фантазии справиться можно. И, что характерно, должно! Это только демка, сколько таких неожиданных поворотов будет в релизе?! Остается ждать и без устали тренировать воображение. ■

ГЛАВНОЕ – У КОГО РУЖЬЕ

НЕНАВИЖУ ЭКОНОМИТЬ ПУЛИ В БОЮ…



Арсенал… Не сказать, что богат, но и не беден. Пистолеты «Парабеллум» и «Беретта», винтовки «Маузер» и «Лейбл», автомат MP40 и пулемет MG34. Обилие взрывчатых веществ: мины, гранаты, дымовые шашки, коктейли Молотова и масса зарядов магического происхождения, которых не найдешь ни в одном учебнике по пиротехнике! Процесс кропотливого накопительства уже на середине уровня нисходит до разрывающего сердце щепетильного отбора и пофигистичного пренебрежения.

■ **ПЛАТФОРМА:** Xbox ■ **ЖАНР:** FPS ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Microsoft
■ **РАЗРАБОТЧИК:** Bungie ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** не объявлено
■ **ДАТА ВЫХОДА:** начало 2004 года

http://www.bungie.net/halo2

HALO 2

МУЛЬТИПЛЕЕРУ БЫТЬ!

Трепещите! Мультиплеер обещается быть чем-то грандиозным. По заверениям разработчиков, это будет лучшее из всего, что выходило под Xbox Live. Сетевой режим находится на стадии завершения, но ничего определенного сказать еще нельзя. Точно известно лишь то, что помимо традиционных FFA и CTF будет несколько уникальных, не похожих ни на что режимов. Только представьте себе гонки на инопланетных истребителях в стиле Halo по лунным кратерам. Или масштабную кровавую потасовку на джипах. Или… ну, в общем, вы меня поняли.

КИРИЛЛ КУТЫРЕВ
kir@gameland.ru

Если бы вы знали, как я жду эту игру! Закрываю глаза и… кольца, джипы, оптика, скафандры – все, без чего не может обойтись ни один порядочный супергерой. В очередной раз проходя первую Halo, для себя отметил, что большего *фана* от FPS я еще не получал. Ради таких игр и покупают приставки, друзья.

НАЗЫВАЙТЕ МЕНЯ ТАК

Halo 2 является прямым продолжением истории, так сумбурно оборвавшейся в первой части игры. Если помните, взорвав злосчастное древнее кольцо, главный герой томно так произнес: «Мне кажется, это только начало». Как в воду глядел. На этот раз разочарованные потерей своего мощнейшего оружия пришельцы решили отомстить кровожадной человеческой расе. Собрали вещи, наточили зубы и отправились прямиком к земле. И только Вы, генетически усовершенствованный пехотинец, сможете остановить инопланетную заразу. Подробности сюжета держатся в строжайшей тайне. Но, по опыту первой части, могу сказать, что интрига будет масштабная. Может быть, мы наконец-таки увидим, что скрывается под тонированным забралом главного героя.

НЕ СТОЙ ПОД СТРЕЛОЙ

Единственным недостатком первого Halo был скудный дизайн закрытых уровней. Чего только стоило трехчасовое прохождение «библиотеки», где каждый новый этаж очень походил на предыдущий. Разработчики вняли бесчисленным мольбам и полностью поменяли свой подход к созданию пространства. Мало того, что локации больше не будут вызывать матричное deja vu, они станут полностью интерактивными. Стекла, двери, стены и колонны – все взрывается, все ломается. Это не только приятно, но и стратегически важно. К примеру, перебив все лампочки в коридоре (вспоминаем Splinter Cell), можно незаметно прокрасться мимо охраны. Или подкараулить кого-нибудь. Только помните, что пользоваться этими благами разрушения будут и враги. Так что колонна может пасть и на вашу голову. Ибо с фонарем вас и в темноте сыщут.

МЕХАНИКА В ДВИЖЕНИИ

Стала значительно более разнообразной, на мой взгляд, самая важная часть игрового процесса – транспорт. Даже «аркадная» Need For Speed не идет ни в какое сравнение с гонками на джипах по туннелям лунной базы.

Плюс ко всему несколько новых воздушных юнитов и тяжелая бронетехника. К вашему стандартному подручному арсеналу добавлено несколько видов винтовок и пушек разного калибра. И по этому поводу разработчики секретничают. Надеюсь, небезосновательно.

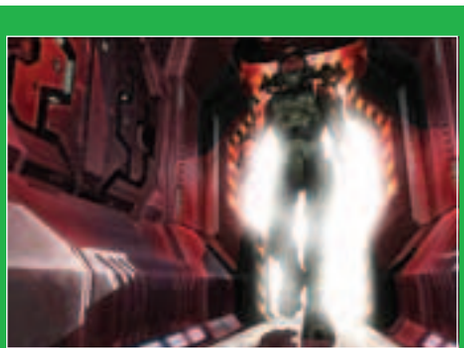
С НОВЫМИ СИЛАМИ

Диву даешься, как тщательно и трепетно разработчики относятся к созданию инопланетных монстров. Где зубы подрисуют, где еще что – а в целом обещают нечто страшно презентабельное. Этакое красивое уродство. Ко всему прочему полностью перерабатывается их AI.

СЕКРЕТЫ, СПЛОШНЫЕ СЕКРЕТЫ

МИФ О ВСЕНАРОДНОМ ТЕСТИРОВАНИИ ИГРЫ РАЗВЕЯН В ПРАХ

Не так давно Bungie опровергла слухи о глобальном тестировании Halo 2. Сославшись на абсолютную секретность содеянного, разработчики будут отлаживать игру самостоятельно, в очень узком кругу. Пойдет ли это на пользу такому масштабному и трудоемкому проекту, сказать сложно, но, определенно, такой подход интригует.



По словам разработчиков, анимации персонажей предается особое значение.



По традиции, ролики в Halo 2 будут невероятно зрелищными.



Несмотря на почти совершенную графику предшественницы, превосходство Halo 2 неоспоримо. Динамика освещения и правильная геометрия теней – лишь малая часть будущего великолепия игры.

КОСМИЧЕСКАЯ МУЗЫКА

СТОИТ ЛИ ЖДАТЬ ОТДЕЛЬНЫЙ САУНДТРЕК?

Над написанием саундтрека к игре трудится все та же команда, получившая несколько серьезных наград за первый Halo. Что-нибудь определенное говорить пока сложно, но вполне возможно, что стоит ждать отдельного диска с феерическими мелодиями.

Будьте уверены, что враг не ограничится перестрелкой «из-за угла», использованием ландшафта, вызовом подкрепления и «работой» в группе. Ну, как-то смешно бывает, когда представители древнейшей цивилизации, подкованные технически и духовно во сто крат больше нашего, пытаются пройти в закрытую дверь.

ДОСТИЧЬ НЕВОЗМОЖНОГО

При разработке графической части Halo 2 была поставлена задача во всем превзойти предшественницу. Вспоминая до неприличия красивые картинки из первой части, я уж и не знаю, чего ждать от продолжения. Ни для кого не секрет, что текстуры и, в особенности, земля в Halo по сей день остаются эталонами игровой графической мысли. Помимо их улучшения, упор делается на правильную прорисовку теней. Новейшая разработка Bungie по части теневой геометрии ставит под сомнение пока что безоговорочное лидерство Splinter Cell. Благо амбиции с возможностями у Bungie чаще всего сопоставимы. ■



МОЖЕТ БЫТЬ, МЫ, НАКОНЕЦ, УВИДИМ, ЧТО СКРЫВАЕТСЯ ПОД ТОНИРОВАННЫМ ШЛЕМОМ ГЛАВНОГО ГЕРОЯ.



Наконец-то лобовая атака не является единственно верным путем прохождения игры. Всецело приветствуется stealth-тактика.









www.media2000.ru

ВОЙНА ЦИВИЛИЗАЦИЙ







"Война цивилизаций" - уникальный turn-based-симулятор. Всесилен один из 140 стран, игрок будет управлять распоряжениями, касающимися различных аспектов экономики, вооруженной политики, дипломатии, военной стратегии своей страны. Вооружившись 130 стран контролирует компьютер, используя новый революционный искусственный разум, способный самообучаться. Эти страны не записаны друг на друга, сами определяют важность поведения на международной арене и учатся на своих ошибках...

...Особенность игры заключается в том, что искусственный разум не знает, какую страну контролирует игрок. Таким образом, он играет сам по отношению к стране игрока так же, как и к другим странам, контролируемым им же. Итак, играя в основе своей симулятором реальной жизни и используя продвинутый искусственный интеллект, игра приближена к действительности насколько это возможно.

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

Эксклюзивный представитель на территории Украины ООО "Эрсколл", www.odyssey.od.ua, e-mail: cd-rom@odyssey.od.ua, тел.: 8-10-38048-725-16-65.
Эксклюзивный представитель на территории Эстонии компании MCI, www.mcc.ee, e-mail: mcc@mcc.ee, тел.: 8 10 372 605-57-38.
Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис 2000", Лицензия ЗАо № 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". © 2002 GolemLabs Laboratories Inc. Все права защищены.

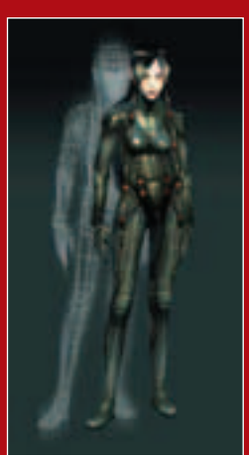
■ **ПЛАТФОРМА:** PC, Xbox ■ **ЖАНР:** action ■ **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Руссобит–М ■ **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Phantagram Interactive ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Phantagram Interactive ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1 ■ **ДАТА ВЫХОДА:** III квартал 2003 года

http://www.phantagram.com

STRIDENT – THE SHADOW FRONT

SPECIAL AGENT SOLID SPIDER WOMAN!

А ведь именно такого главного персонажа нам и обещают хитрые работники Phanta–gram'a. По всей видимости, они надеются на то, что мощное сочетание черт персонажей из игр Metal Gear Solid, Spider Man, Rainbow Six и Final Fight в одном способно привлечь к экрану монитора или телевизора кого угодно. И знаете что? Они на верном пути.



САВЧЕНКО АЛЕКСЕЙ
poetry@ua.fm

История, которую нам готовятся поведать корейские собратья по разуму, по пока что непонятной, но, по всей видимости, объективной причине получила название Strident, что на родной и русский язык приблизительно переводится как «Резкий Теневой фронт». Возможно, все дело в главной героине – девушке, смертельно опасной, на указанном фронте борющейся с недружелюбными элементами и, естественно, во всех отношениях резкой…

Как всегда все плохо – случилась ядерная катастрофа, мир находится в упадке, повсюду сплошные киборги, на пределе нефть и спиртное, злые террористы измываются над мирным населением, а ООН лихорадочно пытается как-то совладать с ситуацией. Группа FIST, в составе которой находится наша бедовая коммандос, во время очередной боевой операции исчезает непонятно куда, захваченная непонятно кем. После шести месяцев, как мы узнаем, из всего состава элитных бойцов в живых осталась только одна. Угадайте, кто. Воспользовавшись налетом на исследовательский центр киборгов в Израиле, где группу пытали и допрашивали, каких–то то ли наемников детей постъядерных степей, то ли шиитов-антисемитов, главная героиня бежит из мест заключения, дабы рассказать начальству о том, что миру грозит ужасный заговор.

Понятие стиля в Strident'e носит ключевой характер. Дело в том, что одной из самых вкусных фишек проекта является троичная система распределения видов вооружения и брони, влияющая на то, что сможет делать персонаж, и, соответственно, тактические методы прохождения той или же иной миссии. Вкратце, когда в руках нет ничего, можно биться руками и ногами, проводить броски, тихо красться и быстро бегать. Одноручное оружие представляет собой здравый баланс между физической и огневой мощью, а двуручное максимально снизит подвижность, но даст ясно понять врагам, что real power is a gun power. Примерно то же самое у нас и с броней, которая здесь гордо именуется силовыми костюмами. Легкие вариации для тех, кто хочет быть быстрым и шустрым, средние для тех, кто хочет быть тяжелым и страшным. Третий вид предназначен для подводных и воздушных операций, и, по предварительной информации, будет выдаваться исключительно по подходящим случаям.

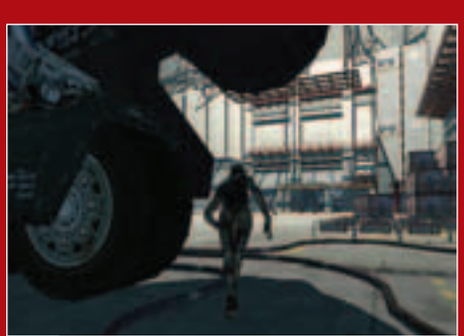
В итоге, если данный фактор будет реализован так же хорошо, как он заявлен на бумаге, существует возможность того, что перед нами предстанет нечто весьма интересное и безумно повышающее фактор replayability.

Интуиция говорит, что рассматриваемый нами проект может стать не просто еще одной хорошей игрой, но самым настоящим хитом, который сможет занять достойное место в верхних строчках хит-парадов не на одну неделю. Пока же нам остается лишь скрестить пальцы. ■

ОДИН В ПОЛЕ НЕ ВОИН, ОДИН В ПОЛЕ МИШЕНЬ…

ИЛИ НЕКОТОРЫЕ ПРИЯТНЫЕ АСПЕКТЫ ГЕЙМПЛЕЯ

Прекрасно понимая принцип заголовка, разработчики предоставили нам возможность в ряде миссий получать неожиданное подкрепление в виде прогрессивно мыслящих соратников. Братья по оружию будут предназначены как для банальной огневой поддержки, так и для выполнения строго определенных целей… К слову, о целях – уже заявлены такие, как уничтожение определенного объекта, эскорт NPC, внедрение в закрытые и охраняемые территории и побег из недружелюбных локаций.



Скрытность – важнейший элемент современных экшнов.



Похоже, не только Нео и Федор теперь знают кунг-фу.



Как можно заметить, ноги иногда лучше, чем автомат, потому что быстрее. Судя по скриншотам, нам предстоит увидеть действо, сравнимое с гонконгскими боевиками пресловутого Джона Ву.

Забавные питомцы для дома и офиса

Catz 5

Dogz 5





Конкурс!!!

Компания "Бука" объявляет конкурс на лучшую интернет-страничку по игре Catz 5 или Dogz 5.

Задание: Установить игру. В меню игры (Доступно через меню "Пуск-Программы-Бука...") выбрать редактор Интернет-страничек. С помощью предложенного множества исходных материалов и разнообразных картинок создать свою оригинальную страничку. (Все материалы редактора доступны из директории "Web Fun Pack" в месте установки игры). Готовую Интернет-страничку выслать на адрес buka@buka.ru с пометкой: конкурс Pets.

Авторы лучших 3 страничек получат призы от компании "Бука"! Голосование и выбор лучших работ состоится на www.buka.ru Итог конкурса подводится 1 августа.

Более 2 миллионов копий игр из линейки "Pets" продано по всему миру.

Что же привлекает игроков всего света? Юмор, веселые забавы и приключения смешных зверюшек.
Забудьте про работу и суету домашних проблем.
Выращивайте своих виртуальных питомцев на работе и дома!

Ubi Soft

STUDIO MYTHOS

Бука

TALES OF SYMPHONIA СТАНЕТ ЭКСКЛЮЗИВНЫМ ПРОЕКТОМ ДЛЯ GAMECUBE

WILDLIFE PARK

- **ПЛАТФОРМА:** PC
- **ЖАНР:** management
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Руссобит-М/JoWooD
- **РАЗРАБОТЧИК:** NovaTrix
- **ДАТА ВЫХОДА:** июнь 2003 года

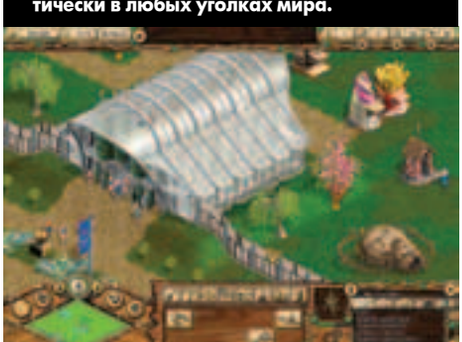
http://www.russobit-m.ru/

Что нужно, чтобы построить самый прибыльный в мире зоопарк? Начинают все одинаково: территория, обнесенная забором, будка билетера и, пожалуй, все. Дядюшкино наследство и непреодолимое желание прославиться в расчет не берем. Добиться успеха довольно непросто: необходимо ухаживать за животными и присматривать за посетителями. Или даже наоборот – неизвестно, кто более привередлив. Одним нужно создать все условия для жизни, другим – предоставить удобства для ее созерцания. Как только все наладится, и деньги потекут рекой, вам сразу же захочется приобрести редчайшие виды животных. Двухмерный графический движок, конечно, устарел, но все выглядит не так уж и безнадежно, в особенности благодаря приятной анимации. Похоже, что в скором времени Zoo Tycoon придется потесниться.

АНАТОЛИЙ НОРЕНКО SPOILER@GAMELAND.RU



Основывать зоопарки позволяется практически в любых уголках мира.



Мило, но Московский зоопарк все равно лучше.

TALES OF SYMPHONIA

- **ПЛАТФОРМА:** GameCube
- **ЖАНР:** RPG
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Namco
- **РАЗРАБОТЧИК:** Namco
- **ДАТА ВЫХОДА:** осень 2003 года (Япония)

http://www.namco.co.jp/home/cs/gc/talesofsymphonia/

Namco продолжает укреплять позиции на RPG-фронтах: вслед за недавним римейком Tales of Phantasia для GBA последовал анонс совершенно новой части популярного сериала, которая на этот раз выйдет – опа! – на GameCube. Выбор платформы может показаться странным, но в Namco считают, что именно благодаря почти полному отсутствию на GC качественных ролевых игр Tales of Symphonia ждет успех. Учитывая серьезные проблемы консоли на западных рынках – спорное решение. Что до самой виновницы, то изменения по сравнению с предыдущими частями в основном касаются сюжета и визуальной части: абсолютно новая история, трехмерные локации с cel-shaded-персонажами. Характерная боевая система 2D Linear Motion Battle подвергается лишь косметическим правкам: расставаться со столь выгодной концепцией авторы не желают.

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



Камера выписывает зигзаги, только когда любуется победными стойками героев.



Подружка главного героя Коллет Брунел – потомок легендарного Племени Мана.

MACE GRIFFIN: BOUNTY HUNTER

- **ПЛАТФОРМА:** Xbox, GC, PS2, PC
- **ЖАНР:** FPS/space sim
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Vivendi-Universal
- **РАЗРАБОТЧИК:** Warthog
- **ДАТА ВЫХОДА:** 17 июня 2003 года

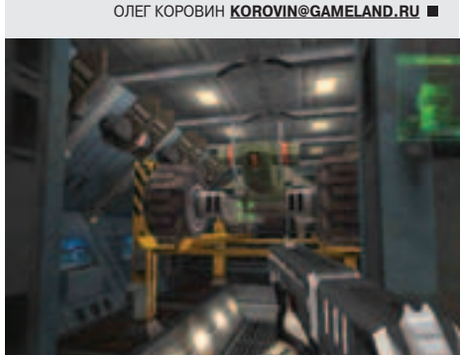
http://www.huntthemdown.com/

Mace Griffin – так зовут главного героя игры. Он входил в элитный военный отряд. Однажды его подставили – парень сел и, выйдя на свободу, захотел отомстить обидчикам. Благо новая профессия охотника за головами как нельзя лучше этому способствовала. Банально, но не в этом дело.

Уникальность Mace Griffin в том, что игра сочетает в себе элементы FPS и space sim в пропорции 50/50. Мы выполняем задания на земле, затем по трупам врагов пробираемся к своему кораблю, садимся за штурвал и летим воевать в космос. Из-за штурвала всегда можно встать и побродить по кораблю. Тем более что в любой момент в него может проникнуть вражеский десант.

Если не считать весьма детально проработанной космической части, игра здорово напоминает Halo: умные монстры, умные напарники, минимум загрузок.

ОЛЕГ КОРОВИН KOROVIN@GAMELAND.RU



Пока мы гуляем по кораблю, он летит сам по себе и, соответственно, крайне уязвим.



Новая коллекция стволов в магазинах Best Shot! А ты куда смотришь?





NICO

SONY ПРОДЕМОНСТРИРОВАЛА ПЕРВЫЕ СКРИНШОТЫ ИЗ СИКВЕЛА ФЕНОМЕНАЛЬНОЙ ICO.

FREESTYLE METAL X

- **ПЛАТФОРМА:** PS2, Xbox, GameCube
- **ЖАНР:** action
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Midway
- **РАЗРАБОТЧИК:** Midway
- **ДАТА ВЫХОДА:** июнь 2003 года

http://www.midway.com

Жанр Freestyle Metal X сами разработчики определяют как mission based extreme trick riding motocross. В переводе на русский это означает: никакого мотокросса, от него тут одно название да мотоциклы. Вместо серьезного спорта нас ждет безбашенное катание в традициях THPS.

В игре нет лимита времени, так что мы вольны кататься, сколько влезет. Когда влезать перестанет, можно начать выполнять миссии. Будут и мини-игры.

Одна из главных особенностей – возможность перехода с одного уровня на другой без загрузки. Когда все восемь и без того немаленьких миров будут открыты, мы вполне сможем прокатиться из одного «конца» игры в другой без всяких пауз. Что точно будет на высоте, так это саундтрек: Twisted Sister, Motorhead, Motley Crue, Megadeth и многие другие будут услаждать наш утонченный слух. Yuppie!

ОЛЕГ КОРОВИН **KOROVIN@GAMELAND.RU** ■



Разработчики обещают возможность накручивать совершенно невероятные комбо.



В игре будет шестнадцать гонщиков, из них только девять – реальные люди.

ROADKILL

- **ПЛАТФОРМА:** PS2, Xbox, GameCube
- **ЖАНР:** action
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Midway
- **РАЗРАБОТЧИК:** Midway
- **ДАТА ВЫХОДА:** не объявлена

http://www.midway.com

Roadkill – игра для тех, кому GTA кажется слишком пацифистски настроенным сериалом. Разработчики из Midway решили, что если к беспределу GTA добавить еще и чумовой экшн Twisted Metal, получится как раз то, что надо.

Нас ожидает 30 сюжетных миссий (плюс побочные), выполняя которые нам предстоит сколотить банду, чтобы диктовать свои порядки на территории постапокалиптического мира Hell Country. Нам противостоят 7 преступных группировок. Враждовать со всеми не обязательно. С какими-то бандами лучше на время заключить мир. Вообще, каждое наше действие будет так или иначе сказываться на отношениях не только с конкурентами, но и с силами правопорядка. Что касается самого экшна, то тут полное раздолье: 30 автомобилей, огромное количество оружия и прочих примочек. Не исключены также командные боевые действия, иначе на кой нам банда?

ОЛЕГ КОРОВИН **KOROVIN@GAMELAND.RU** ■



На первый взгляд – вылитый GTA. Или Twisted Metal.



Постапокалиптический сеттинг накладывает отпечаток на внешний вид игры.

ВНИМАНИЕ!

С ИЮНЬСКОГО НОМЕРА 06(31)

СПЕЦ ХАКЕР

БУДЕТ ВЫХОДИТЬ С ДИСКОМ!!!

АХТУНГ!



-->> УНИКАЛЬНЫЙ КОНТЕНТ <<--

ТАКОГО ТЫ ЕЩЕ НЕ ВИДЕЛ

На диске:

- Весь софт, описываемый на страницах журнала.
- Все примеры из статей.
- Full downloaded сайты, описываемые в номере.
- Статьи, не вошедшие в номер.
- Электронные версии прошлых номеров.
- Раздолбайские видеорепортажи от Spez-Crew.

... а также куча сюрпризов и мегакилотонны стафа!

С июньского номера СПЕЦ ХАКЕР только с CD! Не пропусти фишак!

■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** manager ■ **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Take 2
■ **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** 1С ■ **РАЗРАБОТЧИК:** PopTop Software, Frog City
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1 ■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** PIII 800 МГц, 64 Мбайт RAM

http://www.tropico2.com

TROPICO 2: PIRATE COVE

ПИРАТИЗАЦИЯ

СТРАНА ИГР ЗОЛОТО ВЫБОР РЕДАКЦИИ

СВЯТОСЛАВ ТОРИК
torick@gameland.ru

Фрегат «Сундук Мертвеца», возглавляемый Билли Кидом, плыл в сторону торгового пути Сан-Себастьян-Генуя. Из сообщения, поступившего месяц назад от осведомителей из французского представительства в Новом Свете, стало известно, что по торговому пути скоро пройдет пара каравелл, набитых золотом, изъятым в процессе конкисты в Южной Америке. Я следил за убывающими запасами продовольствия, надеясь, что они не истощатся до того, как каравеллы дойдут до места засады. Через полминуты, наконец, поступил сигнал атаки – короткий видеоролик перепалки двух кораблей в правом нижнем углу интерфейса.

ПИАСТРРРЫ, ПИАСТРРРЫ!

Tropico 2: Pirate Cove, как и ожидалось, оказался не совсем сиквелом. Цифра 2 в названии присутствует по большей части не для обозначения каких-то новых сюжетных перипетий, доставшихся в наследство от оригинала. Скорее, она означает несколько иной путь развития при сохранении большинства задумок. Не стоит забывать и про торговую марку, которая тоже играет свою роль. Представьте себе, что C&C: Generals, который сюжетно не имеет ничего общего с самым первым C&C, назвали бы просто Generals. И кому он такой нужен без заветного префикса, к которому, как лемминги к морю, стремятся фанаты со всего мира? Отсюда и хитрый расчет PopTop Software – сиквел, который вовсе и не сиквел и даже не приквел. Просто новая игра. Про пиратов, море и заветные пиастры (дублоны, на самом деле).

Я бы с удовольствием разъяснил основные черты экономических симуляторов, но за неимением необходимых для этого двух десятков журнальных страниц ограничусь парой фраз. Экономический симулятор (их еще называют экономическими стратегиями) – это игра, в которой моделируется некая многоступенчатая отрасль. Как правило, речь идет о сфере услуг (транспортные перевозки, управление сетью отелей или маршрутных такси) и лишь изредка о производстве (руководство заводом или сетью фабрик). В Tropico 2 вы управляете поселением пиратов. Скажу

ВЕРДИКТ

КАРАМБА И АЛЯРМА!



8.5
НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Пиратская тематика, пущенная по проторенной дорожке экономических симуляторов. Нелинейность прохождения миссий.

МИНУСЫ

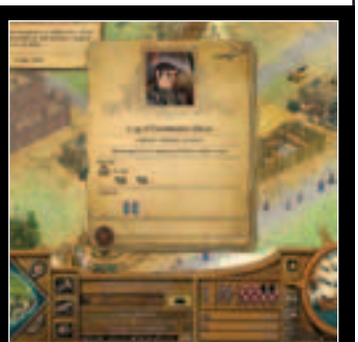
Тормозит при наличии огромного количества моделей персонажей, невзирая на мощную конфигурацию компьютера.

Редкий представитель экономических симуляторов, которые не теряются в море себе подобных, а гордо парят, излучая сияние.

ВСЕМУ ВИНОЮ ДЕНЬГИ, ДЕНЬГИ

ВСЕ ЗЛО ОТ НИХ, МНЕ Б ВЕК ИХ НЕ ВИДАТЬ

Золото, в отличие от остальных ресурсов, на подчиненном вам острове не добывается и не производится. Его можно получить либо в результате удачного круиза в районе торговых путей, либо в случае постройки специального здания для торговли контрабандой (Smuggler's Cove). В последнем варианте вам обязательно придется заключить мир с одной из вражеских сторон, чтобы успешно продавать производимые на острове товары. Сложно сказать, что выгоднее – продавать товары или грабить купцов. Зависит от условий миссии.





Местная улица красных фонарей. Совсем рядом избушки пиратов. Удобно.

ХУЖЕ, ЧЕМ
Transport Tycoon Deluxe



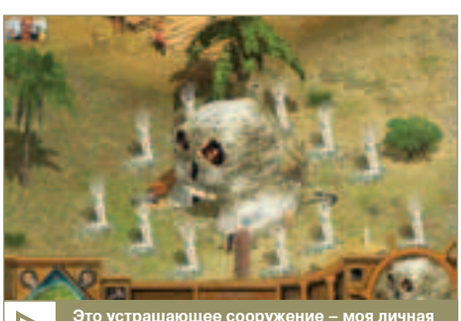
ЛУЧШЕ, ЧЕМ
Tropico



РЕКОМЕНДУЕТСЯ НАЧИНАЮЩИМ МЕНЕДЖЕРАМ СРЕДНЕГО ЗВЕНА.



Шарлота Де Берри захвачена в плен! Но она поклялась вернуться на остров.



Это устрашающее сооружение – моя личная сокровищница.



Из рейсов корабли могут привозить не только золото, пушки и новых пиратов, но и богатых заложников. Некоторые здания со временем увеличивают стоимость захваченных заложников.

ХИТРЫЙ РАСЧЕТ PORTOP SOFTWARE – СИКВЕЛ, КОТОРЫЙ ВОВСЕ И НЕ СИКВЕЛ И ДАЖЕ НЕ ПРИКВЕЛ. ПРОСТО НОВАЯ ИГРА. ПРО ПИРАТОВ, МОРЕ И ЗАВЕТНЫЕ ПИАСТРЫ.

честно: я никогда бы не подумал, что у обычных необразованных морских разбойников может быть *настолько* разветвленная инфраструктура. Пиратам, как я с удивлением узнал, надо не только пить пиво и наслаждаться захваченными пленницами. Они желают играть в азартные игры, есть бананы и папайю, владеть недвижимостью, пить ром и курить сигары, почаще грабить суда и радоваться звону заветных монет.

Конечно, сразу всего этого вы им не дадите. Для развития инфраструктуры нужны соответствующие постройки и ресурсы. Основным рабочим ресурсом являются пленники. Можно привозить их из специальных рейдов по поселениям или же получать в подарок от дружественного вам европейского государства (речь идет о преступниках). Для возведения большинства построек требуются профессиональные мастера; для создания пушек нужны инженеры, для производства рома нужны дистилляторы, для выращивания фруктов нужны опытные фермеры и так далее. Это все, не считая того маленького факта, что на постройку здания нужны доски и иногда золото. Как видите, пиратство – это не только пятнадцать человек на сундук мертвеца и карта острова, на котором Флинт зарыл свои сокровища. Это еще и вдумчивое, грамотное и обязательно успешное планирование.

КАК НАМ ОБУСТРОИТЬ ПИРАТОВ

С чего же начинается пиратская родина? Как ни странно, с лесопилки. А к лесопилке нужен лагерь дровосеков, бараки для пленников, строительная палатка, домик отдыха и столовая для пленных. В столовой для пленных нужна кукуруза, которая выращивается на ферме.

Теперь посмотрим, что требуется для нормальной жизнедеятельности пиратов. В первую очередь, конечно, трактир. Для этого понадобится дерево, кукуруза (для изготовления пива), фрукты (которые выращиваются на фермах и перерабатываются почему-то в булочной) и некоторое количество пленников-поваров. Затем пиратам захочется женской ласки, для чего придется построить некоторое количество борделей, для которых, к счастью, достаточно лишь немного дерева и наличие пленников женского пола. Ну и третья составляющая пиратского счастья – азартные игры. Тут тоже все просто: немного дерева, парочка пленников – и готово.

Но, увы, пираты становятся все опытнее в процессе рейдов, и обычных развлечений им уже мало. Теперь им подавай роскошные казино, огромные публичные дома и таверну, где подают ром. Головная боль, прежде тихо пульсировавшая где-то в районе затылка, начинает расползаться по обоим полушариям. Древесины начинает не хватать, в каждый второй рейс корабли уходят не за золотом, а за пленника-



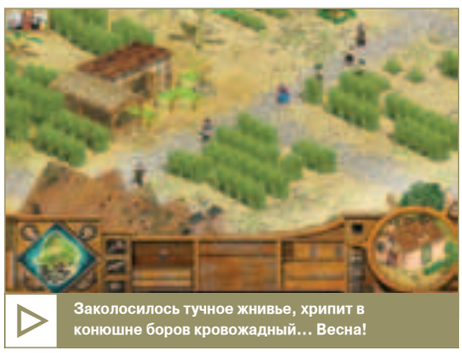
В таком полуразрушенном корабле находится ваш офис в начале миссии…



…и вот в таком особняке – ближе к концу. Разница впечатляет.



Столовые для пленников необходимо ставить рядом с местами работы самих узников.



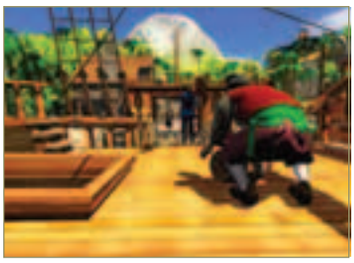
Заколосилось тучное жнивье, хрипит в конюшне боров кровожадный… Весна!



Фрегат «Сундук Мертвеца» – гордость моего маленького флота. Наилучшее по сбалансированности судно, за один рейс оно может притащить достаточно золота, чтобы построить еще десяток таких же.

http://www.tropico2.com







ПРОБЛЕМЫ РАЙСКОГО ОСТРОВКА

Надо заметить, что, несмотря на высокую играбельность и множество интересных фишек, в Tropico 2 не обошлось без недостатков. Например, сигары, производимые на фабрике, идут в равных пропорциях в соответствующие здания. Но нет возможности менять приоритеты, регулировать поток сигар в определенном направлении. Я желаю, чтобы сигары шли только на экспорт, но такой возможности нет. Только если прикрыть (физически уничтожить) здание. Иначе никак.
Также имеется серьезная проблема с удовлетворением спроса пиратов. Например, советник утверждает, что пиратам не хватает мушкетов. На самом же деле все корабли забиты под завязку мушкетами, которые я покупаю на черном рынке. Раздражает.



Остров с высоты птичьего полета. Неудобный режим.

ЧТО ТАКОЕ СЧАСТЬЕ?

ВОЛКИ ДОЛЖНЫ БЫТЬ ЦЕЛЫ, А ОВЦЫ – СЫТЫ

Пиратам и пленникам в равной мере нужно удовлетворять свои потребности. Помимо низменных нужд типа еды, выпивки, женщин и азартных игр, у пиратов есть необходимость в чувстве анархии и защиты острова. В свою очередь пленники воздерживаются от революции благодаря порядку и страху. Понятно, что анархия и порядок – вещи несовместимые, поэтому вам придется наблюдать за тем, чтобы не превалировало ни то, ни другое.



ми, появляются дополнительные проблемы и разъяренные пленники и пираты. Поставить ферму по добыче сахарного тростника, затем ликероводочную фабрику, причем для последней придется найти опытного дистиллятора. Для публичных домов потребуются опытные… гхм… девушки. Хорошо, что азартные игры не требуют доставки опытных шулеров или крупье.
А ведь я еще не рассказал про необходимые для кораблей и экономики здания!

НА АБОРДАЖ!

Поэтому сразу перейду к морской части игры. Вы можете отправить любой корабль в плавание, дав конкретную команду: исследовать определенную зону, отбыть в рейс, в процессе которого ваш корабль будет атаковать вражеские суда, захватить пленников из поселения или же похитить опытного мастера (который, кстати, стоит денег). Иногда из рейсов вместе с похищенным золотом и снятыми с вражеских кораблей пушками ваши головорезы притаскивают с собой молодых и неопытных пиратов и даже богатых заложников и опытных мастеров. Помнится, как-то раз мне очень захотелось построить здание по производству пушек, но у меня не хватало денег на похищение инженера. И вот чудо – в одном из рейсов совершенно случайно фрегат захватил сразу двух инженеров. Сэкономил 500 золотых, между прочим.
Но просто так корабль с якоря не снимется. Нужен капитан, необходимо продовольствие, сабли, мушкеты и пушки. Правда, в первый грабительский рейс можно отправиться, имея на борту хотя бы небольшое количество сабель и половину состава команды, – но в этом случае слишком велик риск неудачи и потери корабля. Новый же корабль стоит довольно дорого – вплоть до 1000 золота, что по меркам Tropico 2 очень и очень много.
К счастью, саму битву планировать не надо. Вы отсылаете корабль в заданную точку, а дальше с замиранием сердца ждете, когда он вернется с богатым грузом. Если же корабль потопили, а капитана захватили в плен, считайте это большой бедой: потеряна команда, опытный капитан (правда, он почему-то *всегда* возвращается) и ценный корабль, не считая затрат на его оборудование и упущенную выгоду…
Да что ж такое-то? Опять места на странице не хватает. Короче, ложку дегтя в бочке рома смотрите на врезках. ■



Рано или поздно вам потребуется церковь, чтобы пленники смирялись со своей судьбой.



Дороги не требуют никакого ухода и не стоят ничего. Лучшее соотношение цена / качество.



Жизнь поселения не стоит на месте. Все куда-то идут, спешат. Только денежки мерно капают на мой счет.

1С АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,
ул. Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 281-44-07
1c@1c.ru, http://games.1c.ru

FIREFLY STUDIOS

STRONGHOLD CRUSADER™







FIREFLY

1С ФИРМА «1С»

© 2002 FireFly Studios Limited. FireFly Studios, Эмблема FireFly Studios, Stronghold Crusader и эмблема Stronghold Crusader являются охраняемыми товарными знаками FireFly Studios Limited. Gathering of Developers и эмблема Gathering of Developers, Take 2 Interactive Software и эмблема Take-Two являются охраняемыми товарными знаками Take 2 Interactive Software. Все права защищены. Все остальные товарные знаки являются собственностью их владельцев.
© 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.

■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** space sim ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Руссобит–М
■ **РАЗРАБОТЧИК:** Revolt Games ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** PIII 500 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D–ускоритель

http://homeplanet.revoltgames.com/

HOMEPLANET

ВСЕ ТОЛЬКО НАЧИНАЕТСЯ

СТРАНА ИГР СЕРЕБРО ВЫБОР РЕДАКЦИИ

АНАТОЛИЙ НОРЕНКО
spoiler@gameland.ru

Если помните, в одном из прошлых номеров «Страны Игр» коллега Кир Кутырев сделал информативный репортаж из недр Revolt Games – студии, зарекомендовавшей себя, в первую очередь, качественными локализациями. Homeplanet – дебют компании на ниве игростроения. Забегая вперед, отмечу: состоявшийся дебют.

КТО ЗАЖИГАЕТ ЗВЕЗДЫ?

История появления Homeplanet на свет – довольно необычный пример того, как на игровом небосклоне образуются величественные созвездия. В мае 2001-го, почти два года назад, «Руссобит-М» подписала договор с Revolt Games на издание НФ-шутера Neuro. Работы над проектом начались практически сразу же, причем параллельно велась локализаторская деятельность.

В процессе подготовки концепции Neuro совершенно, казалось бы, неожиданно родилась идея создать космический симулятор в практически сформировавшейся вселенной. Основная причина такого решения – готовый движок, над которым работал главный программист студии. Все силы были сразу же брошены на реализацию Homeplanet, а амбициозный и революционный Neuro оказался отложенным до лучших времен.

Боевой космический симулятор шустро окрестили приквелом или, ежели желаете, прологом. Именно по этой причине отсылок к Neuro не избежать. Посудите сами: между происходящими событиями проглядывается временной лаг всего лишь в пару лет. Вместе с тем нас ждут незнакомые между собой герои, да и сюжетные линии сложно назвать родственными. Homeplanet затрагивает глобальный конфликт, в Neuro же, скорее, акцент делается на переживаниях отдельного персонажа.

В ПОИСКАХ ЧУЖИХ ЗВЕЗД

По поводу привлекательности сюжета и проработанности вселенной можно не беспокоиться. На краткий пересказ всех сценарных перипетий вряд ли хватит выделенного мне объема. Не буду голословным – загляните на официальный сайт игры. Чем не научно-фантастический уголок?

Завязка довольно многообещающая: клан Тройден, добившийся лидирующих позиций в области высоких технологий, был выдворен с просторов родной планеты Клото. Обще-

ВЕРДИКТ

ВПЕЧАТЛЯЕТ! ЗАТЯГИВАЕТ!



7.5
НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Центр притяжения – отменная физическая модель, вектор действия силы – симпатичный и одновременно шустрый движок.

МИНУСЫ

Некоторые недоработки по части AI, заметные как у союзников, так и у противников.

Нет необходимости оригинальничать: Homeplanet – реализованный на достойном уровне боевой космический симулятор.

ЛОКАЛИЗАЦИИ

БЕГИ, ДЖИНА, БЕГИ!

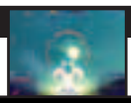
Revolt Games известны, прежде всего, как локализаторы. В недрах студии производится полный цикл адаптации зарубежных проектов для российского рынка. Взять хотя бы, к примеру, многострадальную adventure Runaway. Именно этот проект доставил больше всего трудностей, так как компании пришлось обойтись без поддержки разработчиков из Pendulo Studios, которые на тот момент объявили о банкротстве. И все же, несмотря на все возникшие преграды, результат проделанной работы впечатляет.



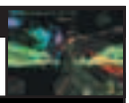


К интерфейсу – никаких претензий!

ХУЖЕ, ЧЕМ
Freelancer



КРАСИВЕЕ, ЧЕМ
Descent: Freespace 2



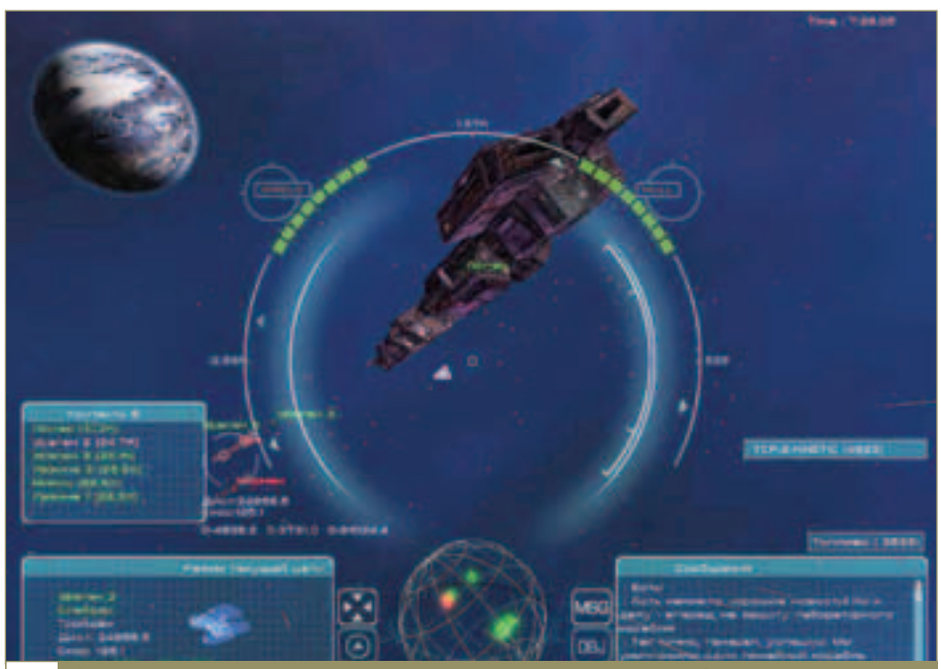
ЕСЛИ ВАС ПРЕЛЬЩАЮТ КОСМИЧЕСКИЕ БАТАЛИИ, HOMEPLANET – ВАШ ВЫБОР.



Дизайнерам стоит отдать должное: детализация кораблей выполнена на уровне.



Немалый плюс – движок снисходителен к устаревшим конфигурациям.



Запримечите фиолетовую точку на радаре – знайте, что противник где-то поблизости. В окружении зеленых чувствуешь себя куда спокойнее.

ство изгоев ищет новое пристанище в галактике, любой степени паршивости, главное – пригодное для обитания. Дальнейшее развитие сценария идет строго по голливудским правилам: стремительная череда событий и предсказуемые повороты. Тем не менее, не станем раскрывать все карты – резко пропадет интерес.

Пожалуй, именно в сюжетной составляющей и кроется самый главный недостаток игры – чересчур сухая подача материала. Отчеты о происходящих событиях подаются в виде озвученного текста, и даже не надейтесь увидеть видеоролики о повседневной жизни пилотов. Никаких дружеских посиделок в местном баре за стаканчиком текилы, никакой романтики! Бои, бои, одни бои с непродолжительными перерывами. Зачастую приходится довольствоваться скупым блоком новостей, оформленным в виде расписанных статичных экранов.

Как признаются сами создатели, вдохновение они черпали в классике – сериях X-Wing и Wing Commander. Единственное значительное отличие – в центре внимания находятся боевые действия. Кому-то точно понравится без лишних эмоций сразу оказываться в гуще событий, но остальным, в том числе и вашему непокорному, явно не достает слезливых и зрелищных сцен.

ФАБРИКА ЗВЕЗД

Выбор невелик: непосредственно кампания и бонусная опция, позволяющая задать все необходимые условия для сражения с армадами AI. Два десятка сценарных миссий содержат как основные, так и второстепенные задания, причем все довольно обыденно. Брифинг плавно перетекает в процедуру выбора оружия, а успешное выполнение задач выливается в скромные церемонии награждения.

Вы можете шустро проскочить лишь главные миссии либо же при верном настрое исследовать все уголки галактики. Как показывает практика, оставаться в стороне от происходящих событий – удел самых легкомысленных игроков. За примерами далеко летать не стоит – на ваших глазах, скажем, происходит стычка кораблей. Как варианты: вы можете ее проигнорировать либо же помочь любой из сторон. К слову, как раз из таких моментов складывается отношение окружающих к вам. Всплывающая порой свобода выбора, пусть ограниченная нелинейность – определенно жирный плюс.

Будьте готовы действовать в составе звена и отдавать приказы подчиненным. Между прочим, баталии, затрагивающие интересы наибольшего числа кораблей, – по определению самые зрелищные. Если бы только искусственный интеллект был на уровне. К сожалению, самоуверенные представители клана Тройден, апологеты высоких технологий, не всегда понимают, что конкретно от них требуется, и больше действуют, исходя из своих собственных соображений.

Парк кораблей довольно приличный. По крайней мере, вам точно удастся выяснить различия в управлении шустрым истребителем и неповоротливым бомбардировщиком. Как и полагается, в перерывах между миссиями позволяется ухаживать за своей посудиной, и любое изменение в комплектации корабля отражается на его внешнем виде.

Базовое энергетическое оружие сойдет лишь при отсутствии ракет.

NEURO

ПРОДОЛЖЕНИЕ СЛЕДУЕТ

Второй проект Revolt Games представляет собой научно-фантастический шутер. Действие разворачивается в знакомой нам вселенной спустя пару лет после событий, описанных в Homeplanet. Основная фишка кроется в психоспособностях главного героя, с помощью которых вы можете запросто подчинять себе окружающих. При прохождении игры огромная роль уделяется как раз не безудержному экшну, а психонике.



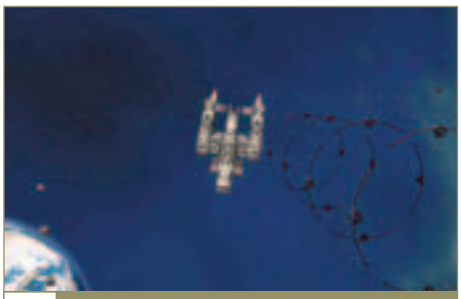
Новичкам, к примеру, точно приглянутся активные с самонаведением. Главный недостаток – их может запросто засечь бортовой компьютер. После достаточно выпустить ловушку. Полуактивные – выбор настоящих космических охотников. Все, что требуется – постоянно держать цель в пределах интерфейса. Наконец, остаются простые неуправляемые ракеты, хвастающиеся наибольшей мощностью. Как несложно догадаться, их эффективнее всего применять для поражения стационарных объектов. Не обошлось без ракет со встроенной системой навигации, но их использование делает вас уязвимыми.

ЗВЕЗДЫ, АСТРОНОМИЯ И ФИЗИКА

И все же главный козырь игры, выделяющий ее из общей массы, – проработанная физическая составляющая. Без упора на реалистичность игра бы потеряла многое. Практически при всех производимых расче-



И не нужно спорить по поводу происхождения кораблей. Это Homeplanet.



Инерционный режим перемещения – выбор настоящих пилотов-профессионалов.



Всегда имеется возможность переключиться на внешнюю камеру и полюбоваться на свою космическую посудину со стороны.

http://homeplanet.revoltgames.com/

тах игровой движок полагается на законы Ньютона. В каждом корабле прошито немало внутренних характеристик: масса, предельные скорости, векторы действия сил, всего не перечислишь. Безусловно, ряд моментов сильно упрощен, все-таки в результате должен был получиться проект с аддиктивным геймплеем, а не пособие для начинающих физиков-ядерщиков.

Прежде всего у корабля при полете образуется инерция, и посудина никогда не сможет остановиться мгновенно. Собственно, исходя из этого, существуют два режима перемещения: инерционный и крейсерский. Как раз последний, так называемый круизный, активирован по умолчанию. При нем автоматически компенсируются все боковые ускорения, и корабль, грубо говоря, летит в том направлении, в котором вы смотрите. Скорость несколько ограничена. Инерционный – выбор асов. Только с ним возможно выполнение кучи маневров. Как пример, вы разгоняетесь в привычном режиме, переключаетесь в инерционный, а затем свободно вращаетесь вокруг своей оси, продолжая двигаться в изначально заданном направлении. А каким еще способом можно эффективно избавиться от назойливого преследователя?

Других примеров – уйма. Получив импульс при выстреле, корабль согласно всем законам сдвинется в противоположную сторону. Соответственно, если ваш штурмовик находится в движении, беспрерывная пальба несколько замедлит ход. Ну и, наконец, избитый, зато зрелищный пример: налетев на массивный крейсер, крошечный истребитель неминуемо взорвется. Громоздкая посудина в свою очередь лишь растерянно завертится на месте.

С ВИДОМ НА ЗВЕЗДНОЕ НЕБО

Вся информация передается в мозг пилота через стандартный интерфейс нейроимплантанта. У отсталых конфедератов, к сведению, изображение проецируется на сетчатку глаза. Существует два режима отображения информации: боевой и навигационный. Первый подходит для шустрой расправы с неотступными противниками, а второй – отображает кратчайший путь до нужных точек. Практично и удобно.

Информации на экране прилично, но ощущения громоздкости не возникает. Трехмерный радар, притаившийся в самом низу экрана, – отличное дополнение. Если к нему привыкнуть, можно запросто ориентироваться в пространстве и представлять происходящее вокруг. Другая любопытная деталь – индикатор упреждения, эдакий смещающийся прицел, который рассчитывает, в какую точку необходимо стрелять, дабы не промахнуться в движении.

К тонкостям управления привыкнуть не сложно, но будьте готовы провести полчаса за заучиванием нужных клавиш в обучающих миссиях. Настройке подвергается практически все. Главное пожелание – только хороший, только проверенный временем джойстик.

ЗВЕЗДНАЯ БОЛЕЗНЬ

Игрушка выглядит крайне симпатично. Конечно, речь идет о выставленных по максимуму настройках. Моделям техники, к слову, наращивали полигоны уже на заключительной стадии игры. Прекрасные виды планет, манящие звезды – отличные декорации для всех феерических представлений.



В заключение – пара слов о музыке. Саундтрек к Homeplanet считается одним из лучших в своем роде. После, конечно, музыкальных тем из «Космических Рейнджеров».

Проект родился под счастливой звездой. Не обошлось без ряда недочетов и мелких багов – но патчи, уверен, все исправят. Ждать ли теперь Homeplanet 2?

P.S. Откровенно порадовало решение «Руссобит-М» вложить в DVD-бокс с игрой дополнительный диск с саундтреком. Настоящий подарок для поклонников! ■



По неподтвержденным слухам, в таких кораблях возят людей на лунные рудники.



Первый российский космический симулятор не уступает зарубежным аналогам.



В нижнем правом углу расположен экран для сообщений – через него проходит большая часть сценарных диалогов.

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

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









COLD ZERO

финальный отсчёт

Посмеешь ли ты вступить на дорогу ведущую в АД?

©2003 Drago Entertainment. ©2003 JoWooD Productions Software AG. Лицензионное соглашение Revolt Games. ©2003 Издатель Руссобит Паблишинг
E-mail: office@russobit-m.ru. Техническая поддержка: 212-27-66. Отдел продаж: тел.: (095) 212-44-51, 212-01-61, 212-01-61

■ **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2 ■ **ЖАНР:** action/fighting
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** SCEE ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Incognito Studios
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 2

http://www.us.playstation.com/games/SCUS-97197/

WAR OF THE MONSTERS

АТАКА ЯДЕРНЫХ БАРСУКОВ С МАРСА!!

СИ ЗОЛОТО ВЫБОР РЕДАКЦИИ

ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ

Спланированные на манер автобуса кафе, песни Элвиса и привычка обжиматься на заднем сидении автомобиля в том или ином виде добрались и до нас. Гораздо меньше повезло другому характерному явлению из американских пятидесятых – бросовым фильмам с названиями вроде «Нападение гигантских устриц с Нептуна» или «День, когда пришла ночь». Слышать-то у нас про эти легендарные поделки – слышали, а вот наблюдали собственными глазами буквально единицы.

Между тем это целый поп-культурный пласт, со временем приобретший культовый статус. Кто-то из читателей «СИ» мог видеть пару таких картин в самом начале девяностых – тогда штатовские фильмы закупались без разбора, и пара ужастиков полувековой давности («День триффидов» и «Чудовище из Черной лагуны») просочилась на российские телеэкраны. К несчастью, дальше случайных встреч дело не зашло, и с псевдонаучной кинофантастикой пятидесятых любопытствующим пришлось знакомиться опосредованно: через публикации в журнале «Если» и поздние трибьюты вроде фильма «Марс атакует!» Тима Бертона. Сейчас, правда, такие первоисточники, как «Пожиратель женщин», «Оно пришло из далекого космоса» и «Чудовище с глубины в 20.000 фатомов» можно спокойно заказать в западных интернет-магазинах – тем же из читателей, кому неймется поглубже окунуться в атмосферу одного из самых идиотских культурных течений прошлого века, рекомендуем обратить пристальное внимание на рецензируемую игру.

НАШЕСТВИЕ СО ЗВЕЗД

Завязка, представленная в виде выпусков кинохроники, – под стать классике. Нашу планету атаковали инопланетные захватчики на летающих тарелках, высадив десант во всех без исключения мировых столицах. Кажется, человечество обречено... не тут-то было! «Земля наносит ответный удар» – провозглашает титр. В глубоких бункерах ученые разрабатывают оружие возмездия, и вот уже тарелки грохаются оземь, сраженные излучением пришедших на помощь человеку чудо-генераторов. Мир спасен, угроза миновала. Но что это за зеленая субстанция, вытекающая прямиком в реку из подбитой тарелки... и почему наша подопытная горилла растет как на дрожжах?!

ВЕРДИКТ



ОТОРВАТЬСЯ НЕВОЗМОЖНО!

8.0

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Сбалансированный геймплей, отличный движок, игра задорно иронизирует над киноподелками пятидесятых.

МИНУСЫ

Удивляет отсутствие режима с поддержкой четырех игроков, имеющиеся мини-игры откровенно слабы, мало героев.

Простой способ убить кучу времени: красивая и увлекательная вещица, рассчитанная на многопользовательские бои.



Три богатыря выясняют отношения, четвертый тихонько выжидает.

СПРОСИТЕ, КТО ТАКИЕ INCOGNITO?

А МЫ ОТВЕТИМ!

Костяк Incognito Studios состоит из бывших сотрудников Singletrac, одной из наиболее знаменитых внутренних команд Sony Computer Entertainment America. Имя Singletrac гремело во второй половине девяностых в связи с такими играми, как Warhawk и Twisted Metal 1-2: они выгодно подчеркивали плюсы 32-битной PlayStation, оборонявшейся против Saturn и Nintendo 64. Впоследствии Twisted Metal почти испортила 989 Studios, и только Twisted Metal: Black (PS2) от



Incognito Studios смогла вернуть сериалу былую славу.

ХУЖЕ, ЧЕМ

Power Stone 2



ЛУЧШЕ, ЧЕМ

Rampage: World Tour



КАТЕГОРИЧЕСКИ ТРЕБУЕМ МУЛЬТИПЛЕЕРА НА ЧЕТВЕРЫХ!



Города не имеют названий, но обладают прототипами из реальной жизни.



Демоническая форма Жугдердеймидийна Гуррагчи сеет ужас и разрушение!



Четыре разношерстных титана разгулялись не на шутку: жестокое побоище грозит превратить процветающий мегаполис в безжизненную пустыню!

НЕВЕРОЯТНЫЕ ЗВЕРИ-МУТАНТЫ

Помните Rampage? 1986 год, игровые автоматы, потом – Atari 2400, Lynx и NES? Вряд ли помните. А Rampage: World Tour? Это уже в 1997-ом, сначала тоже аркадный дебют, а дальше бескровный захват GBC, PS one, Saturn и N64. Да-да, это та игра, где гигантские монстры наводят шухер посреди мегаполисов, сшибая пятками небоскребы и громким чихом поджаривая истребители! Так вот, War of the Monsters – это почти тот же самый Rampage, только в трех измерениях, с модной графикой и совершенно неиспорченным геймплеем. Берем десяток громадных чудовищ (двое – скрытые), примерно столько же урбанизированных ландшафтов, все мешаем, встряхиваем – получается задорное мочилово без правил, почти что планетарных масштабов. Доступность на интуитивном уровне: главный режим Adventure представляет собой череду турнирных поединков с редким вкраплением схваток с боссами (на любом из трех уровней сложности). Режим Free-for-All – всеобщая куча-мала на одном ринге с ограниченным числом жизней; Endurance – изнурительный тест на выживание, аналогичный тому, что в файтингах принято величать Survival. Обманчиво простая боевая система состоит из пары ударов, некоторого запаса спецатак, прыжка и метательного приема – вполне достаточно, чтобы в игру легко мог включиться любой новичок, этого же с лихвой хватает для того, чтобы сделать сражения разнообразными и техничными.

ДЕНЬ, КОГДА ПАЛИ ГОРОДА

Авторы War of the Monsters крайне бережно отнеслись к концепции разрушения окружающего пространства в игре. В том смысле, что буквально все окружающие сражающихся страшил объекты смоделированы так, что могут быть полностью разнесены в пылу драки на атомы. Чуть зацепил высотное здание хвостом (или что там вместо хвоста) – и бетонная коробка складывается в гармошку, устремляясь к земле в облаке пыли, стекла и каменной крошки. Потерся спиной об офисное здание – фасад обрушивается, открывая взгляду внутренности контор с мечущимися в ужасе клерками. Зацепил опору линии электропередач, и на добрую половину города опускается кромешная тьма, прорезаемая лишь взрывами и всполохами пожарищ... Даже ненарочно вы с гарантией оставите в руинах десяток кварталов, что уж говорить о том, когда в городской черте сходятся настоящие любители погромить местные достопримечательности. Люди сотнями разбегаются из-под ног, крохотные автомобильчики тщетно стремятся объехать зону бедствия, а... ой, да вы только что

ЧТО ЭТО ЗА ЗЕЛЕНАЯ СУБСТАНЦИЯ, ВЫТЕКАЮЩАЯ ПРЯМИКОМ В РЕКУ ИЗ ПОДБИТОЙ ТАРЕЛКИ... И ПОЧЕМУ НАША ПОДОПЫТНАЯ ГОРИЛЛА РАСТЕТ, КАК НА ДРОЖЖАХ?!







Рукопашной предшествует массированная артподготовка, сопровождающаяся экстренным сносом мешающих зданий.

www.media2000.ru

НЕФТЯНЫЕ КОРОЛИ









Жить как Рокфеллер - мечта каждого. И тебе так хотелось бы купаться в деньгах! Но как ты сможешь заработать эти миллиарды долларов?
Нефть - вот что тебе нужно!!! Черное золото!
В начале игры ты должен основать собственную нефтяную компанию, так что постарайся найти хорошее место для бурения. Затем купи технику и начинай бурить. Получив нефть, ты должен найти место, чтобы ее хранить и продавать. Затем нужно найти возможность перерабатывать нефть в горючее. Плюс нужно подумать о новых научных разработках, транспортировке, фондовой бирже и рынке сбыта. И никогда не забывай о том, что твои конкуренты не дремлют!
Ты думаешь, что справился бы со всем этим за 5 миллиардов долларов? Тогда эта игра для тебя!

http://www.us.playstation.com/games/SCUS-97197/

ШОКИРУЮЩИЙ УЖАС!

50-ФУТОВЫЕ ОСЬМИНОГИ!

Отдельная тема для диссертации – афиши древних фантастических ужастиков. Вы только полюбуйтесь на эту подборку!



АРТИЛЛЕРИЯ, К БОЮ!

Стрельба – важная деталь геймплея War of the Monsters. Каждый из монстров умеет не только метать в оппонента подвернувшиеся под руку (лапу, псевдоподию) объекты, но и вести прицельный огонь энергетическими импульсами или просто огнем. Это уменьшает линейку энергии, но зато служит отличным способом пощекотать нервишки игрокам, предпочитающим защитную тактику отсиживания за деталями пейзажа. Подстрелить вражинку, рыщущую среди развалин в поисках аптечки – вообще милейшее дело. В ближнем бою артиллерия резко теряют эффективность ввиду задержки при залпе: пока ваш монстр готовится салютовать из всех орудий, ему навесят 20-ударное комбо.

раздавили танк. Мало ли – танк, вон вертолеты тут вообще принято щелкать как назойливых мух! Несмотря на то что героев всего десять, подобраны они с большим вкусом – вернее, полностью соответствуют возведенной в степень культа безвкусице, прославившей фильмы-первоисточники. Тут вам и гигантская горилла Конгар, и одноглазый Кинетиклопс, злобный радиоактивный мутант Тогера, гиганский робот Ультра V, стопроцентный дракон Раптрос и гигантская саранча Прейтор – аккуратно собраны все киношные штампы, разве что про «Женщин-кошек с обратной стороны Луны» разработчики позабыли. Оцените, между прочим, что вся эта катавасия и не думает тормозить на 60 кадрах в секунду, даже если монстров на экране рукопашествует аж четверо!

ЗОВ ИЗ ЧЕРНОЙ БЕЗДНЫ

И здесь налетаем на самое что ни на есть зияющее упущение: куда, скажите, куда подевалась поддержка четырех игроков? Если столько чудищ разом выставить в бой приставка может без всякого напряга – то как же вышло, что мультиплеер заточен только под двоих? Ах, какие были б славные баталии, реализованные, скажем, при помощи адаптера Multi-tap или на соединенных шнуром I-Link консолях... Увы, не судьба: приходится довольствоваться исключительно парными поединками с возможностью активировать двух ботов. Хорошо хоть, проблема вертикального split-screen решена изящно: экраны сходящихся близко игроков сливаются в один. Странно, что даже в американской версии War of the Monsters нет сетевой поддержки – учитывая послужной список Incognito, ярчайшей звездой которого принято считать Twisted Metal: Black Online. Положа руку на сердце, три мультиплеерных мини-игры совершенно не впечатляют – вся соль многопользовательского режима в War of the Monsters заключена в Free-for-All с выставляемым самими игроками ограничением числа побед. Вот это, как говорил небезызвестный персонаж, «дело».

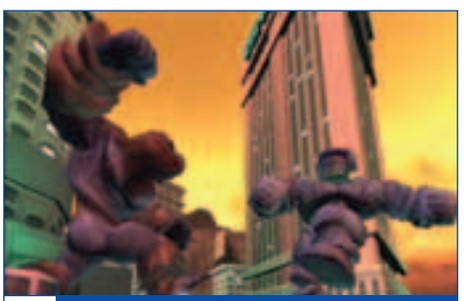
СТРАННО, ЧТО НЕТ СЕТЕВОЙ ПОДДЕРЖКИ – УЧИТЫВАЯ ПОСЛУЖНОЙ СПИСОК INCOGNITO STUDIOS, ЯРЧАЙШЕЙ ЗВЕЗДОЙ КОТОРОГО ПРИНЯТО СЧИТАТЬ TWISTED METAL: BLACK ONLINE.

ОНИ ПРИШЛИ ИЗ ФИЛАРМОНИИ

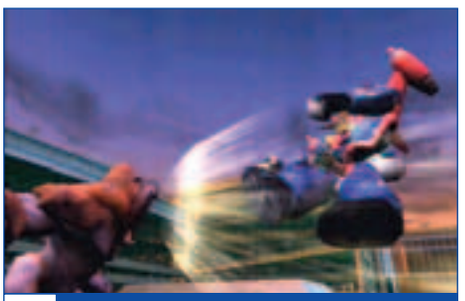
При всей своей современной навороченности картинка игры напоминает прекрасные в своей наивности древние киношные спецэффекты. В этом заслуга дизайнеров, устроивших так, чтобы любая из 13-ти локаций вызывала стойкие ассоциации с миниатюрными городами-моделями из нетленок о Годзилле. Саундтрек, сделавший бы честь любому из помянутых сегодня фильмов с дурацкими названиями, написал Томми Талларико. Сеньор Талларико – это наше все, ибо музыка Cool Spot, Earthworm Jim, MDK, Maximo, Test Drive, Unreal II: The Awakening и еще добрых трех десятков игровых проектов первой величины – его рук дело. Мастер стилизации знатно повеселился, вплетая в звуковое полотно War of the Monsters тревожные мотивы, сами по себе способные вызвать картины разрушения мира – вкупе с царящей на экране мультяшной деструкцией они приобретают совершенно комичный оттенок.

АДСКАЯ ВЕЧЕРИНКА

Существует особая категория игрушек, которые скармливают приставке на всяких тусовках при большом скоплении народа. War of the Monsters, определенно, из их числа: даже несмотря на досадный облом с отсутствием поддержки четырех игроков, это монструозное мочилово в момент завоюет внимание всей компании и увлечет ваших гостей на долгие часы. С нетерпением ждем исправленный и улучшенный сиквел! ■



Местная форма Кинг-Конга покажет языческому голему, где зимуют раки.



Мы-то знаем, что настоящего Грендайзера зловонным дыханием не одолеть!



Четырехударные связки тут считаются обычным делом. Даже двадцать неблокируемых ударов подряд – еще не предел! Сейчас герои сойдутся обратно, и две картинки сольются вместе.

ENTER THE MATRIX

Sound BLASTER AUDIGY 2

WELCOME TO THE REAL WORLD!

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

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

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

Поэтому не просто ***играй*** в "Enter the Matrix" – ***живи игрой!*** – в полном соответствии с замыслом разработчиков!

Каждому Герою Нужен Напарник

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

INSPIRE 6.1 | MEGAWORKS THX

SOUNDS BEST ON Sound BLASTER 24-bit ADVANCED HD

LUCASFILM THX

Выбор Разработчиков Игр, Мечта Геймеров.

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

www.europe.creative.com/matrix

CREATIVE

Creative Labs Sp. z o.o., ul. Bzowa 21, 02-708 Warsaw, Poland, тел: +48 22 853 02 86, e-mail: info@creative.pl; Служба технической поддержки: тел: +353 1 8066967; e-mail: support@europe.creative.com
Дистрибьюторы: ELKO, тел: +7 095 234 2845; ЭЛСТ, тел: +7 095 728 4060; Евклид, тел: +7 812 102 4300; RSI, тел: +7 095 907 1101; Белый Ветер, тел: +7 095 7456464; CityLink, тел: +7 095 745 2999; ЛИЗАРД, тел: +7 095 799 5398

© 2003 Creative Technology Ltd. Все права защищены. Логотип Creative является зарегистрированной торговой маркой Creative Technology Ltd. в США и/или других странах. Все бренды и наименования продуктов являются торговыми марками или зарегистрированными торговыми марками и собственностью их соответствующих владельцев.

■ **ПЛАТФОРМА:** PC, PlayStation 2, GameCube, Xbox ■ **ЖАНР:** action/adventure
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Activision ■ **РАЗРАБОТЧИК:** GenePool Software ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** PIII 500 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-ускоритель

http://www.wolverinesrevenge.com/

X2: WOLVERINE'S REVENGE

ПОКОЛЕНИЕ X2

АНАТОЛИЙ НОРЕНКО
spoiler@gameland.ru

Стильное «умножить на два», красующееся в названии, – единственное, что связывает вендетту Вульверина с приключениями разношерстной банды мутантов-супергероев, носящих бирки Marvel Comics. И пусть вас не вводит в заблуждение тот факт, что релиз мультиплатформенной Wolverine's Revenge приурочен к премьере X2.

Сложно объяснить, почему за тридцать лет деятельности Людей Икс наибольшей популярностью всегда пользовался некто Джеймс Хаулетт. Харизматичному обладателю недельной щетины в свое время даже посвятили парочку двухмерных сайдскроллинговых платформеров. А что теперь? Жаждущий возмездия Росомаха вновь рвется на экраны.

СЛАДКАЯ МЕСТЬ

Начинается все довольно многообещающе: скрывающийся под псевдонимом герой выясняет, что заражен смертельным вирусом. Если противоядие не будет найдено в течение 48 часов, бедняга Логан попросту отбросит свои стальные когти. Все, что остается, – пробраться в лабораторию Weapon X и попутно расправиться с неприятелями.

Не ищите параллелей с фильмом – их попросту нет. Зато по ходу действия встречаются отсылки к популярным комиксам. Атмосфера и характеры героев переданы на твердые пять баллов. Да и вообще, сюжетная составляющая – к сожалению, единственная сильная сторона игры.

ГОРЬКАЯ ПРАВДА

На поверку Wolverine's Revenge оказывается жалкой попыткой смешения экшна и stealth. Причем зачастую геймплей ограничивается проверенной временем формулой – пробраться от точки X1 к точке X2, завалив по пути как можно больше монстров. Без проблем, только этому нас учили в школе – в начальных классах.

Вульфи, будучи честным мутантом, располагает несколькими сверхспособностями: повышенной чувствительностью, возможностью лечиться и, собственно, стальными когтями. Спрячьте лезвия в рукава, и жизненная энергия начнет потихоньку регенерироваться. Стоит немного поплевать в потолок в пустом коридоре, как вы вновь восполните силы.

ВЕРДИКТ

ОТРАВЛЕННАЯ ЖИЗНЬ



6.0
НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Если вы лично знакомы с Вульфи, приобретете эту игру в любом случае. Насколько бы плохой она не была.

МИНУСЫ

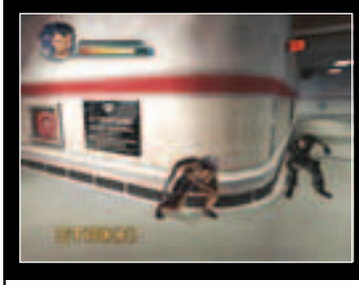
Обилие багов и вызывающий недоумение искусственный интеллект. Про приедающийся игровой процесс промолчу.

Если вас впечатлил совершенно бредовый X2, то наверняка вам приглянется и X2: Wolverine's Revenge.

ПОВЫШЕННАЯ ЧУВСТВИТЕЛЬНОСТЬ

ИГРЫ ДЛЯ ВЗРОСЛЫХ

Именно таким образом преображается окружающее пространство, когда Вульфи хвастается своими сверхспособностями. Индикатор здоровья над головой противника – штука, конечно, полезная, но возможность нанести внезапный «Strike!» из-за угла стоит куда больше!



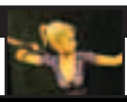




Порой в безнадежного Вульфи начинаешь верить.

ХУЖЕ, ЧЕМ

Buffy: The Vampire Slayer



ДИНАМИЧНЕЕ, ЧЕМ

Spider-Man: The Movie



КОМИКСОВОМУ СУПЕРГЕРОЮ СОХРАНИТЬ СТАТУС В МИРЕ ВИДЕОИГР НЕПРОСТО.



Финальный босс? Готовьтесь проявить всю свою смекалку.



Зрелищно, красиво, но со временем весь аттракцион навевает зевоту.



Уныло. Грустно. Монотонно. Печально. Не чувствуется самоотдачи, а это главное.

КОЛЛЕКЦИЯ БОНУСОВ

ЧТИВО, МУЗЫКА, КИНО

Игра достаточно прямолинейна, и проходить ее повторно захочет далеко не каждый. Тем не менее, всегда имеется возможность открыть ряд интересных бонусов. Во-первых, вы можете собрать шесть обложек от комиксов и получить доступ к костюмам для Вульфи. Во-вторых, никто не запретит вам отыскать шестнадцать карточек Cerbero с досье на персонажей. В-третьих, после завершения игры вы сможете воспользоваться музыкальной шкатулкой и заглянуть в галерею с концепт-артами.





Лихорадочный стук по клавиатуре, и очередной босс повержен. Истиная сила Вульфи!

«Приятно», конечно, но о динамичности можно забыть.

Режим Senses действует как странный наркотик, который не вызывает привыкания. Окружение меняется цветом, и вы начинаете обращать внимание на незначительные детали, к примеру, мины, расставленные по округе. Также в этом режиме проходят stealth-операции. Их суть сводится к использованию смертельного приема Strike! на незадачливом супостате. Все. Варианты исключены.

КИСЛАЯ МИНА

В next-gen версиях управление никаких нареканий не вызывает. В PC-вариации, которая является, по сути, слепленным на скорую руку портом, проблемы поджидают практически везде.

Впрочем, отдельная благодарность за систему автонаведения – с ней играющему остается только лихорадочно долбить по одной-единственной клавише, выполняя самые немыслимые комбо-атаки. Когда вы окружены, появляется знакомая надпись «Strike!», и вы можете устроить погром.

С продвижением по сюжету герой зарабатывает новые приемы, только удовлетворения от них никакого. Посудите сами: какая может быть вовлеченность в игровой процесс, если даже поединки происходят без вашего непосредственного участия? Вначале, возможно, отточенные атаки выглядят зрелищно и свежо, но со временем быстро приедаются.

Особенно позабавил индикатор ярости, который заполняется во время сражения или когда вы получаете урон. Эффект неистовства малопонятен: буквально на несколько секунд увеличивается сила удара и повышается скорость передвижения. К чему все эти глупости? Особенно, когда зачастую все противники и так давно повержены.

Искусственный интеллект подстать. В игре с элементами stealth неприятель может запросто не заметить жестокого избиения своего товарища. Абсурд. Впрочем, каким еще образом должны размышлять безликие возмутители спокойствия?

Зато с боссами откровенно повезло. Завалить супостата можно, только выявив его слабые стороны. Посему ждите сложных и по-настоящему нервных поединков.

СОЛЕНЫЕ СЛЕЗЫ

Движок слишком груб для технологий 2003 года: куча проблем с прохождением сквозь стены, размытые текстуры, безвкусные модели, невыразительные эффекты. Да и музыкального сопровождения практически нет. Грустно все как-то, навевает тоску.

Сильно достает дурацкая система сохранения: согласно консольным заповедям, save появляется только в конце каждой миссии. При этом не ждите никаких привычных чекпоинтов. Погибнете – придется начинать весь уровень сначала.

Складывается такое ощущение, что создатели поспешили с релизом. Если бы не премьера горячо ожидаемого сиквела X2, мы бы могли получить законченный и вылизанный проект. ■

X В КВАДРАТЕ

- **Хью Джекман занимался с тем же тренером, который в 2001 году готовил Анжелину Джоли к съемкам в фильме Lara Croft: Tomb Raider;**
- **Алан Камминг проводил по восемь часов в гримерке, прежде чем мог появиться на съемочной площадке в образе Nightcrawler;**
- **Сцену поединка Вульфи и Леди Deathstrike снимали на протяжении трех недель.**





К каждому боссу требуется свой индивидуальный подход.



Стучите по клавише и наслаждайтесь виденным уже сотню раз представлением.



Своего рода Fatality. Трехмерная модель героя выглядит просто отвратительно.

■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** action ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Infogrames
■ **РАЗРАБОТЧИК:** Sylum Entertainment ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** PIII 800 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-ускоритель

http://www.us.infogrames.com/games/humvee_assault_pc_action/



В заснеженной Боснии проблемы подстерегают на каждом шагу.



Взрывы выглядят эффектно, с этим поспорить сложно.



Тактика стандартная – бегать вокруг неповоротливой БМП и забрасывать машину гранатами.

HUMVEE ASSAULT

ПОД КОЛЕСА HMMWV

АНАТОЛИЙ НОРЕНКО
spoiler@gameland.ru

«Хамви» – любимое средство передвижения одного суперактера, близнеца Дэнни де Вито. Я не сомневаюсь, вы знаете, о ком идет речь. В свободное время Арни, вооружившись кубинской сигарой, разъезжает по улицам Лос-Анджелеса в собственном танке на колесах. «Дикая штука, а?» С выходом Humvee Assault возможность прокатиться на бронированном джипе армии США появилась и у вас.

На виновнице сегодняшнего обзора, продающейся по сниженной цене, отчетливо проглядывается ярлык budget-priced. Весь необходимый комплект налицо: убогие вставки между уровнями, небольшая продолжительность, шокирующий AI противников и, наконец, бесценная подборка самых разнообразных багов.

Более того, Humvee Assault – до неприличия линейный экшн. Игру не спасает даже ключевая особенность, позволяющая в любое время выскочить из «Хаммера» и сеять смерть, разрушение и недоумение на своих двоих. Печально, но дизайнеры уровней ввиду природной лени держат вас в ежовых рукавицах на протяжении всего действа.

ГОРЯЧО. ОБОЖЖЕТЕСЬ!

В главной роли – рядовой супергерой с обязательной нашивкой US Army на мундире, который в одиночку борется с терроризмом. Побывать предстоит в горячих (и не очень) точках нашей планеты: Колумбия, Ирак, Босния, Камбоджа и Афганистан. Итого: пять уровней. Сейчас, секунду, пересчитаю. Все верно, ровно пять. Маловато будет? Не думаю. Вряд ли кто-нибудь попросит добавки.

Выберите любой из четырех представленных «Хаммеров», задайте понравившуюся окраску, и можете наслаждаться заставкой, слепленной на скорую руку из невнятных изображений. Криво отрендеренных, между прочим. Зато игровые уровни оказываются на радость огромными, и действию всегда есть где развернуться. Только почти сразу же на поверхность всплывают самые значительные огрехи. Как пример – физическую модель сложно назвать реалистичной. Но это еще полбеды! К игровому процессу неприменимо и слово «аркадный». Машина никогда не подлетает, не переворачивается и еще много чего «не». Самое отвратное – нет чувства скорости. Порой складывается такое ощущение, что вы управляете все тем же нерасторопным героем, только в виде «Хамви». Ужасно звучит, я понимаю.

ВЕРДИКТ

СПАСИБО, НЕ СЕГОДНЯ



4.5
НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Единственная отрада – визуальные красоты. Такой графический движок пропадает!

МИНУСЫ

Начинаю загибать пальцы на руках: раз, два... шесть... восемь... одиннадцать.

Бездарно реализованный экшн. Даже требуемые $20 за такую поделку – много.

ПОСЛЕДНЯЯ ФАНТАЗИЯ

ДВА С ПОЛОВИНОЙ ЗАДАНИЯ НА ДВАДЦАТЬ КВАДРАТНЫХ КИЛОМЕТРОВ

Несмотря на громадный размер уровней, количество представленных миссий попросту удручает. Возьмем, к примеру, джунгли Колумбии: расчистить посадочную площадку, спасти взятого в заложники журналиста и вернуться с ним к месту высадки. Ключевые места в игре, как несложно догадаться, сопровождаются невнятными видеовставками. Для прохождения одного уровня требуется не более сорока минут, причем немалая часть времени уйдет у вас на операции save/load.





Блок новостей выполнен в виде картинки.

ХУЖЕ, ЧЕМ

Bandits: Phoenix Rising



КРАСИВЕЕ, ЧЕМ

Operation Flashpoint



HUMVEE ASSAULT – ПИРШЕСТВО ДЛЯ ГЛАЗ. И НИЧЕГО БОЛЕЕ.

ХАМВИ, ХАММЕР ИЛИ HMMWV

КАКОЕ ИЗ НАЗВАНИЙ ВАМ БЛИЖЕ?

В конце 70-х годов джипы серии М-151, используемые армией США, морально устарели. Требовалась машина, обладающая универсальностью и надежностью. В 1979 году прошел конкурс по разработке нового транспортного средства для пехоты. Проект получил жуткое название HMMWV, что значит High Mobility Multi-purpose Wheeled Vehicle. В конкурсе победила AM General Corporation, и первые образцы новой техники появились уже в сентябре 1985 года. К сведению, именно журналисты стали называть автомашину «Хаммер» вместо привычного «Хамви».









ХОЛОДНО. ХОЛОДНЕЕ

Свыкнувшись с управлением, вы точно отметите ряд других, не менее обидных казусов. Один из них – искусственный интеллект, точнее, полное его отсутствие. У противников на колесах, впрочем, еще наблюдается хоть какая-то модель поведения. Едва завидев постороннего на объекте, они сразу же направятся к вам, и будут нервно описывать круги, пока не станут жертвой выпущенной ракеты. Столкновения, к слову, не приводят ни к какому результату вообще.

Также выясняется, что спокойно прогуляться пешочком получается далеко не всегда – количество супостатов на единицу площади превышает все разумные пределы. Лишь иногда, по велению сценариста, приходится забегать в дома и выполнять до жути банальные миссии.

Страдающие от безысходности солдаты предстают пушечным мясом. Они просто стоят на месте, вылепленные из полигонов статуи, и расходуют боеприпасы. В распоряжении героя имеются лишь автомат и гранаты, так что особого выбора в способах умерщвления не наблюдается.

Я ТАК НЕ ИГРАЮ

Графическое исполнение – как раз то, что заставляет просидеть за Humvee Assault до развязки, да и вообще, играть. Я никогда не забуду слепящее глаза солнце в джунглях Колумбии. Честно.

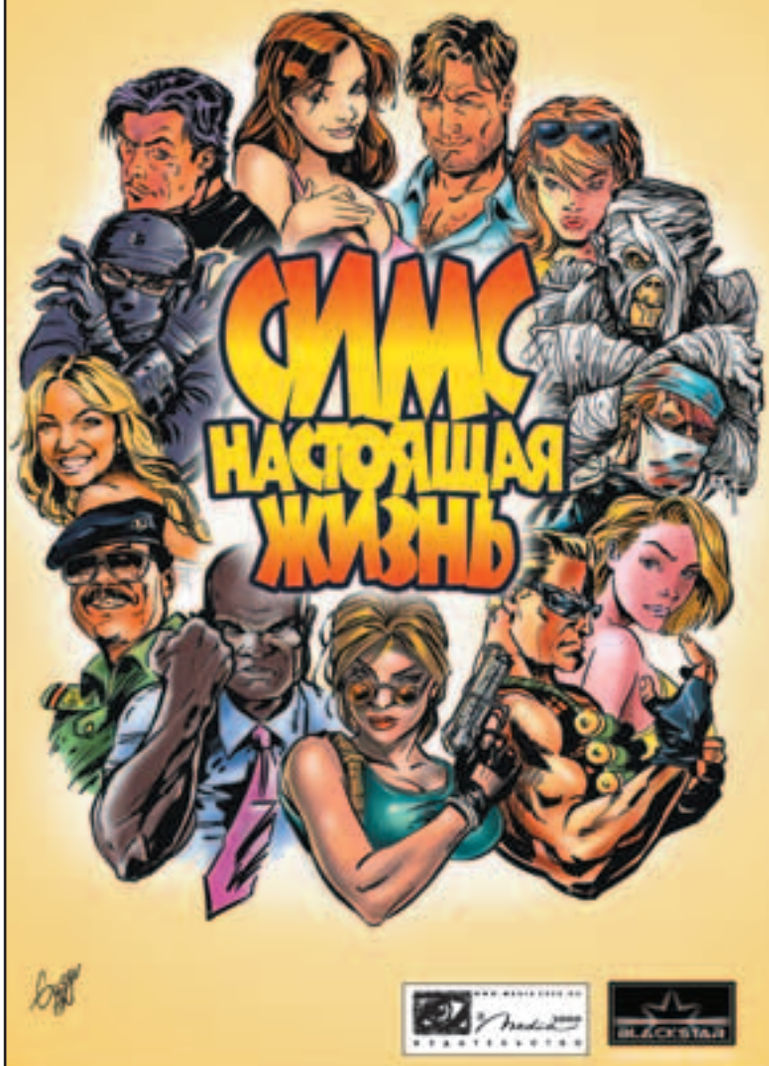
Обратная сторона монеты – наплевательское отношение к анимации. К сведению, скриншоты в нашем случае представляют игру более впечатляющей, чем она оказывается в действительности. Звуковое сопровождение радует сочными взрывами, перестрелками и время от времени тишиной. Музыку в силу несовместимости с системой пришлось отключить, а эмбиент прописать забыли.

Игра имеет дурацкое свойство зависать в ответственные моменты. Повинуясь закону подлости – в самом разгаре какой-нибудь миссии. Четыре часа, которые необходимы для прохождения игры, – часы мучения. Кому понравится перезагружать компьютер пять-шесть раз за сеанс? Согласитесь, не самое приятное развлечение. Ситуацию осложняет то, что прогресс автоматически сохраняется только после выполнения задания.

Создатели хором обещают выпустить в скором времени патч. Когда вы будете читать эти строки, апдейт наверняка уже украсит страницы официального сайта. Так что если вы станете несчастным владельцем «Хамви» с подачи Sylum Entertainment, ищите лекарство.

И все же пока не судьба покататься на «Хамви». Правда, выход есть всегда. Можно засветиться в парочке «Терминаторов», погрузиться в ресторанный бизнес, стать владельцем киностудии, и уже тогда – по улицам родного города на «Хаммере». Непременно – с сигарой в зубах. ■

www.media2000.ru



Ищете новое оборудование, мебель или модную одежду для своих любимых героев, обитателей мира The Sims? Все это вы найдете в игре "Симс: Настоящая жизнь". Пройдемся по магазинам? Чего пожелаете? Новую мебель? Не проблема: на лифте поднимаемся на несколько этажей вверх в магазин и заказываем все, что понравится, с доставкой на дом. Одежду? В бутиках вы найдете все, что только душа пожелает...





...Ну а если, что-то вам надоело, просто выкиньте и купите новое. Закончились деньги на счету? Загляните в Казино и у Вас появится шанс удвоить, и даже удесятерить сбережения.

Кстати, заменить можно и самих героев, причем не только на простых людей, но и на звезд шоу-бизнеса, политиков и актеров...

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

Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000", 125057 Москва, ул. Острякова, д. 8, Лицензия Эл № 77-6227. Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат ООО Языковой Бизнес Центр "Интекс", 107996 г. Москва, ул. Гиляровского, д. 31 к. 2. Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000". © 2002 Blackstar. All rights reserved.

■ **ПЛАТФОРМА:** Game Boy Advance ■ **ЖАНР:** puzzle/platform
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Blizzard Classic Arcade ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Blizzard/Mass Media
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1

http://www.blizzard.com/blizzclassic/

THE LOST VIKINGS

ТРОПОЙ ПРАОТЦОВ ХЕЙЕРДАЛА

СТРАНА ИГР ПЛАТИНА ВЫБОР РЕДАКЦИИ

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

В стародавние времена, когда нынешняя Blizzard звалась Silicon & Synapse, а балом на приставочном рынке правили Mega Drive и SNES, эта компания выпустила для 16-битных чудо-машин платформер с сильным уклоном в решение загадок. The Lost Vikings геймерам понравилась, ее портировали на PC и GB, после чего подоспело чуть менее удачное продолжение под названием Norse by Norsewest (1997). Верно говорят, что все возвращается на круги своя: вот и викингов спустя десять лет снова занесло на платформу от Nintendo.

Хотя в действительности троих викингов похитили. Инопланетяне. А нам с вами необходимо вызволить несчастных бородачей из чужеродных лабиринтов и вернуть в родную викинговскую среду. Конечно, скандинавские богатыри – это вам не корова чихнула: каждый обучен всяким штукам. Эрик Быстрый (Eric the Swift), к примеру, способен развивать завидную скорость и вдребезги разносить препятствия предусмотрительно пригнутой головушкой в мощном шлеме. Мало того, он умеет даже прыгать – а вот постоять за себя толком не может. Балеог Свирепый (Baleog the Fierce) оборудован кладенцом и луком, рубит в капусту врагов, но сам закрыться от их ударов и стрел не в состоянии. На помощь приходит Олаф Тучный (Olaf the Stout), везде таскающий с собой громадный дубовый щит, который можно поставить как вертикально, так и горизонтально – в последнем случае щит используется еще и наподобие планера или платформы-трамплина для Эрика. Любой из крепышей носит с собой вплоть до четырех полезных предметов – еду, отпирающие двери/опускающие мостики ключи или бомбы, помогающие избавиться от всех врагов на экране разом. При условии, что дети Тора стоят близко друг к дружке, они даже могут обмениваться запасенными вещицами.

ВРАГА НА РОГА!

По шести мирам разбросаны 35 уровней, где архиважно провести всех трех викингов к выходу, умело используя сильные стороны каждого (переключение героев осуществляется кнопками L и R). Задача увлекательная и вовсе не такая простая, как кажется вначале: по прохождении примерно трети игры сложность головоломок вдруг резко подскакивает. В прошлые годы редкие геймеры не застревали здесь минимум на неделю, а если учесть пессимистичные отчеты эскулапов об уровне IQ подрастающего поколения, Lost Vikings рискует оказаться одним из наикрепчайших орешков на GBA. Причем желания забросить этот орешек в случае явных неудач как-то не возникает – наоборот, бросаешься штурмовать лабиринты с удвоенным усердием. Всем, кто считает, что видеоигры пагубно влияют на серое вещество, Lost Vikings стоит приводить в пример как наглядную демонстрацию обратного. ■

ВЕРДИКТ

ГЕНИАЛЬНО!



9.0
НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Переключение между тремя персонажами сильно оживляет геймплей. Загадки – хитрющие, есть над чем поломать голову.

МИНУСЫ

Недостает модных нынче альтернативных режимов и мультиплеера, выгодно преобразивших бы игру десятилетней давности.

The Lost Vikings как они есть: удачный союз платформенной бродилки и паззла. Игра достойна места в зале славы индустрии.



Один из миров исполнен в карамельных тонах.

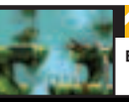
МЕЧТАТЬ НЕ ВРЕДНО

МЫ ТАК ХОТЕЛИ БОНУСОВ!

Разумеется, мы не ожидали, что игра как-то изменится внешне, и действительно она в точности повторяет своих 16-битных близнецов. Мы, впрочем, надеялись, что Blizzard хотя бы добавит в GBA-версию дополнительные уровни, задания, какие-нибудь секреты или скрытые режимы. Резонно, в конце концов, было ожидать поддержки мультиплеера для двух или трех человек. Однако ничего подобного в картридже Lost Vikings не нашлось: классическая игра вообще не подверглась изменениям.

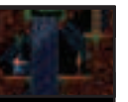
ХУЖЕ, ЧЕМ

Flashback



ЛУЧШЕ, ЧЕМ

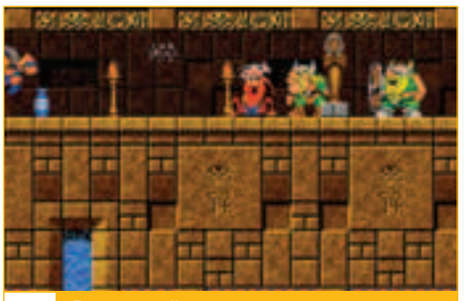
Blackthorne



ИГРА, НЕСМОТРЯ НА КОМИЧНОСТЬ, ДЕРЖИТСЯ НА УРОВНЕ FLASHBACK И ANOTHER WORLD!



На инопланетном корабле викинги сталкиваются с кучей таинственных механизмов.



В египетской пирамиде вездесущие мумии не раз успеют вам крепко насолить.



Олаф держит оборону, прикрывая щитом товарищей. Этим пользуется Балеог, ведущий прицельную стрельбу из лука по атакующему монстру.


Конан II
Битва Аримана
wanadoo
TIMEGATE

■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** action/RPG ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Kingsoft
■ **РАЗРАБОТЧИК:** Season Game Studio ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** PII 600 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-ускоритель

http://www.kingsoft.com.au/tien/tian.htm

TIEN

ЦЗЯНСУ-ЧЖЭЦЗЯНСКАЯ КУХНЯ

АНАТОЛИЙ НОРЕНКО
spoiler@gameland.ru

Tien – во многом провальный дебют талантливой команды. Разумеется, на орфографические ошибки, украшающие экран Loading, мы с пониманием закроем глаза, но вот непростительные огрехи в геймплее сводят все старания студии на нет. Такое же категорическое, как у девушек на первом свидании.

Сильно порадовало то, как проект позиционируется. Если верить словам австралийского издателя, Tien – трехмерная приключенческая экшн-игра в лучших традициях (sic!) Quake, Street Fighter и No One Lives Forever. Не кажется ли вам, что подобная подборка несколько алогична? Но это еще мягко сказано.

Со всей ответственностью обозревателя ведущего российского журнала заявляю, что в Tien нет совершенно ничего общего с играми из представленного списка.

Quake. Обязательный вид от первого лица, E2M3 и непременно – перфоратор перед носом. Взгляните на скриншоты. Хоть что-нибудь, отдаленно напоминающее Шамблера? За такие сравнения выдумщикам должна в ночных кошмарах являться сама Shub-Niggurath. Не меньше.

Едем дальше. Street Fighter. Я не знаю, как это прокомментировать. Сразу представляются австралийские аборигены в набедренных повязках, которые с трудом могут отличить какой-нибудь бездумный платформер от симулятора подводной лодки. Нет, на самом деле не смешно.

Ну, и, наконец, No One Lives Forever. Я честно пытался найти Кейт Арчер на всех уровнях игры. Тщетно. Впрочем, мне еще повезло, что я так и не встретил соблазнительную брюнетку ни в одном из буддистских храмов и тибетских монастырей. В противном случае я бы писал эти строки, наслаждаясь прекрасным видом на Word через решетку в психиатрической лечебнице.

Истина, по традиции, где-то рядом. Tien – эдакая chinese-styled TPS, в которой главный герой на протяжении всего действа орудует мечом. Надо заметить, не хуже Конана Варвара в исполнении Луи де Фюнеса.

Весь азарт затаен в ролевой составляющей игры. Ари, очередной спаситель вселенной от неугомонных орд Тьмы, по ходу приключений набирает опыт. Заработанные очки герой может расходовать на повышение HP, MP, прокачку силы и защиты. Кроме того, позволяется приобретать спецатаки и заучивать необходимые комбинации клавиш. Комплект из трех приемов, и от батальных сцен уже не оторвать глаз. Искренне жаль, что схалтурили дизайнеры уровней, превратив игру в никчемную и безынтересную пустышку.

Тем не менее по части графики все в порядке. Скажем так – относительно. Лицензированный движок Lithtech Jupiter сразу показывает, на какие графические изыски способна ваша видеокарта. Персонажам не достает полигонов, но по этому поводу уже будут переживать те, кому действительно приглянется игра. ■

ВЕРДИКТ

БЛЮДО ДЛЯ ГУРМАНОВ



5.0

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Приятные ролевые вкрапления – раз, приковывающие взор батальные сцены – два.

МИНУСЫ

Больше всего смущает монотонность, которая в экшн-игре попросту неприемлема.

На первый взгляд игра кажется привлекательной. Но стоит только распробовать – плеваться будете долго.



Победа достигается за счет длинной полоски HP.

ХУЖЕ, ЧЕМ

Blade of Darkness

ЛУЧШЕ, ЧЕМ

Die By the Sword

ЖАЛЬ, ЧТО АРИ НЕ ЗАТОЧИЛ СВОЙ МЕЧ. ТУПЫМИ ШАШКАМИ НЫНЧЕ НИКОГО НЕ УДИВИШЬ.

ШИРОКИЙ АССОРТИМЕНТ

НЕ TIEN ЕДИНЫМ

Заглянув на официальный сайт Kingsoft, вы узнаете, что помимо трехмерных бродилок компания сбывает разнообразное программное обеспечение. Необходимые в повседневной жизни продукты: PowerWord XP, Firewall 2003, Antiviurs 2003 (это не наша очепятка!) и китайскую онлайновую игру. Да, именно так – Chinese Online Game. Что сие чудо представляет, узнать так и не удалось, так как многие разделы сайта находятся – цитирую – under building! Во как надо.



Текстуры на скалы лепили, похоже, не задумываясь.



Семерых одним махом? Проще простого.



После завершения атаки меч непонятным образом мгновенно окажется за спиной у героя. Издержки анимации. Бывает.

3D-СТРАТЕГИЯ СЛЕДУЮЩЕГО ПОКОЛЕНИЯ!

СОЛДАТЫ АНАРХИИ







- тактические действия в трехмерном мире
- захватывающий нелинейный сюжет, состоящий из 20 миссий
- удобный редактор карт
- урезанный многопользовательский режим, поддерживающий до 8 игроков
- реалистичные погодные условия и смена дня и ночи
- потрясающая музыка и трехмерный звук
- десятки боевых отрядов, оснащенных разнообразным оружием

ЧЕЛОВЕЧЕСТВО ПОТЕРЯЛО ВСЕ...

...весь прогресс...
...все богатство...
...и всю гордость...

...осталась только вера – ВЕРА В БУДУЩЕЕ!

WWW.RUSSOBIT-M.RU

©2002 "Руссобит Паблишинг". ©2002 "Silver Style". Издатель "Руссобит Паблишинг".
E-mail: office@russobit-m.ru, www.russobit-m.ru
Отдел продаж т: (095) 212-44-51, 212-01-81, 212-01-61 Техническая поддержка: support@russobit-m.ru, т: 212-27-90

■ **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2 ■ **ЖАНР:** shooter
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Ubi Soft ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Rebellion
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 2

http://www.ubi.com



В каждом помещении обязательно есть непростреливаемый уголок-укрытие.



Играть с Dual Shock 2 неудобно: прицел слишком медленно движется по экрану.



Джесси мужественно переносит ранение. Четыре карточных туза в нижнем левом углу экрана отображают состояние здоровья вашего персонажа.

GUNFIGHTER II: REVENGE OF JESSE JAMES

ПОЛЕВОЙ КОМАНДИР

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

Gunfighter: Legend of Jesse James, по общему мнению, был одним из худших – если не самым худшим – шутером для светового пистолета на PS one. Редкая игра вызывала такое отвращение уже после нескольких минут знакомства. Странно, но катастрофический провал первой части Ubi Soft не остановил: только что компания выложила на прилавки прямой сиквел.

На Западе многие считают бандита Джесси Джеймса чуть ли не Робин Гудом, напрочь забывая о перечне совершенных им убийств, – такой однобокий взгляд на столь неоднозначную фигуру поддерживают и разработчики из Rebellion, второй раз выставляя Джеймса борцом за справедливость: глядите, и девушку у несчастного похитили, и продажный генерал планирует украсть золото Форт Нокса, подставив бедного Джесси. Световой тир в наиболее типичном проявлении: вас везут «на рельсах» по ряду локаций на Диком Западе, а вы стараетесь подстрелить как можно больше охотников за головами и нечистых на руку шерифов. В целях политкорректности из стана врагов исключены очумелые индейцы. Невооруженным взглядом усматривается параллель с сериалом Time Crisis: как и в играх от Namco, в Gunfighter II ваш стрелок способен прятаться за деталями декораций, где его не достанут пули противников и где можно спокойно перезарядить оружие – но за временную неуязвимость приходится расплачиваться драгоценными секундами. Пока вы отсиживаетесь в укрытии, счетчик времени неуловимо стремится к нулю. Отсюда маниакальная страсть Джесси к расстреливанию любых хронометров, от песочных часов до настенных ходиков – за них начисляют секунды. В игре поддерживаются оба пистолета от Namco, G-con 45 и G-con 2. Помимо основных режимов Story и Arcade, в главном меню присутствует пункт Mini Games с предсказуемыми заданиями вроде «расстреляйте за n-ное количество времени все бутылки в баре» или «опередите всех соперников на дуэли» (знаменитый showdown – кто быстрее выхватит кольт и сделает выстрел).

В «МОЛОКО»...

Чего не хватает Gunfighter II, так это внешнего лоска, выгодно отличающего работы той же Namco. Rebellion не светят призы за дизайн игры: модели персонажей выполнены очень грубо, декорации и вовсе выглядят наскоро сработанной бутафорией (хотя ценители «спагетти-вестернов» могут возразить, что это как раз явный плюс). Украденная злыднями героиня Зи страшна, как атомная война, чего авторам простить нельзя в принципе. В итоге вырисовывается достаточно посредственный, некрасивый клон Time Crisis в антураже американского фронтира. Наше мнение – игра строго на любителя. ■

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

ВЕРДИКТ

СЕРЕДНЯК



4.5
НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Еще один шутер для светового пистолета. Кого-то может привлечь здешняя ковбойская романтика.

МИНУСЫ

Проходная графика и сквозящая во всем низкобюджетность вызывают неприятные ощущения.

Не самая удачная перепевка Time Crisis. Ubi Soft впору бы заплатить Namco компенсацию за беззастенчиво стянутые идеи.



Не поверите, в зарослях ни единого индейца!

ИСТОРИЧЕСКАЯ СПРАВКА

ДЖЕССИ ВУДСОН ДЖЕЙМС

Родился 5 сентября 1847 г. В возрасте 18 лет вместе с младшим братом Фрэнком организовал банду, которая действовала на юго-западе США в течение 10 лет. Они ограбили 11 банков, 7 поездов, 3 дилижанса, убив при этом 16 человек. В тайне от банды Джеймс женился, у него родилось двое детей, но мирная жизнь продолжалась недолго. В 1882 году один из бывших членов банды узнал о тайной жизни главаря и 3-го апреля застрелил его прямо в его доме.



ХУЖЕ, ЧЕМ

Time Crisis 2



ЛУЧШЕ, ЧЕМ

Gunfighter: Legend of Jesse James



ИЩЕТЕ КАЧЕСТВЕННЫЙ ТИР ДЛЯ PS2? ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ НА VAMPIRE NIGHT.

1С МУЛЬТИМЕДИА
АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,
ул. Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 281-44-07
1c@1c.ru, http://games.1c.ru



- Захватывающий сюжет
- Боевые действия в различных частях земного шара
- Генератор случайных миссий
- Захватывающая многопользовательская игра по локальной сети или Интернет
- Продвинутый искусственный интеллект

СОЛДАТ УДАЧИ® II

ФИРМА «1С»

ACTIVISION.

Soldier of Fortune® II: Double Helix © 2002 Activision, Inc. Разработчик – Raven Software Corporation. Издатель и дистрибьютор – Activision, Inc. Activision® является охраняемым товарным знаком Activision, Inc. Soldier of Fortune® является охраняемым товарным знаком Omega Group, Ltd. Данный продукт использует технологии, принадлежащие Id Software, Inc. («Id Technology»). Id Technology © 1999-2003 Id Software, Inc. Все права защищены. Все остальные товарные знаки являются собственностью их владельцев. Все права на издание и распространение игры Soldier of Fortune II: Double Helix в России, на территории стран СНГ и Балтии принадлежат ЗАО «1С». Все права защищены.

■ **ПЛАТФОРМА:** PC, PlayStation 2, Xbox ■ **ЖАНР:** racing ■ **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Акелла (PC-версия) ■ **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Empire Interactive ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Eutechnyx ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1 ■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** PIII 700 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-ускоритель

http://www.bigmuthatruckers.com/

МАЗАТРАКЕРЫ! (BIG MUTHA TRUCKERS)

ДОГНАТЬ ЗА 60 ДНЕЙ

СТРАНА ИГР СЕРЕБРО ВЫБОР РЕДАКЦИИ

АНАТОЛИЙ НОРЕНКО
spoiler@gameland.ru

Неужели процветающая компания Big Mutha Truckers останется без присмотра? Все-таки мамаша Джексон в скором времени окончательно выживет из ума и вряд ли сможет успешно вести семейный бизнес. Что же, I'm sorry Miss Jackson, процитируем OutKast и дружно согласимся, что предприятие с таким озорным названием совершенно ни к чему даме почтенного возраста. Большая Мамочка собирает своих разгильдяев и дарует им шестьдесят дней полной свободы. Кто к установленному сроку проявит себя лучше других и подкопит приличную сумму денег, тот и переймет бразды правления компанией. На праведный путь встают три разношерстных брата и симпатичная, что неудивительно, сестричка.

ВЗРОСЛАЯ ЖИЗНЬ

Выслушайте наставления от Мамаши, и перед вами распахнутся двери в новый мир. Самостоятельная жизнь радует кучей возможностей, сбивает с ног и затягивает с головой. Торговля, предстающая основным доходом, реализована на самом примитивном уровне.

Прибытие в город – событие. Вы можете заглянуть в бар, пропустить стаканчик, скажем, обезжиренного молока и выведать у бармена всю необходимую информацию о наиболее выгодных точках сбыта. Не забывайте чаще здороваться с однорким бандитом, и удача когда-нибудь обязательно вам улыбнется. Во все свои три с половиной зуба. Имеет смысл одолжить деньжат у местных авторитетов и заняться в мастерской апгрейдом тачки.

А где же обещанный размах, веселье и беспредел на дорогах? Извольте получить задание и расписаться. Разберитесь с газетными киосками в городе, разгромите автопарк и все в таком деструктивном духе.

МАМЕНЬКИНЫ СЫНКИ

К физической модели никаких нареканий нет. Довольно забавно, когда при любой неосторожности на дороге кузов начинает вилять. К слову, весьма действенный способ избавиться от назойливых байкеров.

И трассы, и города выглядят очень мило. Отличный бонус – радио, как в GTA III, забавляющее разнообразием музыкальных стилей.

Победа на самом деле не дается легко. Даже если вам кажется, что все идет по плану, прибыв к Мамочке, вы тут же разочаруетесь в достижениях. Заново пережить насыщенные 60 дней уже не хочется, и это основная беда игры. Тем не менее, «Мазатракеры!» – попросту отличное развлечение на свободные выходные. ■

ВЕРДИКТ

ОТПАД!



7.5
НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Жирный плюс – веселая, непринужденная и безбашенная атмосфера. Я более чем уверен, вы полюбите Большую Маму!

МИНУСЫ

Слегка однообразный игровой процесс со временем приедается, но это уже издержки концепции.

Испытать свои силы в захватывающей борьбе за предприятие стоит каждому. К тому же главное – не победа, а участие.



Один из братьев – афроамериканец. Так бывает.

ПОХОД В АВТОМАСТЕРСКУЮ

РАЗУКРАСЬ СВОЙ КУЗОВ!

В гараже вы можете произвести необходимый ремонт, прикупить апгрейды, заправить бак и обновить свою тачку. Последняя опция зачастую необходима для того, чтобы потерять хвост. Выберите эмблему из уже предложенных или же нарисуйте свой собственный логотип. Полминуты возни в неком подобии Paintbrush, и эффектное «Страна Игр» украшает кузов!



ХУЖЕ, ЧЕМ

Дальнобойщики 2

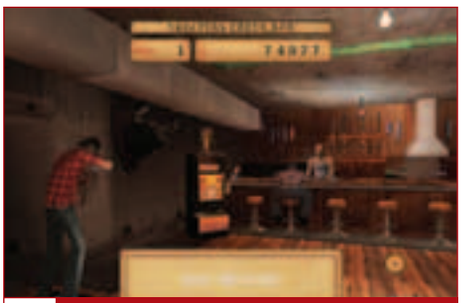


ЛУЧШЕ, ЧЕМ

18 Wheeler: American Pro Trucker



ЛИДЕРСТВО В СТОЛЬ РЕДКОМ ЖАНРЕ ДО СИХ ПОР ОСТАЕТСЯ ЗА РОДНЫМИ «ДАЛЬНОБОЙЩИКАМИ».



Азартные игры до добра не доводят. Поверьте на слово.



Побывать предстоит практически везде. Романтика дороги, ага.



Розовый плюшевый мишка украшает кабину. Догадываетесь, кто сидит за рулем?



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

Разработчик: BLOODLINE

Эксклюзивный представитель на территории Украины ООО "Одиссей", www.odyssey.od.ua, e-mail: cd-rom@odyssey.od.ua, тел.: 8-10-38(044)-735-16-65.
Эксклюзивный представитель на территории Эстонии компания MCE, www.mce.ee, e-mail: mce@mce.ee, тел.: 8-10-372-605-57-38.
Все права защищены. © Media 2000 Copyright, Лицензия № 77-6227

МИНИ-ОБЗОР

■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** adventure ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Twilight Software
■ **РАЗРАБОТЧИК:** Twilight Software ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** PII 300 МГц, 32 Мбайт RAM

http://www.twilightsoftware.com/sydneymystery/

THE SYDNEY MYSTERY

УВИДЕТЬ СИДНЕЙ И УМЕРЕТЬ

АНАТОЛИЙ НОРЕНКО
spoiler@gameland.ru

The Sydney Mystery – любительский квест, бюджет которого выражен в австралийских долларах и прямо соответствует нашей оценке. Рецепт приготовления таких оригинальных проектов по-настоящему прост. Лучше запишите, повторять не буду. Все, что требуется – фотоаппарат, желательно цифровой, видеокамера и пара знакомых, которые согласятся рассказать в объектив о своей личной жизни. О написании сценария даже не стоит беспокоиться. Сюжет рождается в процессе. Чем запутаннее и непонятнее, тем лучше. Мистика всегда в моде. Мотор! Бла-бла-бла. Стоп, снято! Другой вопрос – кто в это все будет играть, кроме журналистов?

В общем, решено. Почему бы нам не сделать квест о жизни нашей редакции? Как раз вторым диском с недавних пор разжились. Как вам понравится драма о похищении вылитой из золота статуэтки Лары Крофт, принадлежащей несравненному Виктору Перестукину? Или скажем, эротический триллер о безудержных сексуальных фантазиях Глагола? Лично я делаю ставку на мистический ужастик с «вомпиром» Щербаковым в главной роли. Не стесняйтесь делиться своими идеями. И заодно загляните на официальный сайт игры в раздел Author's Thoughts. Вы откроете для себя много нового.

Ах, да! Сидней – город, узнаваемый во всем мире по потрясающему воображение мосту через гавань... Город архитектурных контрастов, уникальных достопримечательностей, парков и садов. Как говорится, не упустите возможность. ■



Я не удивлюсь, если это всего лишь отсканированная открытка.

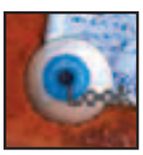


С какой целью герой подобрал бутылку? Родной город бережет?



ВЕРДИКТ

TRASH!



0.5
НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

Диск с этой игрой бесценен. Моя копия хранится в сейфе.

МИНИ-ОБЗОР

■ **ПЛАТФОРМА:** Game Boy Advance ■ **ЖАНР:** racing
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Ubi Soft ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Codemasters/Spellbound Interactive
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 4

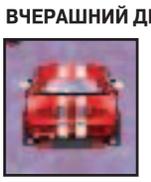
http://www.ubi.com

TOCA WORLD TOURING CARS

ОПОЗДАЛИ

ВЕРДИКТ

ВЧЕРАШНИЙ ДЕНЬ



5.5
НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

Неудобное управление, странное поведение машин на трассе и низкая скорость геймплея мешают игре попасть в стан лидеров.

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

«Не пропадать же ценной лицензии», – решили в Ubi Soft, напрягли своих субконтракторов и вскоре выкатили на рынок карманную TOCA. От старшей сестрицы портативная версия, как и следовало ожидать, отличается изрядно – причем совсем не в лучшую сторону.

Для начала – сухая статистика. К вашим услугам 18 официальных автомобилей чемпионата (Renault Laguna, Audi TT, Audi A4, Ford Mondeo, Fiat Marea, Alfa 156, Volvo S40, Mitsubishi Lancer, Mitsubishi Galant, Saab 95 Aero, AC Superblower, Lincoln LS, Bentley Hunaudieres, Lexus GS300, Toyota Camry, Ford Taurus, Mercury Sable, TVR Speed 12) и 14 трасс, отдаленно напоминающих свои реальные прототипы (Silverstone, Monza, Nurburgring, Buenos Aires, Vancouver, Mexico City, Road America, Brasilia, Dijon, Brands Hatch, Oulton Park, A1 Ring, TI Circuit Aida, Sugo). Игровых режимов пять штук: совершенно неинтересные Quick Race, Free Race, Time Trial, основной режим Championship и Multilink – соревнования от одного до четырех игроков при помощи, с позволения сказать, объединенных в локальную сеть GBA. Машинки настраиваются по четырем параметрам: подвеска, спойлеры, шины, трансмиссия. При столкновениях с соседними автомобилями и деталями трассы машина бьется, для починки существуют пит-стопы.

А теперь вопрос. Зачем нам еще одна посредственная гоночная игра для GBA, когда существует великолепная GT Advance 3: Pro Concept Racing или, на худой конец, честно трехмерная Sega Rally Advance? Вот в том-то и дело, что «еще одна» нам не нужна: медленная, посредственно управляющаяся и часто тормозящая TOCA World Touring Cars могла бы разве что составить конкуренцию первым гонкам на GBA. Учитывая вышедшие в текущем году суперхиты, она выглядит морально устаревшей.

Благодарим интернет-магазин www.VGW.ru за помощь в подготовке материала. ■



Как обычно: режим Mode 7 плюс спрайтовые машины.



3D-объекты почти не попадаются; серая будка справа – исключение.

http://english.epiegame.com/eng_product.htm

■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** FPS ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** e-Pie Entertainment
■ **РАЗРАБОТЧИК:** Arhosaur Studio ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 32
■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** PII 300, 32 Мбайт RAM, 3D-ускоритель

GREAT QIN WARRIORS

УЧЕНЬЕ – СВЕТ

АНАТОЛИЙ НОРЕНКО
spoiler@gameland.ru

ВЕРДИКТ

МЕРТВЕНЬКИЙ



2.0

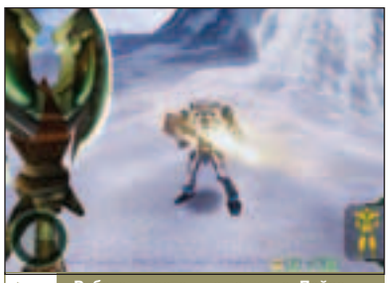
НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

Лучший шутер от первого лица на сегодняшний день. Неправда, зато оригинально.

Great Qin Warriors – мультиплеерный шутер с прямой доставкой из Поднебесной. Сразу вспоминается аналитический материал в 04(133) номере «СИ» об индустрии компьютерных развлечений за Великой Стеной. Все благодарности – экспертам игровой индустрии: вашему непокорному Спойлеру и не менее строптивому Куперу. Напомню, суть материала в том, что игры в Китае запрещены. В прямом смысле этого слова.

Игровые проекты могут расцениваться в качестве учебных пособий, если получат соответствующее одобрение в надлежащих инстанциях. То, что Diablo предназначен тренажером по работе с мышкой, а Soldier of Fortune II пользуется популярностью у начинающих патологоанатомов – это понятно. Совсем не ясно, чему учит Great Qin Warriors. Вы только посмотрите на это убожество. Как не нужно делать игры? Слишком банально.



Роботам место – на подиуме. Пейзажам – в художественной галерее.



Не разглядывайте подолгу скриншоты. Начнут сниться кошмары. Проверено.



Прочитаете имя противника? Я тоже язык сломал. Со второй попытки.

Внимательно ознакомившиеся с материалом вспомнят, что отдельную нишу в стране Великого Дракона занимают онлайновые забавы. Это явление сразу все объясняет. Еще бы, неограниченный доступ в Интернет по выделенному каналу в пересчете на валюту США стоит порядка 12 долларов. Пользователи при этом получают отличное качество связи, и такие безумные проекты – в довесок.

И уже никого не волнует невнятный сюжет, убогое интро и полное отсутствие желания у нормальных людей играть в такое. Или мы просто избалованы? Да вы только посмотрите на графику! Какой на дворе год? Видимо, что-то неопределенное до Р.Х. Просто паршиво. Все, закрываю Word, выключаю WinAmp и иду кататься на скейтборде. Кстати, новый альбом Guano Apes оказался не так уж плох. ■

e-shop
http://www.e-shop.ru
ИНТЕРНЕТ МАГАЗИН С ДОСТАВКОЙ НА ДОМ
БЫСТРО ■ УДОБНО ■ ДОСТУПНО

GAME BOY ADVANCE



$149.99

Технические параметры:
Процессор: 32-Bit ARM
Память: 32-96 KB VRAM (в CPU), 256 KB
Экран: 2.9" TFT с отражающей матрицей (40.8 мм x 61.2 мм)
Разрешение и цвет: 240x160 пикселей, 32.768 возможных цветов
Размеры (ШхВхТ): 144.5 x 82 x 24.5 мм
Вес: 140 г
Питание: 2 батареи класса AA (15 часов)
Носители данных: картриджи
Другое: Стереозвук, совместим с играми для Game Boy и Game Boy Color

$95.99

Технические спецификации только для GBA SP:
* Интегрированная подсветка LCD экрана * Входящая в комплект перезаряжаемая Lithium Ion батарея способная работать 10 часов безостановочной игры заряжаемая всего 3 часа

$59.99
Golden Sun: The Lost Age

$52.99
The Legend Of Zelda: A Link to the Past

$59.99
Castlevania: Aria of Sorrow

$65.99
The Lost Vikings

$59.99
Donkey Kong Country

$63.99
Tom Clancy's Splinter Cell

Заказы по интернету – круглосуточно!
e-mail: sales@e-shop.ru
Заказы по телефону можно сделать
с 10.00 до 21.00 с понедельника по пятницу
с 10.00 до 19.00 с субботы по воскресенье
(095) 928-6089 (095) 928-0360 (095) 928-3574

ДАЙДЖЕСТ

ВЕДУЩИЙ РУБРИКИ
АНАТОЛИЙ НОРЕНКО
spoiler@gameland.ru

БИТВА ГЕРОЕВ



ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:
Battle of Heroes
ЖАНР:
strategy/RPG
ПЛАТФОРМА:
PC
ИЗДАТЕЛЬ:
Медиа-Сервис 2000
РАЗРАБОТЧИК:
Bloodline
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
до 4
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PII 233 МГц, 64 Мбайт RAM

http://www.media2000.ru/

Резюме: Заурядная стратегия с ролевыми элементами, сдобренная приторным фэнтезийным сюжетом.





Бесчисленные орды Хаоса неутомимо досаждают обитателям вселенной, и правда окажется на стороне тех, кто первым раздобудет магический Кристалл Власти. Разумеется, отыскиваются герои, готовые противостоять силам Тьмы. Четыре играбельных персонажа – четыре ознакомительные кампании плюс восемь гигантских карт для одиночной игры. Все достаточно привычно: вы слоняетесь по живописным локациям, нанимаете солдат для штурма вражеских бастионов, набираете очки опыта и прокачиваете свои умения и магические навыки. Отличительная черта игры: все без исключения персонажи живут своей жизнью, и с течением времени у них повышается уровень. ■

ТАЙНА ЧЕТЫРЕХЛИСТНОГО КЛЕВЕРА



ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:
4 Leaf Clovers
ЖАНР:
logic
ПЛАТФОРМА:
PC
ИЗДАТЕЛЬ:
1C
РАЗРАБОТЧИК:
Cenega
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
1
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PII 300 МГц, 128 Мбайт RAM

http://games.1c.ru/

Резюме: Добрая, симпатичная и занимательная игра для самых маленьких.





Игры для детей зачастую создаются по одной простой формуле: берется набор разнообразных головоломок, развивающих мышление и зрительную память, и, главное, придумывается увлекательная подача материала. Так, «Тайна четырехлистного клевера» проводит уроки математики, учит английскому, предлагает коллекцию логических игр, выявляет творческие способности, попутно рассказывая о приключениях харизматичных Стинко, Перси и их друзей. Милый мультяшный стиль обсуждению не подлежит. В общем, начинающие геймеры останутся довольны, равно как и их родители, которым предстоит радоваться успехам малышей. ■

НЕФТЯНЫЕ КОРОЛИ



ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:
Oil Tycoon
ЖАНР:
management
ПЛАТФОРМА:
PC
ИЗДАТЕЛЬ:
Медиа-Сервис 2000
РАЗРАБОТЧИК:
Blackstar
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
до 6
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PII 233 МГц, 32 Мбайт RAM

http://www.media2000.ru/

Резюме: Вполне типичный tycoon, ничем не хуже и не лучше себе подобных.





Как несложно догадаться, «Нефтяные короли» – заурядная менеджмент-стратегия на пока еще не заезженную тематику. Чтобы оправдать название игры, требуется в идеале освоить кучу процессов, связанных с добычей, транспортировкой и переработкой нефти. Причем речь еще не идет о тонкостях конкурентной борьбы и важности проведения всевозможных исследований. С чего начать? Сделайте заявку на пробное бурение в одной из стран, позаботьтесь о надежном трубопроводе, наймите рабочих и обустройте исследовательский центр. Удобный и простой интерфейс – только в подспорье. Единственное, что разочаровывает – чересчур схематичная графика. ■

СТАЛЬНЫЕ САМУРАИ

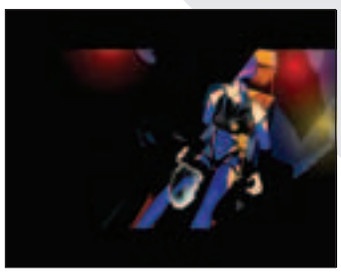


ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:	Tsunami 2265
ЖАНР:	action
ПЛАТФОРМА:	PC
ИЗДАТЕЛЬ:	Руссобит-М
РАЗРАБОТЧИК:	ProGraph Research
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:	PIII 500 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-ускоритель

http://www.russobit-m.ru/

Резюме: Игра интересна лишь из-за почти полного отсутствия западных аниме-проектов на платформе PC.





В проекте итальянских кудесников проглядывают все черты настоящей игры, вдохновленной аниме. Во-первых, правильный сюжет, повествующий о самураях будущего, которые используют роботов для решения своих проблем. Во-вторых, строго выдержанный стиль и обязательная технология cel-shading, придающая игре столь необходимый мультяшный вид. Впрочем, на поверку все оказывается не так гладко. Сюжетная линия не дотягивает до уровня пристойной JRPG, а геймплей ограничен бесцеремонным экшном и никчемным сбором ключей. Зато откровенно радует музыкальное сопровождение, в частности – песенка в стиле J-pop, украшающая интро. ■

ВОЙНА ЦИВИЛИЗАЦИЙ



ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:	Defcon SuperPower
ЖАНР:	strategy
ПЛАТФОРМА:	PC
ИЗДАТЕЛЬ:	Медиа-Сервис 2000
РАЗРАБОТЧИК:	Golem Labs
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:	P 233 МГц, 32 Мбайт RAM

http://www.media2000.ru/

Резюме: Серьезная стратегия, страдающая лишь непривлекательным графическим исполнением.





Создатели поставили перед собой трудоемкую задачу – смоделировать весь мир, каким он был в 1997 году. Все данные обработаны, дальнейший ход истории зависит только от вас. Вам позволяется возглавить любую страну с целью превратить ее в сверхдержаву. Впрочем, небольшим государствам вполне достаточно выйти из кризиса и добиться стабильности в экономическом развитии. Вы отдаете распоряжения в пошаговом режиме: ведете дипломатические отношения, следите за демографическим положением, занимаетесь военной стратегией. Гордость создателей – расположенный к самообучению AI, который разработан на движке Evolutive Human Emulator. ■

АПАЧ: ОПЕРАЦИЯ «АНТИТЕРРОР»



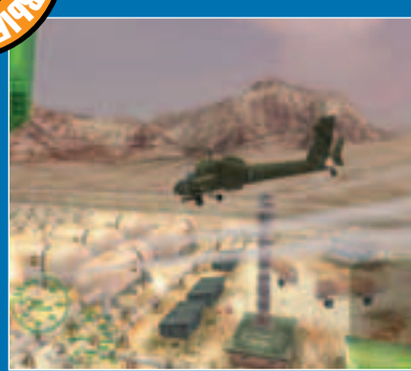
ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:	Apache Air Assault
ЖАНР:	simulation
ПЛАТФОРМА:	PC
ИЗДАТЕЛЬ:	Акелла
РАЗРАБОТЧИК:	InterActive Vision
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:	PIII 450 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-уск.

http://www.akella.com/

Резюме: Неплохой вертолетный симулятор с акцентом на боевых действиях.

ВЫБОР РЕДАКЦИИ СИ







Если помните, в прошлых выпусках «Дайджеста» мы обозревали вертолетные симуляторы одной линейки: «Служба спасения» и «Вьетнамский апокалипсис». Несложно понять, что в семействе Search & Rescue появилось пополнение – только на сей раз лишенное всех захватывающих спасательных операций.

Террористическая группировка заполучила ядерное оружие, а значит, судьба всего мира под угрозой. Коварные планы необходимо разрушить, и это под силу только вам, бравому пилоту вертолета «Апач». В игре представлено порядка тридцати миссий в разделе кампании, причем других режимов попросту не существует. Начинающим игрокам точно бы не помешала возможность обучения.

Без спасательных операций игра, признаться, потеряла многое, в частности – оригинальность. Тем не менее, это нисколько не мешает ей считаться неплохим боевым симулятором, уступающим разве только непревзойденному Comanche 4. По части графического исполнения все выглядит достаточно скудно, детализация, по крайней мере, могла бы быть и повыше. Вместе с тем небо и облака смотрятся просто превосходно.

Если вам приглянулась «Служба спасения», то и на третью игру серии от все той же InterActive Vision определенно стоит обратить внимание. ■

НОВОСТИ ИНТЕРНЕТА

AOL СУДИТСЯ СО СПАМЕРАМИ

У крупнейшего провайдера США AOL (http://www.aol.com) – 35 миллионов абонентов, и все они страдают от спама. По данным экспертов, сетевой электронный мусор составляет примерно 40% почтового трафика, и убытки от него составляют несколько миллиардов долларов в год. Прибавьте к этому более 4 миллионов жалоб от клиентов в день, и станет понятна решимость американского гиганта покончить со спамом. Из пресс-релиза AOL стало известно, что иски поданы против дюжины частных лиц и компаний, которые, как полагают истцы, незаконно воспользовались услугами серверов компании. Как отмечает BBC (http://news.bbc.co.uk), стиль пресс-релиза напоминает недавние реляции Пентагона, речь идет буквально о необходимости нанести «удар по лидерам» противника и о «полномасштабной войне» со спамом.

Юристы AOL надеются, что суд заставит спамеров выплатить 10 миллионов долларов в качестве компенсации и заставит отправителей «мусорной почты» отказаться от рассылки спама. Проблема с каждым днем становится все серьезнее, и на прошлой неделе в Сенат были внесены сразу два законопроекта о борьбе со спамом. По ним за каждое нежелательное письмо отправителя оштрафуют на $10.

РУНЕТ КРУШИТ СПАМЕРОВ...

В России методы борьбы со спамом доморощенные и весьма жесткие – спамеров ловят по одиночке и бьют всем миром. «Русский журнал» (http://www.russ.ru/netcult/20030414.html) инициировал крестовый поход против самого злостного отечественного спамера «Центра американского английского» (http://wwwamericancenter.ru). «Акция возмездия» призвана дезорганизовать работу конторы и заставить ее руководство отказаться от почтовых атак, которыми «Центр...» упорно портит жизнь пользователей Рунета (отказаться от его рекламы запросами по e-mail или звонками в офис невозможно, фильтры спамеры умело обходят).

17-го апреля участники акции (более 350 добровольцев) должны были без перерыва звонить в «Центр...» и изводить сотрудников вопросами, что должно привести к «заспамливанию» телефонов зловредной конторы. В случае успеха (полного отказа «Центра...» от рассылки рекламного мусора) эту дату было предложено сделать «Всероссийским днем борьбы со спамом».



Если «Акция возмездия» пройдет успешно, у россиян появится еще один праздник.

PS2 ОБОЙДЕТСЯ БЕЗ «ШОКА И ТРЕПЕТА»

Хорошо известно, что слова «Шок и трепет» (Shock and awe) использовались американцами как кодовое обозначение прошедшей войны в Ираке. Так, их военные шифровали интенсивные бомбардировки гражданских и военных объектов. Война началась 20 марта, а 21-го, уже на следующий день после начала бомбежек, Sony Computer Entertainment America (дочка японской SCEI) подала заявку в Американское патентное бюро на регистрацию «Шока и трепета» как торговой марки для новой игры на PS2.

В США немедленно появились обвинения в адрес SCEA, мол, компания пытается получить прибыль за счет чужой войны. В ответ на критику, после трех недель размышлений, SCEA приняла решение отозвать заявку...

АНГЛИЙСКИЕ САЙТЫ ПРОВЕРИЛИ НА «ИНВАЛИДОПРИГОДНОСТЬ»

Бок о бок с нами живут милли-

RIAA ПРОВЕРИТ ВСЕ ЛОКАЛЬНЫЕ СЕТИ

Ассоциация звукозаписывающих компаний Америки RIAA, озабоченная падением продаж аудио-CD в 2002 году, подала иск против 4-х студентов Мичиганского института, организовавших файлообменную сеть в студенческом общежитии. Сумма иска фантастическая – 98 миллиардов долларов. Цель акции, несомненно, устрашение.

«Убило» же RIAA то, что ее гранты ВУЗам пошли на производство программ «двойного назначения». Так, «генетический» поисковик Phynd, спонсированный RIAA, был незамедлительно переделан студентами в локальный аналог Napster'a. И таких примеров без счета.



ИНТЕРНЕТ ЗНАЕТ, ЧТО...

Службы аэропорта Глостершира используют песни Тины Тернер для отпугивания птиц от взлетной полосы.

Примерно шестьдесят цирковых артистов исполняют такой опасный трюк, как выстрел собой из пушки. К сегодняшнему дню 31 человек из них погибли от травм при выполнении номера.

Наиболее распространенным изображением в мире считается Микки Маус. Он красуется на более чем 7500 видов предметов.

Танго произошло от совместного танца двух партнеров мужского пола. Раньше танцоры таким образом разминались перед выступлением.

В соответствии с буллой Папы Иннокентия III (1160-1216) «убийство соперника по партии в шахматы не является преступлением».

В США печатается больше игрушечных денег для «Монополии», чем настоящих для Казначейства (U.S. Treasury).

«Монополия» – самая продаваемая настольная игра в мире. С ее дебюта в 1935 году по настоящее время продано свыше 200 миллионов копий.

DOWNLOAD

AD-AWARE 6.0

http://www.viareggiochile.com/lavasoft/aaw6.exe

Последняя версия чистильщика ПК от spy-ware типа Gator, Alexa и прочих шпионов, которые рассылают данные о пользователе по Сети и «съедают» трафик. Для русификации скачайте «заплатку» (http://lavasoft.element5.com/res/aaw-lang-pack.exe). ■

ОЦЕНКА: ★★★★★
СТАТУС: Freeware
РАЗМЕР: 1.5 Мбайт
10

MP3 VOYEUR 1.2

http://www.jawed.com/mp3voyeur/binaries/Voyeur.exe

Есть ли смысл самому что-то качать, когда это уже скачано другими? MP3V «бегает» по локальной сети и разыскивает MP3-файлы в «расшаренных» ресурсах. А их там случается немало: в локалке одной общаги MP3V отрыл за раз 120 тыс. музфайлов!.. ■

ОЦЕНКА: ★★★★
СТАТУС: Freeware
РАЗМЕР: 224 Кбайт
8

DOWNLOAD MASTER 1.1.4.445

http://www.one.com.ua/dm/download/dmaster.exe

DM лихо решает все проблемы при получении файлов из Сети: повышает скорость закачки, возобновляет прерванные сессии. Он полностью интегрируется в браузер, а авторасознавание файлов с сортировкой их по нужным папкам просто вне конкуренции. ■

ОЦЕНКА: ★★★★
СТАТУС: Freeware
РАЗМЕР: 1.3 Мбайт
8

ФЛЭШ-ИГРЫ НА ВЫБОР

Рекомендуем пять флэш-игр, которые пользовались популярностью в «Стране Игр» в прошедшие две недели. Наши симпатии были на стороне хорошей графики и реалистичного действия!

BUCK JUMP

http://games.alentus.com/games/makai/games/buck.asp



Многораундовая «аркада» с таблицей еженедельных/месячных рекордов. Главные действующие лица – пес и бифштексы (от золотых до протухших). Задача – урвать побольше еды и не нарваться на тухлятину. Обратите внимание на весьма остроумные заставки между раундами. ■

MUMBLEYPEG

http://games.alentus.com/games/makai/games/mumbleypeg.asp



Классика блатной романтики – стол, финка и растопыренная пятерня в наколках. Что делать – ясно: быстро тыкать ножичком между пальцами, стараясь не задеть их и успеть сделать «очко» за минимальное время. Порез добавляет штрафную секунду. Неплохой тренажер для тренировки владения мышью. ■

SOCCER SHOOTOUT

http://www.gp.com/consumerproducts/mls/mls/soccer.html



Волнительный момент кубкового состязания – пробитие послематчевых пенальти – взят за основу этой симпатичной игрушки. Мы попеременно побываем в шкуре полевого игрока и вратаря. Правила типовые – серия по пять ударов, в случае ничьей – бой до «золотого» гола. Очень удобный интерфейс! ■

DJ GAME

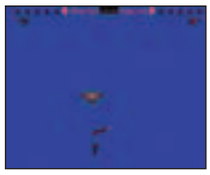
http://www.neuton.com/neuton/content/baustelle/music.html



Неплохая подборка винила, классная диджейская вертушка, куча регулировок – что еще нужно настоящему DJ? Игрушка хорошо продумана и оформлена. Каждая из двадцати пластинок снабжена описанием – группа, название, рекорд-лейбл. Да и сама музыка – то, что надо! ■

AIR BORN

http://fgames.xonix.ru/gam/airborne.swf



Аркадная стрелялка для двоих за одним компьютером. Цель – сбить вертолет противника (каждому дается 5 жизней) и при этом набрать максимальное количество очков. Обогатиться дополнительными очками и жизнями можно за счет периодически появляющихся бонусов. Они же дадут и новое оружие. Управление полностью с клавиатуры. ■

DOWNLOAD

FASTREADER 1.33

http://fastreader.by.ru/FR.exe

Хотите читать по 10 тысяч знаков в минуту – в 4-5 раз быстрее обычного? С FR столь впечатляющих результатов можно добиться за 10-15 минут тренировки. Вы будете просто проглатывать книги, газеты и даже учебники. С последними – осторожнее! ■

ОЦЕНКА: ★★★★
СТАТУС: Freeware
РАЗМЕР: 491 Кбайт

8

SX CDREADER 1.0

http://sxlabs.narod.ru/CDReader/SXCDReader.exe

Утилита извлечения уцелевшей информации из поврежденных файлов. Очень удобна при работе с большими архивами видео или MP3. Переписав файл с битого CD, вы потеряете всего пару секунд видео/аудио. Зато все остальное будет в полном порядке. ■

ОЦЕНКА: ★★★★☆
СТАТУС: Freeware
РАЗМЕР: 530 Кбайт

9

оны инвалидов, и их права не должны ущемляться. Нигде, даже в Интернете. Причем для веб-сайтов, пригодных для людей с ограниченными возможностями, разработан особый стандарт – UAAG (http://www.w3.org/TR/UAAG10/). Вот на соответствие ему и проверила 1000 произвольно выбранных сайтов Комиссия по правам инвалидов Великобритании. Среди проверяющих, помимо обычных пользователей, было и 50 инвалидов. Основные выводы комиссия сделает в конце года, но первые пожелания уже сформулированы. На правильном сайте должен применяться большой, легко читаемый шрифт, графику следует дублировать текстом, а при навигации необходимо избегать ситуаций, требующих тонких манипуляций мышью. К нарушителям пока не будет применяться санкций, тем не менее, их появление не исключено. Вспомним хотя бы, как администрации сайта Олимпиады-2000 в Сиднее пришлось предстать перед судом за «дискриминацию инвалидов».



Самые отъявленные английские преступники, нашим не чета…

ИХ РАЗЫСКИВАЕТ СКОТЛАНД-ЯРД. ЧЕРЕЗ ИНТЕРНЕТ

Полиция Великобритании, знаменитый лондонский Скотланд-Ярд, наконец-то стал использовать Интернет для розыска наиболее опасных преступников. Их «рейтинг», своеобразный Top 10, размещен на http://www.met.police.uk/mostwanted. Начинание оказалось более чем оправданным. Уже 7 апреля в Канаде был схвачен первый из криминальной «десятки», которого безуспешно разыскивали до этого два года.

Определенный интерес для россиян, в особенности москвичей, представляет список грехов самых крутых преступников Лондона. Наезд в пьяном виде, бытовые происшествия, неподобающее обращение с собственными детьми и тому подобное, что почти никогда не попадает в криминальную хронику московских газет. Ни заказных убийств, ни многомиллионных афер! Самый крутой лондонский преступник из тех, что на сайте – 26-летний «афроангличанин» Дэвид Толлей, разыскиваемый за контрабанду кокаина, разбой и сексуальные до-

ONLINE GAMES ИЛИ СИСАДМИНЫ ОТДЫХАЮТ!

Предположим, трудитесь вы в конторе, где за игры «гоняют», а злобный сисадмин стирает с жесткого диска все, что не связано с работой (даже «Сапера»!). Выход найдется и в таком случае: обратите внимание на online-игры. А ведь насладиться многими из них вполне реально и за время короткого обеденного перерыва.
«Поиграл-расслабился!» С таким лозунгом мы и приступим к обзору наиболее действенных в этом плане проектов.

MARIO

Интернет: http://www.dreams.ru/games/mario/
Язык: русский
ВУ: 5/15 минут
Mario возвращается на экраны мониторов в online-режиме и без своих знаменитых усов. В данной online-реинкарнации игры есть всего один уровень, в конце которого принцесса поджидает своего героя. По пути к ней необходимо собирать монетки. Причем на все про все отведено около минуты (1000 единиц непонятно чего, убывающих с огромной скоростью). Зарабатываем максимум очков,



спасаем красотку и happy-end! Все впечатление портит чрезмерное однообразие игры. Из-за этого снимаем баллы и определяем в стан «игр на 5 минут». Если обед длится дольше, то переходите к следующему абзацу...

GAME BOY CONTRA

Интернет: http://www.computer-games-online.com/online-games/gameboy/
Язык: английский
ВУ: 5/10 минут
Contra. И этим все сказано! Все мы помним этот великолепный шутер на SNES и Game Boy. Подробно описывать игру, я думаю, не стоит. Ее цель (перестрелять все,



что движется) должен знать любой уважающий себя геймер. Когда вы пойдете по указанной ссылке, то игра запустится не сразу. После загрузки странички смело жмите кнопку Load Room, и из выскочившего списка выберите Contra. После этого останется в опциях установить нужные уровень сложности, звук и управление. По умолчанию играть предстоит с помощью 6 клавиш: стрелки влево и вправо – передвижение, вверх – посмотреть вверх, вниз – пригнуться, [z] – огонь, [x] – прыжок. И не забудьте про другие игры из списка ROM'ов.

3D DRIVER

Интернет: http://www.ongame.narod.ru/driver/index.html
Язык: английский
ВУ: 7/15 минут
Онлайновые гонки по горному серпантину с видом от первого лица! Супер, хотя на чем едем – неизвестно. Возможно, мы просто бежим со скоростью 100 км/ч.



Как и на обычных дорогах, неожиданно из-за угла будут выскакивать «чайники». В них нельзя врезаться ни при каких обстоятельствах, иначе будет больница -> суд -> тюрьма. Короче, полный game over. И не забудьте: нельзя выезжать на встречную полосу, иначе лишат водительского удостоверения.

DARTS ONLINE

Интернет: http://vit.smolensk.ru/games/online/dart/run.html
Язык: английский
ВУ: 10/12 минут
Нет такого человека, который не знает, что такое Darts. А эта игра избавляет от необходимости бежать в ближайший магазин и тратить деньги на знаменитое настенное развлечение.
Правила у онлайнового варианта предельно простые: за десять бросков нужно выбить максимум из 1000 очков. Но сам геймплей весьма непрост. Во-первых, играть будем на открытой местности, да еще и посреди дороги. А вдруг автомобиль? Но поражает другое: траектория полета дротика зависит от силы и направления ветра. В правом верхнем углу экрана расположены компас и и фиолетовая шкала, по которой все это и определяется. Удерживая кнопку мыши, вы можете рассчитывать силу своего броска. Признаюсь, у меня за одну игру (десять бросков) получалось попасть в яблочко (100 очков) не больше 4 раз.



JS BLIP

Интернет: http://www.alex-soft.net/blip4r.html
Язык: русский
ВУ: 10/15 минут
Js Blip – это аналог обыкновенного «Червя», где в роли синего пятнышка предстоит собирать сердечки. Казалось бы, ничего сложного. Но оказывается, у нашего «синяка» убывает энергия. Проще говоря, время на сбор сердечек и парковку в точке финиша ограниченно. Чтобы облегчить труд по уборке, по всему полю разбросаны специальные емкости с энергией (по 20 единиц в каждой). Ах да, еще один милый пустячок – собирать сердечки предстоит не в степи, а в сильно запутанном лабиринте. Причем уже на втором уровне на смену обычным каменным стенкам придут овраги с водой, при прохождении которых теряется аж 5 единиц энергии! А покорить 15 уровней игры предстоит всего с трех попыток.



STAR WARS

Интернет: http://stevmark.dkd.lt/RUS/games/online/starwars/starwars2.html
Язык: английский
ВУ: 10/15 минут
Игру правильнее было бы назвать «Корабли-камикадзе». Сейчас объясню, почему. Вы, пилот космического корабля, бороздите просторы галактики. Но, как всегда, на пути появляются плохие парни, и их приходится «убирать». Для этого у вас есть пара лазеров, а вот у противника, похоже, никакого оружия нет. Если не успеете его подстрелить, он на всей своей межгалактической скорос-



ПРИМЕЧАНИЕ

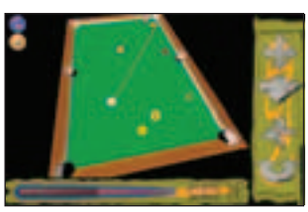
ВУ или «Время удовлетворения» – наш метод оценки несложных онлайновых развлечений. Первая цифра – количество минут, достаточное для освоения игры и полной релаксации за ней. Через дробь указанно время, после которого, по нашему мнению, игра надоедает и стоит вернуться к работе.

TIPS & TRICKS

Правила в Online-Billiard не так просты и требуют пояснения: сначала белым шаром нужно ударить по шару с наименьшим номером. Кроме того, белый шар нельзя загонять в лузу, в противном случае получите предупреждение. И, наконец, необходимо попасть хотя бы в один шар, при этом любой из шаров должен коснуться борта. Думаю, немного внимания, сноровки, и партия в Online-Billiard никакого труда для вас не составит!

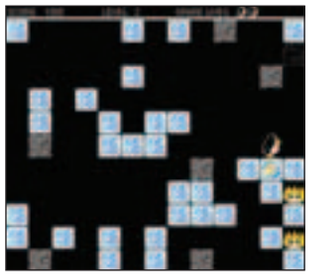
ти врезается в ваш корабль, и защитное поле слабеет. Когда датчик «здоровья» окажется на нуле, путешествие закончится. Играть придется от первого лица, а все управление осуществляется с помощью мышки.

ONLINE-BILLIARD
Интернет: http://www.games.ru/?/online/applets/26/run.html
Язык: английский
ВУ: 20/40 минут
Эту игру должны увидеть все: и заядлые бильярдисты, и полные профаны в этом виде спорта! Для начала в Online-Billiard вы можете изменять обзор игрового стола по своему усмотрению. Для этого справа отделены четыре специальные клавиши в правой части экрана.



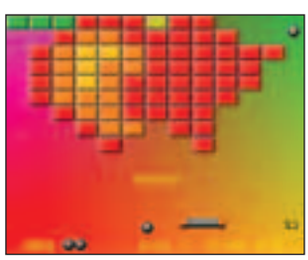
Геймплей очень прост и удобен: нажимаем на изображение кия и перемещаем курсор мыши в игровую зону. Теперь белая стрелка покажет направление удара. Когда прицелитесь, нажмите и удерживайте кнопку мыши для установки силы удара. Правила следующие: для выигрыша нужно положить в лузу последовательно (1,2,3...) девять шаров, в случае трех предупреждений подряд (см. врезку) вы проиграете. Дерзайте!

ICE BLOX
Интернет: http://stevmark.dkd.lt/



RUS/games/online/iceblox/iceblox.html
Язык: английский
ВУ: 30/35 минут
Довольно милая игрушка, в которой предстоит управлять пингвинчиком. В его роли необходимо доставать золотые монеты изо льда. Делать это нужно следующим образом: толкаем глыбу льда до ближайшего препятствия и, удерживая клавишу движения, разбиваем ее. Однако на игровом поле ползают злобные огоньки, столкновение с которыми нежелательно. Избавиться же от них можно при помощи метко запущенной ледышки.
Весь кайф портит неудобное управление, в котором порой сам путаешься. Судите сами: [k] – вверх, [m] – вниз, [d] – вправо, [a] – влево. Если освоить эти четыре клавиши, то играть станет намного интереснее!

JAVANOID
Интернет: http://www.computer-games-online.com/online-games/javanoid/
Язык: английский
ВУ: 50/70 минут
Более известная под названием

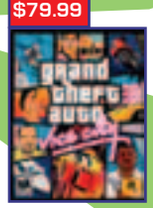


«Арканоид», игра идеально подходит для отдыха в обеденный перерыв. Суть ее проста: на игровом поле расставлены кирпичики, которые нужно разбивать ударом мячика, не давая последнему улететь за пределы поля. Упустите его 3 раза – начнете сначала. Из некоторых кирпичиков можно вышибить всякие бонусы. Например, красный дает возможность стрелять, серый уменьшает подставку и так далее. ■

e-shop
http://www.e-shop.ru
ИНТЕРНЕТ МАГАЗИН С ДОСТАВКОЙ НА ДОМ
БЫСТРО ■ УДОБНО ■ ДОСТУПНО

PC Games



$79.99

Grand Theft Auto: Vice City

$79.99

Star Wars Galaxies: An Empire Divided

$79.99

EVE Online: The Second Genesis

$79,99

The Matrix : Enter The Matrix

$65.99

WarCraft III: The Frozen Throne

$15.99

The Sims: Superstar

$73,99

Metal Gear Solid 2: Substance

$79.99

PlanetSide

$55.99

Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide

$39,99

Silent Hill 2

$79.99

Deus Ex 2: Invisible War (DX2)

$75.99

Republic: The Revolution

Заказы по интернету – круглосуточно!
e-mail: sales@e-shop.ru
Заказы по телефону можно сделать
с 10.00 до 21.00 с понедельника по пятницу
с 10.00 до 19.00 с субботы по воскресенье
(095) 928-6089 (095) 928-0360 (095) 928-3574

net land
интернет-центр
NetLand
самая правильная атмосфера в городе!
Более 100 PIII и PIV
Выделенный оптический канал Интернет 10 Мбит/сек
Огромная коллекция самых популярных игр всех стилей и направлений
Игровые приставки, подключенные к гигантским проекционным телевизорам
Лучшие в России компьютерные турниры и чемпионаты
Штаб SMS-игры BOTFIGHTERS
Дискотеки, вечеринки, шоу-программы
Бильярд, футбол
Кафе
и многое другое...
круглосуточно
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

МЫ НЕ ТЕРЯЕМ КОРНИ

Чем ближе игровая индустрия подбирается к воспетой фантастами виртуальной реальности, тем больше интереса проявляют геймеры к ее истокам, к временам, когда компьютеры были аналоговыми, а вершиной дизайнерской мысли считался простейший Pong. Не все, однако, имеют правильное представление о том, как же все начиналось: и тот же Pong ошибочно считают самой первой видеоигрой, и о предыстории Magnavox Odyssey практически ничего не знают.

Исправить немалую часть заблуждений поможет сайт http://www.pong-story.com, где вам расскажут и о многочисленных клонах многострадального Pong… впрочем, тогда никому и в голову не приходило, что копировать чужие игры практически один-в-один – плохо, и о самых-самых первых игровых системах. Страшно сказать, но о большей их части не знает даже http://www.gamefaqs.com. Все описания снабжены иллюстрациями (!) и подробной исторической справкой. Конечно, скриншоты игр вроде крестиков-ноликов, «догони квадратиком прямоугольник» с черно-зеленой графикой восторга не вызывают, но сами системы с обилием кнопочек, рубильников, колесиков и старинным (по нынешним временам) дизайном выглядят просто волшебно. Фотографии отцов-основателей с джойстиками в руках также присутствуют – можете распечатать и повесить на стену, если появится такое желание. Дротики, скажем, метать можно…

Согласно информации сайта, изобретателем видеоигр, точнее, самой концепции «телевизор плюс консоль равно видеоигра» следует считать Ральфа Баэра, впервые с этой идеей он обратился к начальству еще в 1951 году, получив отказ. Лишь в 1966 году он вернулся к своей мысли, сконструировал семь прототипов игровой консоли, продемонстрировал ее производителям железа, и, в конце концов, подписал контракт с Magnavox, после чего и родилась первая игровая консоль в истории. Баэра также следует считать изобретателем световых пистолетов, ведь к Odyssey можно было подключить симпатичное ружье… К слову, Magnavox Odyssey 2 со всеми играми сейчас можно без проблем купить на аукционе eBay (http://www.ebay.com) менее чем за 50 долларов. Если, конечно, есть возможность оплачивать покупки через систему PayPal и (необязательно, но желательно) знакомый в США, который может переправить посылку в Россию.

Также тем, кто интересуется этой темой, рекомендую добыть книгу Arcade Fever (2001-й год, автор – John Sellers), посвященную первым аркадным автоматам – начиная с Computer Space и Pong и заканчивая хитами середины 1980-х,



ОЧЕРЕДНОЙ ПОДАРОК ФАНАТАМ

Появился полный перевод на английский ролевушки Radical Dreamers (SNES), сиквела Chrono Trigger и приквела Chrono Cross, взять его можно по адресу http://radicaldreamers.sf.net/. Чтобы уберечь вас от лишних проблем, сразу уточню: существует несколько версий ROM'ов игры, патчить можно любую, но после этого она может не запуститься на эмуляторе. Чтобы этого избежать, следует использовать последнюю версию Zsnes, к примеру, 1.337 для Windows . Сам ROM можно легко найти в сети, дерзайте.

ТРЕТИЙ ГОД ЗАГРОБНОЙ ЖИЗНИ

В последнее время в Сети стали часто появляться фальшивые бета-версии Icarus, эмулятора Dreamcast. Не поддавайтесь на эту уловку. Чтобы не обзавестись лишним вирусом или троянцем, лучше даже и не пытаться скачивать «эмуляторы» PlayStation 2 или Dreamcast, все равно в результате лишь зря потратите время. К слову, работа над усовершенствованием Icarus заморожена примерно на два месяца. Вероятно, в Оксфорде к экзаменам приходится готовиться на полном серьезе… Полюбоваться на свежие скрины можно на http://icarus.boob.co.uk и http://www.ngemu.com.

Фанаты Dreamcast в последнее время активно занялись выпуском custom-версий эмуляторов, рассчитанных на одну конкретную игру. Как правило, за основу берется MAME и ROM для аркадного автомата, последние примеры – Rygar и Contra. Ищите на http://www.dcemulation.com. А вот родные российские пираты учудили, выпустив диск для Dreamcast с гордым названием Final Fantasy VI. Уж не знаю точно, используется ли там эмулятор SNES, или же PS one, но по принципу «одна игра – один диск» они смогут снабжать своих покупателей «новыми» играми еще лет десять. Учтите только, что раз это не официальный релиз, то и никаких бонусов в нем нет – используется обычный эмулятор, сглаживающий картинку, да еще и поглюкивающий.

Продолжается работа над версий Linux для DC, проследить за ней можно по адресу http://linuxdc.sourceforge.net. Консоль умеет выходить в сеть, соединяться с PC, использовать VMU в качестве устройства для хранения произвольных файлов. Имеются планы по подключению к Dreamcast IDE-устройств, в том числе и винчестера. Если это получится, то количество программ, разрабатываемых для Dreamcast, возрастет на порядок.

Также энтузиастами выпущена операционная система DCOS, полноценно поддерживающая многозадачность и имеющая встроенные функции для работы с внешними устройствами, а также музыкальными и видеофайлами. Есть и реализация интерфейса OpenGL. Посмотреть на это чудо можно по адресу http://waynemoorefield.gotdns.com/development/Dreamcast/DCOS.htm

там вам подробно расскажут и об истории Atari, и о все том же Odyssey и даже об аркадном дебюте Mario Bros. Искать следует и на все том же http://www.ebay.com, и на http://www.amason.com, и на многочисленных сайтах с околоигровым мерчандайзом. Не забудьте заглянуть и в обычнее оффлайновые магазины иностранной литературы – свой экземпляр я добыл именно там. Да, разумеется, у книги есть и свой сайт – http://www.arcade-fever.com/. Основная ценность Arcade Fever и всех остальных подобных изданий – обилие эксклюзивных фотографий и интервью, в сети подобное найти практически невозможно. Изучайте.

РЕЛИГИОЗНЫЕ МОТИВЫ В ВИДЕОИГРАХ

Изучив на форуме нашего любимого http://www.gameland.ru споры о том, как именно следует понимать сюжет аниме-сериала Evangelion, я понял, что геймеры просто слабо представляют себе масштабы проникновения христианских мотивов и в аниме, и (что для нас важнее) в видеоигры. Другое дело, что и искать их надо, и анализировать, четко осознавая простой факт: христианство – чуждая религия для японцев, они ее восприняли, переварили и используют по своему усмотрению. Поэтому зачастую и демонстрируются в видеоиграх вещи, которые верующему европейцу могут показаться или бредовыми, или и вовсе кощунственными. Поэтому и цензура вырезает при локализации в США не только эротические сцены, но и, к примеру, заменяет святую воду на бомбы, а кресты на могилах – на звезды Давида. Справедливости ради стоит заметить, что точно так же неправильно и твердолобо западные видеоигры, фильмы и прочие не слишком глубокие образчики искусства используют элементы «восточного мистицизма». Впрочем, вернемся к японцам. На сайте http://www.toastyfrog.com лежит в том числе и любопытная статья на эту тему, где можно найти и солидную подборку примеров из конкретных игр. Конечно, не стоит воспринимать ее абсолютно серьезно, авторы много шутят и передергивают факты, но за каждой шуткой стоит игра, позволяющая себя так интерпретировать. К примеру, невинный Pac-Man символизирует японскую культуру, поедающую и переваривающую лучшее из того, что было рождено на Западе, успешно избегая при этом сопутствующих проблем и обитающих в многочисленных шкафах скелетов. Притянуто за уши? А как вам священники в Dragon Warriors VII, благословляющие неотформатированную карту памяти? Утилитарное использование религии – одна из типичных черт JRPG, и с этим ничего не поделаешь. Также сайт изобилует спецматериалами и ревьюшками наиболее оригинальных и/или хитовых игр, столь же неформальными, сколь и высокопрофессиональными. А чего стоит хотя бы фраза «слова обозревателя о том, что, дескать, проект XXX понравится тем, кому по душе такого рода игры, есть самое безопасное и гарантированно достоверное выражение во Вселенной»! Или мнение о том, что «Final Fantasy X-2 – наполовину любовное послание фанатам серии, наполовину – жестокая сатира, высмеивающая весь жанр RPG.» Автор явно не знает, что такое сроки сдачи номера, публикует новые тексты редко, но зато читать их – одно удовольствие. Рекомендую. ■



КИБЕРСПОРТ



ВЕДУЩИЙ РУБРИКИ РОМАН «POLOSATIY» ТАРАСЕНКО

Здравствуйте, это вновь рубрика «Киберспорт» и ее ведущий Polosatiy. В этом выпуске: рассказ о турнире QLAN в Швеции, триумф российских киберспортсменов на Clikarena во Франции, а также обзор нового патча 2225 для UT2003.

Где-то в середине марта в сети появилась информация о планах проведения крупного турнира по Quake III в Швеции – QLAN. Защищать честь России вызвались сразу два наших чемпиона: победитель WCG Россия 2002, Cooller, незадолго до соревнований перешедший из клана ASUS|c58 в европейскую команду Esports United, а также золотой призер американского QuakeCon 2002, M19*LeXeR. Ну а ваш покорный слуга поехал покорять Швецию в качестве репортера, хотя по совместительству принимал участие и в официальных матчах. Все действо проходило с 18 по 21 апреля в городе Йончопинг, что в нескольких часах езды от Стокгольма. Мы с Cooller'ом прилетели в аэропорт «Арланда» 18-го рано утром и около часа прождали рейс LeXeR'a из Санкт-Петербурга. В зале ожидания нас встретил один из организаторов QLAN, iu-jdog, после чего мы помчались в машине нашего новоиспеченного друга на место проведения турнира. Там мы увидели, что чемпионат пройдет в огромном помещении, похожем на ангар, на окраине Йончопинга, где чуть позже мы познакомились со многими киберспортсменами, которых прежде знали только по общению в Интернете.

Официальные соревнования начались на второй день. Стартовый раунд проходил по олимпийской системе (на вылет), хотя фавориты между собой не встречались.

В третьем туре никому не известный шведский парень All*Randlock скинул меня в лузера, что, впрочем, позволило мне вплотную заняться обязанностями папарацци. А в четвертьфинале виннеров всем болельщиками преподнес сюрприз [QPO]proZaC, победивший с разгромным счетом LeXeR'a (4-2 на ztn3tourney1, 37-0 на q3tourney2). Cooller в это время без особых проблем добрался до раунда 1/2, где его уже ждал сильнейший на тот момент скандинавский дуэлянт ic-FOX. Этот матч получился действительно напряженным. Сперва соперники выиграли по одной карте, а исход дуэли решила дополнительная арена. Наш земляк оказался сильнее (3-4 на pro-q3dm6, 5-4 на q3dm13, 15-8 на q3tourney2).

Тем временем в сетке лузеров [EYE]Fazz по очереди выбил с соревнований меня и LeXeR'a, выиграв у обоих со счетом 2:0 по картам. Позднее Fazz уступил ic-FOX'у.

Финал виннеров – eSu.Cooller против All*Z4muZ'a. Мне не хотелось бы подробно описывать весь поединок. Просто взгляните на результаты дуэлей, и вы поймете, насколько зрелищным вышел этот матч (не забудьте посмотреть демку). Каждый раз исход решал лишь один фраг (All*Z4muZ vs eSu.Cooller): 1-2 на q3dm13, 12-11 на pro-q3tourney4, 7-6 на q3tourney2.

Итак, наш чемпион «упал» в лузера, где во второй раз на турнире встретился с Fox'ом. Эта битва прошла по сценарию их первой игры. Соперники «взяли» по карте, а в третьей заключительная схватка увенчалась футбольным счетом 1:0 не в пользу шведа.

Главный матч чемпионата удался на славу. Целых шесть дуэлей понадобилось для выяснения лучшего на QLAN, и мне очень приятно вам сообщить, что им стал россиянин, то есть eSu.Cooller. ■

РЕЗУЛЬТАТЫ ЧЕМПИОНСКОЙ ВСТРЕЧИ В НОМИНАЦИИ QLAN QUAKE3 III 1X1

По правилам Double elimination, лузеру необходимо выиграть две серии матчей в финале. На шведском турнире битвы проходили до двух побед, поэтому Cooller'у предстояло победить на четырех картах. И ему это удалось!

eSu.Cooller vs All*Z4muZ – 4:2 по картам;
2-3 на q3dm13;
19-13 на pro-q3tourney4;
19-(-1) на ztn3tourney1;
6-10 на ztn3tourney1;
10-9 на q3tourney2;
5-1 на q3dm13.

ПО ИРОНИИ СУДЬБЫ COOLLER И POLOSATIY ПРОСПАЛИ СВОЙ САМОЛЕТ В МОСКВУ И, КАК РЕЗУЛЬТАТ, ОСТАЛИСЬ ЕЩЕ НА ОДНИ СУТКИ В ШВЕЦИИ. НА СЛЕДУЮЩИЙ ДЕНЬ ВО ВРЕМЯ ПРОХОЖДЕНИЯ ПАСПОРТНОГО КОНТРОЛЯ ОБА ПОЛУЧИЛИ ОТМЕТКУ О НАРУШЕНИИ ВИЗОВОГО РЕЖИМА.

ФИНАЛЬНАЯ РАССТАНОВКА МЕСТ НА QLAN:

Quake III 1x1:
1 место – eSu.Cooller (Россия) – 1200 евро
2 место – All*Z4muZ (Швеция) – 720 евро
3 место – ic-FOX (Швеция) – 320 евро

Quake III 4x4:
1 место – Ice Climbers (Швеция) – 3000 евро
2 место – Eyeballers (Швеция) – 1800 евро
3 место – Quad People Organization (Швеция) – 900 евро

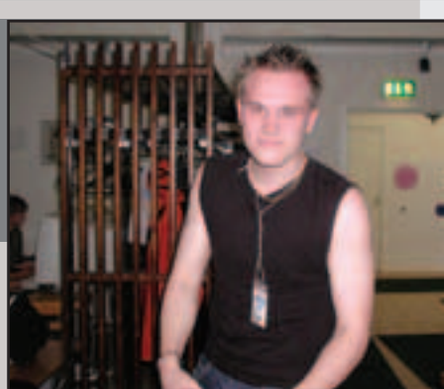


Ice Climbers. Наконец-то 1-ое место! Слева направо: Toxic, Gopher, Fox, Reptile, Phantom.



eSu.Cooller – чемпион QLAN в номинации Quake III 1x1. 10 тыс. евро не сделали его лицо счастливее.

БОЛЬШИНСТВО ШВЕДОВ ПЕРЕД СЕРЬЕЗНЫМИ МАТЧАМИ УПОТРЕБЛЯЛИ НИКОТИНОВЫЕ ПАКЕТИКИ SNUS, ЯКОБЫ ПОЗВОЛЯЮЩИЕ ЛУЧШЕ СОСРЕДОТОЧИТЬСЯ НА ИГРЕ. СВОЕОБРАЗНЫЙ ДОПИНГ ОКАЗЫВАЛСЯ В 5-6 РАЗ ЭФФЕКТИВНЕЕ ОБЫЧНОЙ СИГАРЕТЫ, ПРАВДА, НЕ ВСЕМ КИБЕРСПОРТСМЕНАМ ЭТО ПОМОГЛО.



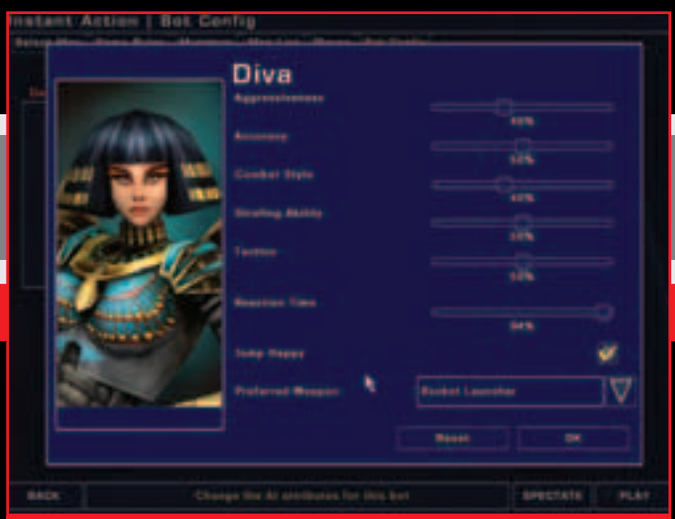
All*Z4muz, досадно проигравший eSu.Cooller'у в финале четыре карты.

НОВЫЙ ПАТЧ К UT2003

22 АПРЕЛЯ ВЫШЕЛ НОВЫЙ ПАТЧ ДЛЯ UT2003 ВЕРСИИ 2225 (ИЩИТЕ НА НАШЕМ CD). САМЫМ ЗНАЧИМЫМ ЕГО ПЛЮСОМ ЯВЛЯЕТСЯ ВОЗМОЖНОСТЬ ЗАПУСКА ИГРЫ БЕЗ CD. КРОМЕ ТОГО, ТЕПЕРЬ МОЖНО ВЫБИРАТЬ ОТОБРАЖЕНИЕ СТВОЛА ОРУЖИЯ ПО ЦЕНТРУ ЭКРАНА, А ТАКЖЕ УМЕНЬШИТЬ РАЗМЕР ПУШКИ В ВАШИХ РУКАХ С ПОМОЩЬЮ КОМАНДЫ BSMALLWEAPONS=TRUE В USER.INI ИЛИ В МЕНЮ SETTINGS, PLAYER. ПОЛЬЗОВАТЕЛИ ДЖОЙСТИКОВ С FORCE FEEDBACK (ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ) С ВЫХОДОМ ПАТЧА 2225 СМОГУТ ОЩУТИТЬ ВСЕ ПРЕЛЕСТИ ЭТОЙ ФИЧИ, А ЛЮБИТЕЛИ ПОИГРАТЬ С ИСКУССТВЕННЫМ ПРОТИВНИКОМ ДОЛЖНЫ ОЦЕНИТЬ ВОЗМОЖНОСТЬ ЗАДАВАТЬ СОБСТВЕННЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ БОТАМ (С ПОМОЩЬЮ CUSTOMIZE В МЕНЮ BOT CONFIG).

В ПАТЧЕ БЫЛИ ИСПРАВЛЕНЫ СЛЕДУЮЩИЕ ОШИБКИ:

- **СНАРЯД (В ЧАСТНОСТИ, ЛУЧ ОТ SHOCK'А ИЛИ РАКЕТА) ТЕПЕРЬ ВЫЛЕТАЕТ ИЗ СТВОЛА ТОЧНО ПО ЦЕНТРУ ПРИЦЕЛА. РАНЕЕ ОН БЫЛ СМЕЩЕН ЧУТЬ-ЧУТЬ ВНИЗ;**
- **ОШИБКА С «НЕВИДИМЫМ ИГРОКОМ» НА СЕРВЕРЕ;**
- **ОШИБКА CONNECTION CLOSED, ПРИ КОТОРОЙ НА НЕКОТОРОЕ ВРЕМЯ ПРОИСХОДИЛО ПОДВИСАНИЕ ИГРЫ ПОСЛЕ ОТКЛЮЧЕНИЯ ОТ СЕРВЕРА;**
- **ДОБАВЛЕН ВСТРОЕННЫЙ МУТАТОР UT-CLASSIC;**
- **УЛУЧШЕНО МЕНЮ WEBADMIN;**
- **РАСШИРЕНА НАСТРОЙКА ЦВЕТА И РАЗМЕРА ПРИЦЕЛОВ;**
- **УВЕЛИЧЕН ДИАМЕТР ПРИЦЕЛА В РЕЖИМЕ ZOOM (ПРИБЛИЖЕНИЕ) ДЛЯ SNIPER RIFLE.**



В патче UT2003 версии 2225 появилась возможность задавать собственные характеристики ботам. Им даже можно назначить любимый вид оружия.



Обратите внимание, насколько увеличился диаметр снайперского прицела для Sniper Rifle!

НА НАШЕМ CD

На нашем CD вы сможете найти конфигурационные файлы (cfg) таких игроков, как mTw|Solo (UT2003), Stermy (Q3), eoL-Dark (CS), [QPO]Tech (Q3), [9].esu-Vesslan (CS), All*Z4muZ (Q3).

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



PlayStation 2
русская версия
за $229.99
ЭТО РЕАЛЬНО!...

...ПРИ ПОКУПКЕ PS2 И 3-Х ЛЮБЫХ ИГР

СПЕШИ!
АКЦИЯ ОГРАНИЧЕНА ПО ВРЕМЕНИ

~~$249.99~~ ▶▶▶▶ $229.99
СПЕЦ ЦЕНА

ИНТЕРНЕТ-МАГАЗИН
HTTP://WWW.E-SHOP.RU
Заказы по интернету - КРУГЛОСУТОЧНО!
E-mail: sales@e-shop.ru
Тел.(095): 928-0360, 928-6089, 928-3574
пн.-пт. с 10:00 до 21:00 (сб.-вс. с 10:00 до 19:00)

ТРИУМФ

РОССИЙСКИХ КИБЕРСПОРТСМЕНОВ НА CLIKARENA ВО ФРАНЦИИ

18–20 апреля во французском городе Тулуза прошел крупный чемпионат Clikarena. Во Францию поехали сразу шесть российских киберспортсменов: Soul, Ranger, Asmodey, Karma, Bigman (все – по Warcraft III) и Alex (FIFA Football 2003). И в очередной раз (вспомните второе место Soul'а на CPL Cannes) нашим парням удалось занять призовые места. Слово предоставляется триумфаторам.

M19*ALEX, ПОБЕДИТЕЛЬ ФУТБОЛЬНОГО ТУРНИРА:

«Перед турниром я тренировался по 5–6 часов в день четыре раза в неделю. А непосредственно перед соревнованиями вообще уделял подготовке все свободное время. После прилета во Францию, отдохнув в гостинице, я поехал в игровой комплекс (такое большое многоэтажное стеклянное здание). Осталось лишь подтвердить регистрацию и получить футболку, являющуюся пропуском в геймерскую зону. Каждому киберспортсмену полагался персональный компьютер, но большинство из них уже было занято участниками из других стран, так что особо выбирать мне не пришлось. А на второй день чемпионата выяснилось, что не все конфигурации машин были одинаковы.

В турнире приняло участие всего 14 человек, разбитых на две группы. Самым сложным матчем для меня стал финал виннеров против француза Pira, но я сумел победить со счетом 4:3. Чемпионские игры проходили в отдельных помещениях с прямой трансляцией на проекционные экраны. Мне противостоял болгарин Cosmo, но он оказался слабее, пусть даже и в один мяч. Единственное, что не понравилось на Clikarena, так это отвратительная церемония награждения, а так все было супер».

ESU.SOUL, СЕРЕБРЯНЫЙ ПРИЗЕР В НОМИНАЦИИ WARCRAFT III:

«Перед поездкой все началось, как обычно, с визовых проблем, поэтому тренировался я только последние два дня в клубе с друзьями из команды Orky. Прилетев во Францию и погуляв по Парижу, я узнал о задержке поезда до Тулузы на три часа. После долгих мучений в дороге в гостинице я оказался только в пять утра, а уже в девять часов начались соревнования. Наспех позавтракав, мы вместе с партнерами по eSu пошли на место проведения турнира. Понаблюдали, параллельно настраиваясь, за игрой киберспортсменов из Кореи. В первом же раунде из-за отсутствия нормального сна и разминки мои соклановцы Asmodey и Ranger попали в сетку лузеров. Я же после нескольких несложных матчей встретился с корейцем Anuppy и уступил ему со счетом 0:2 (Night Elf против Night Elf), также «спустившись» к проигравшим. Однако до завершения первого дня чемпионата мне удалось победить нескольких оппонентов и выйти в лузерский полуфинал».

На следующее утро я взял реванш за проигрыш на CPL Cannes у француза Intox'a, после чего снова бился с Anuppy. Для меня это был самый важный матч на турнире. Очень хотелось отыграться за предыдущее поражение, плюс победитель нашей дуэли занимал как минимум третье место и получал в придачу денежный приз, а неудачник ехал домой ни с чем. Собравшись как следует, я взял верх над корейцем со счетом 2:1 и попал в финал лузеров, где меня уже ждал болгарин Insomnia. Стартовый поединок у меня явно не пошел. Владея инициативой в течение всего матча, я глупо отдал концовку и проиграл первую дуэль. Я начал паниковать, но силы для борьбы еще оставались, и мне с огромным трудом удалось добиться успеха в двух последующих встречах подряд. На заключительный матч чемпионата против DiDi8 меня не хватило. Спокойно и без напряга я получил заслуженное второе место, чему был, в общем, весьма рад. ■

ФИНАЛЬНАЯ РАССТАНОВКА МЕСТ НА CLIKARENA

(лучшие демо-записи и риплеи ищите на наших CD)

FIFA FOOTBALL 2003 1X1:
1 место – M19*Alex (Россия) – 1.5 тыс. евро
2 место – Cosmo (Болгария) – 1 тыс. евро
3 место – Pipo (Франция) – 500 евро

WARCRAFT III 1X1:
1 место – eSu.DiDi8 (Болгария) – 10 тыс. евро
2 место – eSu.Soul (Россия) – 3.5 тыс. евро
3 место – SK.Insomnia (Болгария) – 1 тыс. евро

COUNTER-STRIKE 5X5:
1 место – Team9.eSu (Швеция) – 30 тыс. евро
2 место – eoLithic (Норвегия) – 10 тыс. евро
3 место – SK (Швеция) – 5 тыс. евро

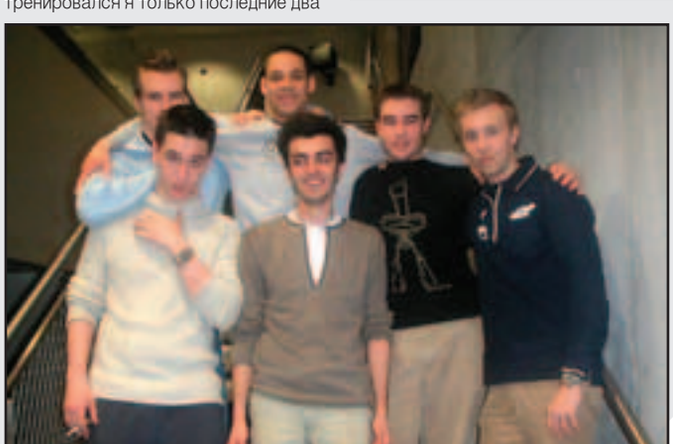
В РАМКАХ CLIKARENA ПРОШЕЛ ТУРНИР ПО COUNTER-STRIKE 5X5 СРЕДИ ДЕВУШЕК. ПОБЕДИТЕЛЕМ СТАЛА ЕВРОПЕЙСКАЯ КОМАНДА SCHROET KOMMANDO.





В этом шикарном здании проходил турнир Clikarena.

НА НАШЕМ CD ВЫ СМОЖЕТЕ НАЙТИ УДОБНЫЙ ПРОИГРЫВАТЕЛЬ ДЕМО-ЗАПИСЕЙ ДЛЯ QUAKE III, COUNTER-STRIKE, UT2003 – SEISMOVISION V211 И МНОГИХ ДРУГИХ ИГР.



Чемпион по Counter-Strike среди мужчин – шведский клан Team9.eSu. Эх, отхватили 30 тыс. евро!

На этом рубрика «Киберспорт» подошла к концу. Пишите мне на электронный адрес polosatiy@gameland.ru, я всегда буду рад ответить на ваши вопросы, критику и пожелания. В следующем номере: первые игры сборной России в четвертом Кубке Наций по Quake III и Counter-Strike; рассказ о турнире на Кубок «Точка Ру» по UT2003.



По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-91-14, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 745-91-14, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-59-92, e-mail: support@media2000.ru

Эксклюзивный представитель на территории Украины ООО "Одиссей", www.odyssey.od.ua, e-mail: sale@odyssey.od.ua, тел.: 8-10-38(048)-725-16-93. Эксклюзивный представитель на территории Эстонии компания MOE, www.moe.ee, e-mail: moe@moe.ee, тел.: 8-10-372-655-51-36. Все права защищены © Media 2000 Copyright. Лицензия Эп № 77-9227.

Разработано Электросиндикат

СВЯТОСЛАВ ТОРИК (TORICK@GAMELAND.RU)

TROPICO 2: PIRATE'S COVE

СВИСТАТЬ ВСЕХ НАВЕРХ!

Нелегко быть вожаком отважных морских волков. Отдавать приказы и всячески поощрять своих головорезов – далеко не самое сложное. Следить за тем, чтобы все параметры были на высоте, более того, создавать необходимые условия для пиратов, не забывая при этом о пленниках – основная задача для начинающих флинтов.

РОБКИЕ ШАГИ

Первое, что вы должны сделать в самом начале миссии, – поставить игру на паузу, выбрать место рядом с большими деревьями и лесопилкой, которую вам всегда выдают в начале, и построить палатку лесорубов. Если так сложилось, что вам на старте презентовали еще и двадцать бревен, определите вторую лесопилку в другую область леса.

Помните, что для постройки зданий в первую очередь требуются именно бревна. И еще: в отличие от The Settlers, нет необходимости таскать строительный материал для возведения построек. Посему можете без всяких сомнений поставить и лесопилку, и палатку лесорубов где-нибудь в густом лесу. Правда, все же не стоит сильно отдаляться от центра лагеря.

Теперь, когда в вашем распоряжении имеются две лесопилки и парочка палаток лесорубов, можно приступать к строительству остальных зданий. В первую очередь вам понадобятся: пивоварня, бар для пиратов и столовая для пленников. Понятное дело, необходимы рабочие, так что, если у вас их не хватает, снарядите свой первый корабль в рейд за пленниками.

После обеспечения людей едой пора задуматься о других потребностях. Пленникам нужно где-то отдыхать. По идее, они могут и на травке поваляться, но это не повысит их уровень удовлетворения вашим правлением. Поэтому нужно строить домики с таким расчетом: по одной крыше на 10-15 голов. В то же время пиратам необходима женская ласка и азартные игры (причем и в том, и в другом случае здания, где удовлетворяются эти капризы, могут быть выгодными для вас). Соответственно, в начале придется построить несколько маленьких хижин, а в процессе игры – разориться на большой бордель (или даже два больших борделя).

Где можно делать ставки? Для начала стоит поставить парочку построек, где проводятся петушиные схватки, а в будущем – зарезервировать место и под казино. Все это связано с ростом уровня пиратов (см. врезку).

SET SAIL!

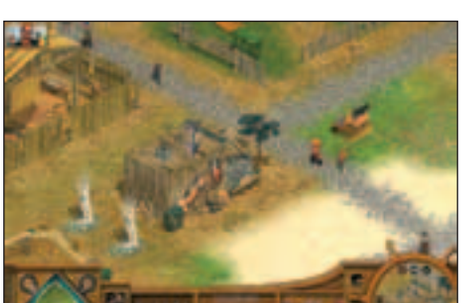
Окончательно убедившись, что пленники могут работать нормально, а пираты – грабить, не испытывая мучительных проблем, связанных с воздержанием, можно приступать к развитию индустрии. Для успешных набегов вам в первую очередь понадобится снаряжение. Как правило, в самом начале миссии у вас есть док. Если его нет – возведите как можно быстрее, а вслед за ним – судоверфь, где можно строить корабли. Для этого вам потребуется корабельный мастер, который, как правило, выдается на старте.

После того как первый корабль спустят со стапелей вашей собственной судоверфи, нужно оснастить его провизией и оружием. Еда производится из кукурузы в Sea Food Factory.

В свою очередь оружие – это целая отдельная индустрия. Для начала вам нужно поставить шахту рядом с зоной концентрации руды (серые квадратики на карте). Затем – завод по переплавке руды в железо. И, наконец, фабрики по



Игральный дом. Для приятного времяпрепровождения необходимы пиво и сигары.



Забегаловка, на всякий случай окруженная отпугивающим пленников декором.



Судостроительная верфь. По сути – одно из строений, нужны которые лишь время от времени. По большому счету, верфь необходима для одноразовой работы, после проведения которой здание можно смело сносить.

РАБОЧИЙ И КОЛХОЗНИЦА

ДИСКРИМИНАЦИЯ ПО ПОЛОВОМУ ПРИЗНАКУ

Само собой разумеется, женщины не могут работать лесорубами, а мужчины ни за что не пойдут вкалывать в борделе. Посему если вы, отстроив очередной публичный дом, увидели там одинокую жрицу любви и пять незанятых мест, скорее смотрите, остались ли в вашем подчинении женщины. Если нет, начинайте их «выковыривать» из других зданий. Унисексовыми считаются такие постройки, как ферма, пивоваренный завод, доки.



изготовлению оружия. Всего в игре три вида смертоносных игрушек: сабли, мушкеты и пушки. Что вам больше по душе? Для изготовления сабель достаточно построить соответствующую фабрику и заселить ее парочкой рабочих, а вот мушкеты и пушки могут производить только специально обученные оружейники и инженеры. В любом случае, если вы забили корабль под завязку саблями и провизией, можете отправляться в свой первый рейд.

Судно может привезти золото, пушки, новых пиратов, богатых заложников и специалистов. Все это в дальнейшем только пригодится. Кстати, пополнять провизию и оружие можно не только с помощью соответствующих построек, но и через черный рынок. Правда, это влетит вам в копеечку, но в большинстве миссий кампании без этого здания обойтись будет сложно. Только не покупайте там пушки – они чересчур дороги, кроме того, приобрести их можно чуть ли не в каждом втором рейде.

Итак, корабль готов выйти в море. Капитану можно отдать один из нескольких приказов: набег на поселение с целью захвата пленников (при этом шансы погибнуть стремятся к нулю, но кроме пленников вы ничего не получите); обычный круиз по определенному квадрату (об этом ниже) с целью захвата всего, что представляет материальный или иной интерес; похищение профессионального работника (250 золотых, но в большинстве случаев оправдывает стоимость); тщательное исследование заданного района (можно обнаружить торговый путь или поселение, что прибавляет шансы на богатую добычу в случае совершения круиза); и, наконец, самое интересное – развязать войну между двумя странами. Это добавит трафика (а стало быть, шансы на хорошую добычу возрастут), но может в случае провала выдать ваше местонахождение, о котором должна знать лишь ваша сторона-патрон!

БЫСТРЕЕ, ВЫШЕ, СИЛЬНЕЕ

Пара-тройка успешных рейдов – и пираты становятся опытнее и умнее. Вместе с тем им уже не хватает только обычных «хижин любви», грязных столовых и петушиных боев. Теперь им нужны бордели, таверны и клубы, где можно перекинуться в картишки, поставив на кон сотню-другую долларов. На самом деле, поначалу они не будут этого показывать, но если вы проследите за характеристиками своих бандитов, то увидите, что обычное посещение заведения не поднимает удовлетворенность сервисом на максимальную высоту. К тому же, когда вы начнете привозить из рейдов дополнительных головорезов, вам попросту придется построить новые здания, обеспечивающие большее количество мест.

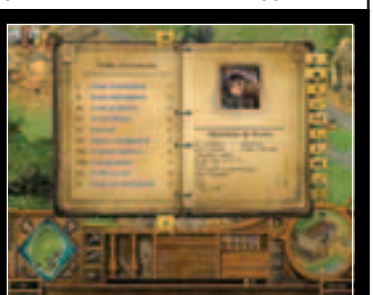
Условия достаточно серьезные. В таверне и гостинице подают в основном ром и блюда из бананов и папайи, в борделе с девушками неплохо бы покурить, а в казино без сигар вообще делать нечего. Все это требует налаженного механизма добычи сырья, его переработки и последующей отгрузки в места, не столь отдаленные от склада. Прямо как у взрослых.

Для табачной плантации вам понадобятся профессиональные фермеры, без коих вообще трудновато. Хорошо бы ими заселить все без исключения имеющиеся плантации – помимо серьезной экономии жизненного пространства, освобождаются столь нужные на нивах пленники. Впрочем, это дело времени и денег. Итак, достаем откуда-нибудь (похищаем или случайно захватываем во время рейда) skilled farmer и ставим плантацию в том месте, где табак произрастает лучше всего. Теперь, когда листья потихоньку пополняют склад на ферме, нужно построить табачную фабрику. Для этого понадобится профессионал в области ручной скрутки листьев табака. Опять же, хорошо, если на фабрике работает не один такой мастер, а двое – дело пойдет гораздо быстрее. Наконец, когда первые сигары появляются в око-

ВСЕМУ СВОЕ ВРЕМЯ

ЛИШЬ НЕОПЫТНЫЙ ПИРАТ БУДЕТ СХВАТКЕ С НИМ НЕ РАД

Со временем уровень ваших подчиненных начнет расти. Пираты будут требовать более профессиональных жриц любви, вкусной еды, рома, сигар и азартных игр. Одновременно с этим начнут повышаться их морские навыки, которые можно улучшить в школах или с помощью аксессуаров, производимых в уникальных зданиях: шляп, деревянных протезов, попугаев. Также с ростом уровня будут видоизменяться домики пиратов: от уровня pirate (2) до уровня pirate lord (9).





Пиратские домики, грамотно соседствующие с полезными защитными и анархическими сооружениями. С каждым новым уровнем пирата растет и уровень дома – от хижины до особняка.



А ничего у меня островок, да? И место рядом с доками есть, и собственный галеон.



Пиратам их домики уже не понадобятся. Головорезы покоятся на дне морском.

СВЯТОСЛАВ ТОРИК (TORICK@GAMELAND.RU)

шечке табачной фабрики, вездесущие грузчики развозят их по различным заведениям.

С ромом ситуация похожая. Обученный фермер плюс плантация сахарного тростника – это раз. Ликероводочный завод с профессиональным дистиллером – это два. Сидим, смотрим, как тележки весело бегают по тавернам и гостиницам.

Для получения печенья, которое готовится из бананов и папайи, необходимы обустроенные фермы по выращиванию фруктов плюс булочная.

ДЕНЬГИ-ДЕНЬГИ, ДРЕБЕДЕНЬГИ

Из рейдов вы, конечно, привезете какие-то барыши, но если все время гонять пиратов, то они начнут точить на вас зуб за то, что вы не даете им в полной мере насладиться женщинами, картами и вином. А постоянный приток капитала необходим для поддержания построек в рабочем состоянии.

Поэтому в игре есть особое уникальное здание – Smuggler's Cove. Контрабандисты готовы перевезти практически любой товар, создаваемый из любого сырья (кроме бревен), в одну из трех стран. Впрочем, и тут есть проблемы. Для продажи товара хотя бы в одну страну необходимо открыть ее правительству местоположение острова. Это возможно только в случае, если у вас хорошие отношения с этим государством. Если же нет – то лучше даже не пытаться; сообщите о местонахождении острова – готовьтесь к нападению.

Другой способ заработать немного золота – обмен заложников на выкуп. Когда вы захватываете в рейдах пленников и привозите их на свой остров, они стоят жалкие 100 монет. Но со временем при благоприятных условиях их стоимость серьезно возрастает. В первую очередь необходимо построить бордель – помимо пиратов туда частенько любят заглянуть богатенькие заложники. Также требуется отстроить таверну или гостиницу, где кормят аппетитнее всего. Не забудьте и про отдельное казино для заложников, они очень любят сорить деньгами. И, наконец, отель, отдельное здание, ничего для своей работы не требующее, но серьезно повышающее стоимость выкупа. Посему, когда у вас появятся свободные рабочие, а по острову начнут гулять дамочки в синих юбках – стройте отель.

ПРОБЛЕМЫ ИНДИРЕКТА

К сожалению, разработчики упустили несколько функций, которые могли бы быть крайне полезны. К примеру, отсутствует возможность четкого распределения товаров. Невозможно указать, сколько кукурузы отправлять в пивоварню, сколько отдавать в столовые и так далее. Нельзя, к примеру, указать, чтобы все отливаемые пушки отправлялись контрабандистам. Таким образом, приходится выкручиваться доступными способами. Например, чтобы отправить те же пушки контрабандистам, попробуйте прикрыть незадействованные доки (выберите «Удалить здание», затем выберите док и нажмите на квадратик – здание не снесут, но и работать оно не будет). То же самое и с сигарами – если хотите поставлять их только на экспорт, придется закрыть все бордели и казино.

Такие же вещи можно проворачивать и с пиратами. Например, вам срочно понадобилось совершить десяток рейдов. Но как только корабль прибывает к острову, все головорезы вплоть до последнего юнги срываются по барам. Так что прикрываем все увеселительные заведения и смело отправляем корабль в море. Злоупотреблять этим, естественно, не следует – рано или поздно пираты совсем обозлятся и если не открыть им доступ к борделям и пивным, они взбунтуются.

Также можно манипулировать и участками дороги. Построив автономную лесопилку, поставьте рядом с ней кукурузную ферму, столовую и домик отдыха. Загоните туда рабочих и отсеките кусок дороги.

СЧАСТЬЕ ВСЕМ, ПОЧТИ ДАРОМ

На работоспособность подопечных и лояльность вашему правлению влияет несколько параметров. Так, пираты предпочитают анархию и чувство защищенности. Пленникам же необходим порядок и чувство страха. В чем заказывка? Анархия и порядок несовместимы, поэтому приходится возводить постройки в определенных местах. Например, вдоль дорог, по которым ходят исключительно пленники, следует обустроить здания, свидетельствующие о порядке. А ближе к пивнушкам и игральным домам стоит развести анархию. В местах же пересечения пленников и пиратов имеет смысл ставить устрашающие и защищающие строения.

Кроме того, пленники обожают молиться (особенно англичане), поэтому рано или поздно вам потребуется церковь, для которой в свою очередь будет необходим священник (250 дублонов). Для пиратов предназначены личные домики, которые практически ничего не стоят, но займут довольно много места на острове.

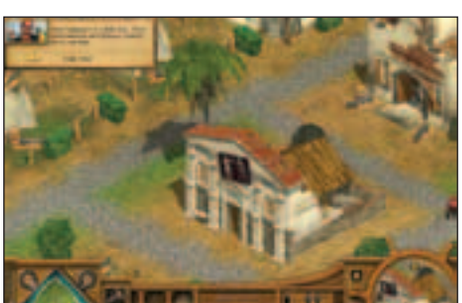
Вот, пожалуй, и все, что следует знать для эффективной игры в Tropico 2. И да пребудет с вами Веселый Роджер, пятнадцать человек на сундук мертвеца и персональная бутылка рома «Малибу»! ■

ВАШ КОРОЛЬ ВАМ ПРИКАЗЫВАЕТ!

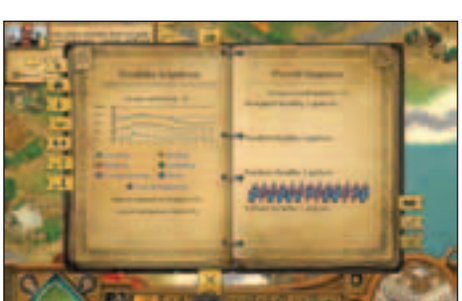
КАК УПРАВЛЯТЬ ПОВЕДЕНИЕМ ПЛЕННИКОВ И ПИРАТОВ?

Вам доступны указы, издавая которые, вы контролируете модель поведения пиратов и пленников и получаете бонусы. Например, Walk the Plank обязывает корабли не брать на борт новых пленников и пиратов во время рейда. А Recruit Captain всего за 1000 золотых позволит вам найти хорошего капитана. Все указы делятся на несколько категорий: пираты, заложники, экономика, морские и отношения с другими странами.





Черный рынок. Припасы стоят денег, но когда рейс срочный – можно немного разориться.



Богатых заложников удобно выбирать через интерфейс, а не отлавливать на улице курсором.



Частокол, за которым обитают не занятые работой пленники. У них нулевой шанс сбежать, но при этом им все так же необходима еда и сон. Причем избавиться от этих дармоедов нельзя!

МИЛИТАРИЗМ



По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефонам: (095) 745-01-74, E-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефонам: (095) 745-01-74, E-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве - БЕСПЛАТНО!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52, E-mail: support@media2000.ru.

Эксклюзивный представитель на территории Украины ООО "Одиссей", www.odyssey.od.ua, E-mail: cd-rom@odyssey.od.ua, тел.: 8-10-380-48-735-16-65. Эксклюзивный представитель на территории Эстонии компания MCE, www.mce.ee, E-mail: mce@mce.ee, тел.: 8-10-372-605-57-38.

Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000", лицензия ЭП № "Т1-6227". Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат ООО Языковой Бизнес Центр "Интекс". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000".

© 2002-2003 E-Pie Entertainment & Technology Co., Ltd. (China) and Incagold GmbH (Switzerland). All rights reserved.

АНАТОЛИЙ НОРЕНКО (SPOILER@GAMELAND.RU)

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX 3: RAVEN SHIELD

ЗАЩИТНЫЕ ЦВЕТА РАДУГИ

Стоит ли объяснять, что бездумная зачистка помещений – совершенно непозволительная роскошь в Raven Shield? Залог успеха – грамотное планирование операции. Вам понравится потратить пять часов на прохождение первой миссии? Притом, что само представление занимает не более десяти минут. По другим правилам здесь не играют.

Вы можете вызубрить все клавиши управления и выучить все команды, но без планирования вряд ли следует рассчитывать на успех операции. Как пример, направив весь отряд в одно помещение и приказав стрелять во все, что движется, вы допустите самую грубую ошибку. Террорист наверняка выживет, а ваши подопечные попросту перестреляют друг друга. Скажите, кто так спасает заложников?

ПРЫЖОК В НЕИЗВЕСТНОСТЬ

Безусловно, советы для каждой миссии должны быть строго индивидуальными – необходимо учитывать все премудрости локации и знать местонахождение террористов на карте. Перед вами руководство, которое поможет в наиболее часто встречающихся ситуациях. Только не ищите универсальных советов. То, что идеально подойдет для одной миссии, завершится обязательным провалом в другой.

Джон Кларк и Кевин Суини дают только общее представление о предстоящем задании, и вы не узнаете даже малой толики того, с чем предстоит столкнуться в действительности. Обязательно изучите видеоролик, который демонстрируют на экране брифинга. По крайней мере, вы сможете определить самые напряженные точки на карте.

Основное правило – никогда не занимайтесь подбором отряда, пока не исследуете локацию. Когда разберетесь с брифингом, переключитесь на экран планирования и осмотрите местность. Найдите ответы на все интересующие вас вопросы. Имеются ли позиции, идеально подходящие для размещения снайперов? Много ли открытых мест, где сложно найти укрытия?

Тщательно проработайте план проникновения в каждое закрытое помещение. Зачастую встречаются комнаты, в которых под присмотром находится лишь одна дверь. Суньтесь в нее, и вас тут же пристрелят. Загляните в дверь напротив, и расправитесь с неприятелями без особых усилий. К выбору подходящего отряда стоит приступать только после ознакомления с окружениями.

СИЛА ЕДИНСТВА

Вам нужен такой отряд, который бы прекрасно чувствовал себя на карте. Отыскали снайперские позиции? В таких ситуациях всегда имеет смысл создать подразделение из двух человек, причем, как не сложно догадаться, один из подопечных должен в обязательном порядке быть снайпером. И напротив, если таких мест на карте не заметно, не следует тратить время на создание группы «на всякий случай». Сами посудите, что лучше: восемь первоклассных штурмовиков или семь штурмовиков и один никчемный снайпер?

Если в миссии не обойдется без взаимодействия с бомбами и электронными устройствами, назначьте нужных специалистов. На самом деле, зачастую подобные условия можно обойти, но знатоки своего дела в команде никогда не помешают.

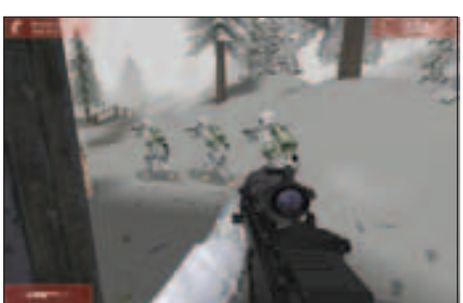
Самое сложное – правильно распределить подопечных по группам. Если в подразделении слишком много человек, будьте уверены, что кого-нибудь обязательно пристрелят. К тому же такое положение вещей неизбежно приводит к путанице.

ОБРАЗЦОВЫЕ ЗАДАЧИ

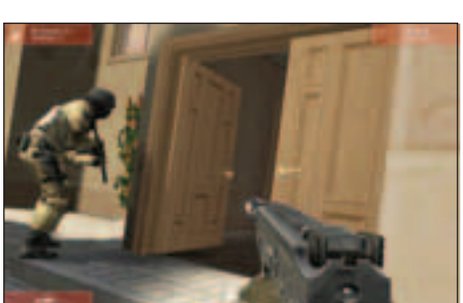
Желательно еще с самой первой миссии установить для себя некие стандарты. Как пример, следует определиться с цветами подразделений – вы должны четко представлять назначение каждого отряда.

Работать необходимо с учетом собственных приоритетов. Например, подразделение снайперов можно во избежание неразберихи определить под золотой цвет. Лидером следует назначить того, кто обладает наибольшим скиллом leadership.

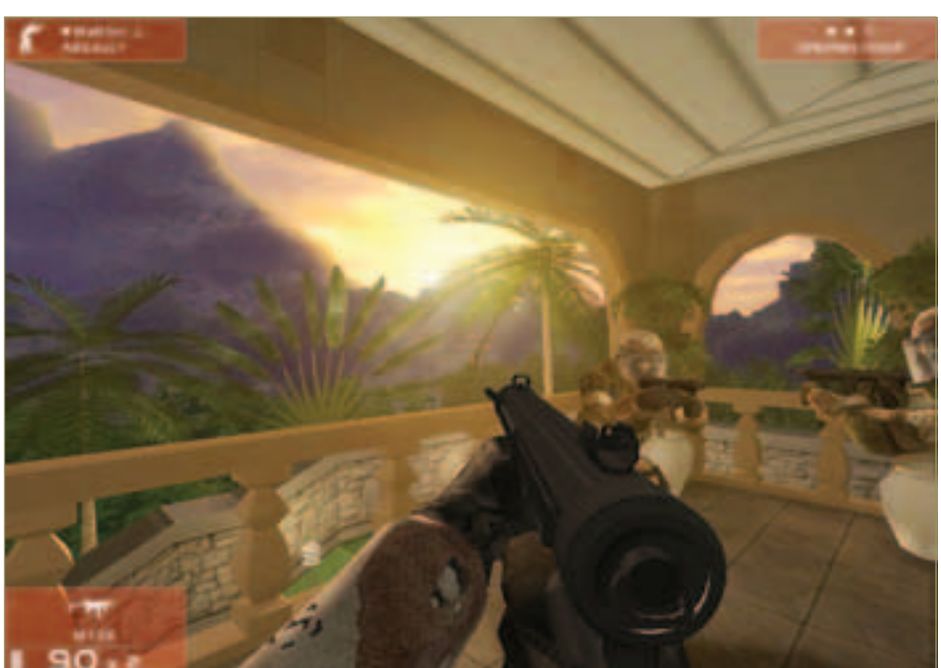
Красной команде, к слову, стоит дове-



Режим поведения assault/normal эффективен практически во всех ситуациях.



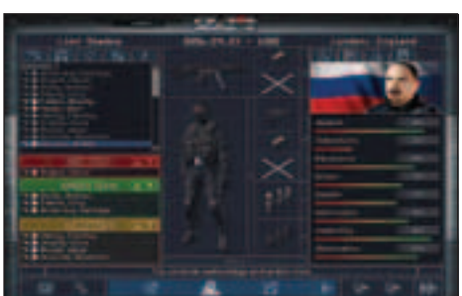
Кто откроет дверь? Вопрос этикета. Или все же доверия своим подчиненным?



Не стоит забывать, что главное – спасение заложников. Красивыми пейзажами будете любоваться позже, когда отправитесь на заслуженный отдых в Майами.



При правильном подходе лицезреть этот экран вам предстоит большую часть времени.



Подразделение с одним единственным человеком? Не смешно.



Прикрывайте своих, так как зачистка помещений никогда не бывает спокойной. Любая оплошность может привести к неминуемому провалу. Посему пройти миссию с первого раза получается далеко не всегда.

рить выполнение самых сложных задач. Почему бы не поставить во главу Динга Чавеза, у которого максимально развиты необходимые атрибуты? Если произойдет сбой, перерабатывайте план, AI вряд ли подведет.

Зеленый цвет станет для вас синонимом смешанной команды – отряда без четкого назначения, который можно подстроить под ситуацию. Конечно, у вас могут быть и, более того, должны быть, свои идеи по распределению команд. Отнеситесь к такой, казалось бы, незначительной детали с надлежащей ответственностью – проводить операции станет значительно проще.

Ни в коем случае не отпускайте снайпера в одиночку, даже если он всю миссию будет сидеть в укромном местечке. Поверьте, он никоим образом не сможет себя защитить, рассматривая крохотный участок карты в оптический прицел. Без поддержки со стороны тут не обойтись.

ПОДБОР ИНСТРУМЕНТОВ

Если вся миссия проходит на открытой территории, не стоит ограничиваться одними лишь погремушками. Выбор правильного вооружения – одна из первостепенных задач. Опять же, необходимо четко представлять себе сложившуюся обстановку и исходить только из этого.

Не следует забывать об аксессуарах. Правда, в самой первой миссии (да и в любой другой, где не идет речь о stealth) не имеет смысла хвастаться глушителями. Конечно, противники будут вас слышать и реагировать на шум, но провалить миссию вряд ли получится. Помните, что использование глушителей уменьшает наносимый урон и дальность стрельбы. На открытых территориях – самоубийство.

В миссиях со спасением заложников все как раз наоборот. Не сложно догадаться, к чему может привести бесцеремонное обращение с пушками. Если террористы вас услышат, считайте, что парой заложников станет меньше. Миссия провалена. А это уже совершенно неоправданный риск.

Впрочем, тут можно играть с подразделениями. Если команда занимается спасением заложников, не отпускайте ее без глушителей. Всем остальным можно вручить пушки погромче.

ДВИЖЕНИЕ – ЖИЗНЬ

Всего существует три вида передвижения (blitz, normal и cautious) и ровно столько же видов поведения (assault, infiltrate и recon). Соответственно, на ваш выбор предлагается девять различных комбинаций.

Некоторые ситуации потребуют от вас смены поведения. Если вы передвигаетесь по огромной территории без укрытий, выберите assault/cautious. В согнутом положении ваши подопечные становятся трудными мишенями. В другой ситуации, когда действие происходит в узких коридорах, следует перемещаться перебежками, а значит, ваш выбор – assault/blitz.

КТО ЗДЕСЬ ГЛАВНЫЙ?

Искусственный интеллект выполняет все ваши указания с надлежащей точностью, так что любая неудача – только ваш просчет.

В качестве примера возьмем дымовые гранаты. Использовать их нужно крайне осторожно. Как все происходит? Оперативник прекращает стрельбу, убирает оружие, достает гранату, вынимает чеку, бросает гранату, достает пушку и начинает целиться. Этого времени вполне достаточно, чтобы вы потеряли своего подопечного. Террористы, что неудивительно, целятся как раз в беззащитных.

Посему самая эффективная тактика – штурм с пушкой наперевес. Конечно, шокировать никого не получится, но зато у вас куда больше шансов остаться в живых, нежели отправиться к праотцам с гранатой в руках.

ДВОЙНОЙ УДАР

Raven Shield – это не Metal Gear Solid, где герой в одиночку справляется с самыми невероятными миссиями. Ваша задача – координировать действия, а не демонстрировать из себя супергероя.

Если все подразделение рвется через одну дверь – потерь не избежать. Если же два отряда заходят в помещение сразу с двух сторон, террористы будут в течение некоторого времени в замешательстве. Будьте уверенны, что операция по задержанию пройдет успешно.

РАБОТА ПОД ПРИКРЫТИЕМ

Террористы отличаются сообразительностью. Во-первых, если они что-то заподозрят, тут же начнут суетиться.

Во-вторых, террористы умеют преподносить сюрпризы. Допустим, ваше подразделение производит зачистку помещения, и никто не обращает внимания на дверь, через которую вы вошли. Прокравшийся террорист без зазрения совести выпустит обойму в спину.

УЧИТЬСЯ НА ОШИБКАХ

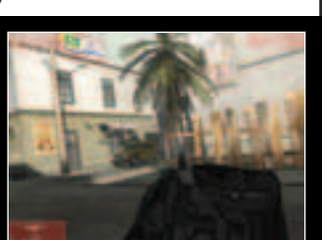
Никогда не получится создать такой план, который бы работал в 100% случаев. Все настолько непредсказуемо, что сложно быть уверенным в том, чем все закончится.

Конечно, я не отрицаю, что порой достаточно нажать Retry Action пару раз, и тот план, который несколько раз подряд провалился, сработает с минимальными потерями. И все же удовольствие в том, чтобы предусмотреть все нюансы, а это – долгие часы кропотливой работы и муторное выявление ошибок и просчетов. ■

НЕВИДИМОСТЬ = НЕУЯЗВИМОСТЬ

ПРАВДА ЖИЗНИ В RAVEN SHIELD

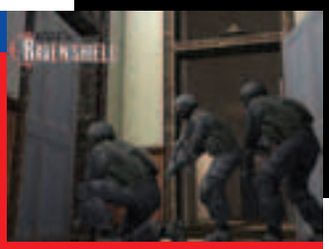
Одно попадание приводит к летальному исходу. Все как в жизни. Никогда нет времени подбежать, присесть, достать пушку, присмотреться в оптический прицел, включить режим инфракрасного видения, обнаружить цель, удостовериться и, наконец, произвести выстрел. Радует одно – ваши противники находятся точно в таком же положении. Кто выстрелит первым, тот и прав.



[PC]: TOM CLANCY'S RAINBOW SIX 3: RAVEN SHIELD

Нажмите во время игры клавишу ~ (тильда), чтобы вызвать консоль, после чего вводите коды.

unlock all – получить доступ ко всем уровням
god – режим Бога для играющего
godteam – режим Бога для всей команды
godterro – террористы становятся неуязвимыми
godhostage 1 – заложники становятся неуязвимыми
godall – режим Бога для всех персонажей
fullammo – восполнить боезапас
ghost – получить способность летать
walk – вернуться в нормальный режим передвижения
neutralizeterro – нейтрализовать всех террористов
disarmbombs – обезвредить все бомбы
rescuehostage – спасти всех заложников
togglecollision – получить способность проходить сквозь других персонажей
callterro – террористы бегают за вами
trunaway – террористы убегают от вас
playerinvisible – стать невидимым
tsurrender – террористы, едва завидев вас, сдаются
tspreyfire – террористы, едва завидев вас, открывают огонь
routeall – отобразить маршруты террористов и заложников
killterro – убить всех террористов



behindview <0 или 1> – вкл./откл. вид от первого лица
demorec <имя файла> – начать запись демки
stopdemo – остановить запись
demoplay <имя файла> – проиграть записанную демку
resetmeall – снять действие всех читов

[PC]: LINE OF SIGHT: VIETNAM

Во время игры нажмите клавишу ~, чтобы вызвать консоль. Введите /cheatcheat и нажмите ENTER для активации читерского режима. Используйте нижеследующие коды.

/ac – режим Бога, неограниченный боезапас, режим полета
/godmode – режим Бога
/invis – невидимость
/fly – режим полета
/ammo – неограниченный боезапас
/winmission – выиграть текущую миссию
/losemission – проиграть текущую миссию
/hitlermode – режим Гитлера

Коды, действие которых пока неизвестно: **/astar; /arrival; /dogmode; /give; /stats; /cvdraw; /pathdraw; /noint; /wpcondraw; /wpdraw**.

[PC]: RAYMAN 3: HOODLUM HAVOC

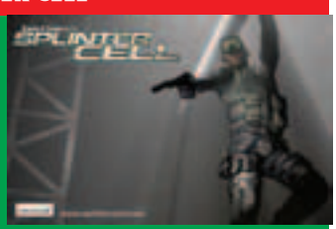
Как получить доступ к мини-играм?

Rayman 2-D Madness: наберите во время игры 1000 очков.
Racket Jump: наберите во время игры 3000 очков.
Crush: наберите во время игры 4000 очков.
Razzof Circus: наберите во время игры 6000 очков.

[PC]: TOM CLANCY'S SPLINTER CELL

Загляните в директорию игры в папку /system и отыщите файл splintercell-luser.ini. Пролистните его вниз, пока не найдете свободные от команд клавиши. Привяжите к ним необходимые читы. Альтернативный способ: во время игры нажмите клавишу ~, чтобы вызвать консоль, после чего вводите коды.

invincible 1 – активировать режим Бога
invincible 0 – отключить режим Бога
health – восполнить здоровье
invisible 1 – стать невидимым для врагов
invisible 0 – отключить невидимость



ammo – восполнить боезапас
fly – режим полета
ghost – режим прохождения сквозь стены
walk – вернуться в нормальный режим передвижения
playersonly – заморозить противников
killpawns – уничтожить противников

[PS2]: COLIN MCRAE RALLY 3

Все нижеприведенные читы работают для бонус-кода 0976. Чтобы получить его, удалите свою сохраненную игру и перезапустите Colin McRae Rally 3. Повторяйте процедуру до тех пор, пока не получите желаемый результат 0976. Вам не потребуется больше восьми попыток, так как всего существуют лишь восемь бонус-кодов.

Получить доступ ко всем машинам: **MKCLLB**



Получить доступ ко всем трасам: **ODIATU**
Получить доступ ко всем запчастям: **FHPCNU**
Получить доступ ко всем уровням сложности: **WSNXZU**
Радиоуправляемые машинки: **WWBDBU**
Jet: **GOBUUR**
Baja Buggy: **NQRPE**
Hovercraft: **IURUOT**
Battle Tank: **LHZWOH**
Ford Super Focus: **OQJZZY**

[PC]: FREELANCER

Избавиться от интро:
Найдите в директории игры в папке /EXE файл freelancer.ini и откройте его в любом текстовом редакторе. Вы найдете заголовок [Startup], под которым расположены три ссылки на начальные видеоролики. Удалите эти строки и сохраните внесенные изменения. Отныне игра станет запускаться гораздо быстрее.

Режим Бога:
Найдите в директории игры файл perfoptions.ini и сделайте на всякий случай его резервную копию. Откройте оригинал в любом текстовом редакторе, например, в Notepad, отыщите строку **DIFFICULTY_SCALE = 1.00**, измените ее на **«DIFFICULTY_SCALE = 0.00»** и сохраните внесенные исправления.

[PC]: ОПУСТОШЕНИЕ (DEVASTATION)

Во время игры вызовите консоль, после чего вводите коды для активации соответствующих читов.

dopefish – режим Бога, все оружие
god – неуязвимость
allammo – получить по 999 ед. всех боеприпасов
fly – режим полета
ghost – режим прохождения сквозь стены
walk – вернуться в нормальный режим передвижения
sptravel <название карты> – загрузить указанный уровень

Названия карт: **SPOMO-TheLab.dvs; SPOMO-TheLab2.dvs; SPOM1-SomaSunset.dvs; SPOM2-Chinatown.dvs; SPOM3-TopOTheTower.dvs; SPOM4-TheRock.dvs; SPOM5-Embarcadero.dvs; SP1M1-UrbiaSouth.dvs; SP1M2-UrbiaAsylum.dvs; SP1M3-UrbiaNorth.dvs; SP1M4-Docks.dvs; SP2MO.dvs; SP2M1-MarketMadness.dvs; SP2M2-CardboardCounty.dvs; SP2M3-TheAquifers.dvs; SP2M4-IchthyaSouth.dvs; SP2M5-IchthyaNorth.dvs; SP3M1-Chozo.dvs; SP3M2-RiversOfWaste.dvs; SP3M3-Zangai.dvs; SP3M4-Transit.dvs; SP3M5-Bukko.dvs; SP3M6-BukkoRoof.dvs**.

[PC]: JURASSIC PARK: OPERATION GENESIS

Снимаем ограничения на строительство.

Загляните в директорию игры и отыщите в папке data/unit следующие файлы:
HerbFDsp.ini; CarnFDsp.ini; Toilet.ini; Hatchery.ini; HuntPlat.ini; Kiosk.ini; shop.ini; hvdome.ini; hventry.ini; safari.ini; Road.ini; rangerdp.ini; ViewPlat.ini; turret.ini.

Откройте нужный файл в текстовом редакторе и найдите строку UnitSpecific. Вы можете поменять значение параметра на любое вам угодное. Не забудьте сохранить внесенные изменения.

[PC]: X2: WOLVERINE'S REVENGE

Доступ ко всем уровням
Нажмите в главном меню клавиши, отвечающие за **[Punch] [Senses] [Punch] [Senses] [Punch] [Punch] [Senses] [Crouch]**.

Доступ ко всем видеороликам
Нажмите в главном меню клавиши, отвечающие за **[Punch] [Senses] [Punch] [Senses] [Punch] [Punch] [Crouch] [Senses]**.

Читерские опции
Нажмите в главном меню клавиши, отвечающие за **[Punch] [Punch] [Senses] [Senses] [Senses] [Senses] [Punch] [Punch] [Senses] [Crouch] [Senses] [Crouch]**. Поставьте игру на паузу, и вы получите доступ к опции Cheats.

READER'S HINTS

[PC]: RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

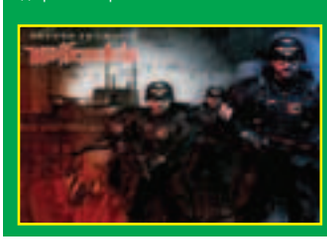
Тип: хинт
Автор: Смирнов Александр (smirnov@btv.lv)



В игре Return to Castle Wolfenstein я отыскал эффективный способ уничтожить монстров, у которых вместо ног эдакие электрические летающие блюдечки. Взять, к примеру, уровень, на котором они появляются впервые. Заметьте, что лестница, у которой монстры выламывают стену на первом этаже, имеет перила. Как только один из супостатов заметит вас, неситесь на площадку второго этажа и встаньте так, чтобы перила были прямо между вами. Как только монстр поднимется и окажется в центре первого пролета, тут же откройте огонь. В таком случае супостат не станет огибать перила и рванет напрямую. Естественно, он нарвется на перила и станет кувыркаться на месте. Считайте, что он в ловушке собственного интеллекта. Не торопитесь и расстреляйте его хоть из



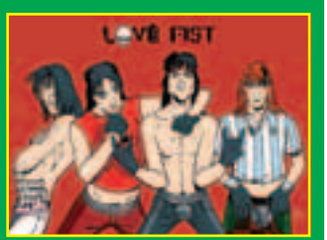
самого последнего пистолета. Таким нехитрым способом можно завалить всех четырех монстров на уровне. Другой уровень, где при входе в огромный зал за вами закрываются двери и вас встречает ueber-солдат, проходится аналогичным способом. Как только заставка завершится, быстренько сохраните свою игру. Неситесь влево и встаньте так, чтобы между вами и солдатом оказались перила в три ряда в виде змейки. Солдат вас не видит, а значит, не бьет электричеством. Достаньте снайперскую винтовку и, используя оптический прицел, палите сквозь дырки в перилах.



[PS2]: GRAND THEFT AUTO: VICE CITY

Тип: хинт
Автор: Vercetti (straight@gala.net)

Я хочу поделиться секретом прохождения миссии Shakedown. На мой взгляд, она одна из самых сложных во всей игре. К сведению, сразу после выполнения этого задания вы получите возможность приобретать предприятия. Итак, вам дается всего пять минут, чтобы добраться к North Point Mall и разбить там двадцать витрин. Времени, на



самом деле очень мало, потому что езда до назначенного места на машине или мотоцикле отнимет у вас порядка двух минут. Мое решение таково: перед миссией захватите вертолет, к примеру, на крыше Downtown Police Department. Не поленитесь и поставьте его прямо перед входом в Vercetti Estate. Как только начнется миссия, заберитесь в вертолет и следуйте в супермаркет. Полет отнимет у вас приблизи-





тельно 45 секунд. Оставшихся четырех минут должно вполне хватить на выполнение миссии – используйте свой гранатомет по назначению. Заранее поздравляю с приобретеными предприятиями.

Хотите увидеть собственные советы на страницах «Страны Игр»? Тогда кратко и лаконично задокументируйте сокровенные хинты и вышлите их на адрес spoiler@gameland.ru. Лучшие будут удостоены награды в конце года.

e-shop
http://www.e-shop.ru
ИНТЕРНЕТ МАГАЗИН С ДОСТАВКОЙ НА ДОМ
БЫСТРО ■ УДОБНО ■ ДОСТУПНО

XBOX™



Технические параметры:

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

PAL $299.99
NTSC $309.99

$83.99*/85.99

Enter the Matrix

$83.99*/85.99

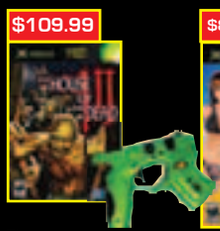
Brute Force

$83.99*/85.99

Tao Feng: Fist of the Lotus

$83.99*/83.99

Return to Castle Wolfenstein: Tides of War

$109.99

The House of the Dead 3 с Mad Catz Blaster

$83.99*/85.99

Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball

$83.99

APEX

$83.99*/85.99

Star Wars: Knights of the Old Republic

* – цена на американскую версию игры (NTSC)

Заказы по интернету – круглосуточно!
e-mail: sales@e-shop.ru
Заказы по телефону можно сделать
с 10.00 до 21.00 с понедельника по пятницу
с 10.00 до 19.00 с субботы по воскресенье
(095) 928-6089 (095) 928-0360 (095) 928-3574

В ПРОДАЖЕ С 20 МАЯ



В НОМЕРЕ:

Пароль «Рыба-Shit»
– Реальные истории нашумевших взломов

Хакеры и ФБР
– Как начиналось их противостояние

Дело – труба!
– Подробнейший материал о взломе мобильников

Обзор эксплоитов
– Впервые на страницах X ежемесячный обзор свежих security-дыр и способы защиты. MUST READ для админов

326.5 см3 памяти
– Тестируем 80-ти меговые винчестеры

А также: возрожденная и обновленная рубрика ИМПЛАНТ о кибер-будущем и высоких технологиях. Читай в мае:

Чума XXI века
– оружие будущего

Смертельная логика
– как запрограммировать робота-убийцу

На нашем диске ты найдешь весь софт из журнала, сорцы прог из Кодинга, новые ядра линукс, кучу свежих демок, музыки и прочий прогрессивный stuff...

ЖУРНАЛА ХАКЕР
(game)land
www.xakep.ru

EASTER EGGS

А ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ?..

В предыдущем номере журнала был представлен уникальный материал, в котором речь шла о занятных мелочах в MGS2: Substance, конкретно – в сценарии Sons of Liberty. Как пример, вы могли узнать о сексуальных фантазиях Снейка и мазохистских наклонностях Райдена, да и прочие персонажи представали в совершенно ином свете. Согласитесь, только после таких открытий можно осознать, насколько многогранным является творение Хидео Кодзимы.

[PC]: METAL GEAR SOLID 2: SUBSTANCE

Как и было обещано, сегодняшний выпуск нашей рубрики посвящаем прочим любопытным деталям – для них попросту не нашлось места в прошлом номере «СИ». Особую ценность представляет заметка о бонусах, которые можно получить в MGS2: Substance, собрав установленное количество солдатских жетонов.

1. Девять на двенадцать

Завершите сценарий Sons of Liberty за любого из персонажей и начните игру заново. В инвентаре вашего героя появится цифровая фотокамера, позволяющая сохранять снимки на винчестер или карту памяти (в зависимости от платформы, на которой вы играете). В PC-версии предмет не столь полезен, так как скриншоты куда привычнее снимать с помощью специальной программы и протертой клавиши Print Screen.
К сведению, цифровую камеру можно получить и прежде времени. Для этого в эпизоде Plant проберитесь в Strut E Shell 1 и приберите к рукам Box 5 с изображением Zone of the Enders. Пройдите в южную часть помещения, заберитесь на конвейер и нацепите на себя картонную коробку. Вы окажетесь в секретном помещении, в котором как раз и хранится цифровая камера. Назад вернитесь тем же путем.

2. Бесценные бонусы

Обо всех хитростях добывания солдатских жетонов мы писали в предыдущем номере. На сей раз поведаем о необходимых условиях для получения всяческих бонусов, разительно изменяющих геймплей. Начнем со Снейка, а значит, с эпизода Tanker. Пройдя игру на всех предложенных режимах сложности, вы сможете собрать 152 солдатских жетона. Раскладка следующая: Very Easy – 24, Easy – 26, Normal – 33, Hard – 35, Extreme – 34.
Аккумулируйте полсотни солдатских жетонов, и Снейк получит в подарок стильную бандану. Символ бесконечности на повязке гарантирует неограниченный боезапас. С таким положением вещей сражения с боссами превращаются в сущие пустяки – вам больше не придется бегать по округе в поисках амуниции. Правда, несколько огорчает необходимость перезаряжать пушки.
Наберите 80 солдатских жетонов, и герой разживется stealth-камуфляжем. Если помните, именно такой костюм Снейк использовал в интро, когда прыгал с моста. Противники перестают вас замечать, и прохождение превращается в приятную прогулку. Главное, не сталкиваться с неприятелями – вас сразу же раскроют.
У Райдена комплект бонусов в два раза больше. Пробежав на всех уровнях сложности Plant, вы сможете собрать 242 жетона. Раскладка следующая: Very Easy – 43, Easy – 44, Normal – 49, Hard – 52, Extreme – 54.
Аккумулируйте 80 жетонов, и Райден получит коричневый парик, гарантирующий неограниченный боезапас. Все то же самое, что и у Снейка. 120 жетонов, и stealth-камуфляж ваш. Жаль, что он не действует в сражениях с боссами. Наберите 160 жетонов, и получите оранжевый парик, а значит, сможете бесконечно долго висеть на руках. Согласитесь, порой крайне полезная возможность. И, наконец, собрав 200 жетонов, Райден приобретет голубой парик, дарующий носителю способность дышать под водой. Конечно, чтобы заполучить все бонусы, придется изрядно постараться, но зато прохождение игры на высших уровнях сложности с такими предметами в инвентаре... В общем, вы поняли.
Отметим, что, собрав все жетоны до последнего, вы получите ссылку на секретный сайт Konami с кучей рулезов. Адрес говорить не буду – всего нужно добиваться честным путем – при желании узнаете его в Сети.

3. Как понравиться Эмме?

Пройдите игру два раза за любого из персонажей, и при следующей встрече герой будет носить солнцезащитные очки. Кроме того, существует интересная возможность немного изменить внешность Снейка. Играя за Райдена на уровнях Hard, Extreme, European Extreme, вы сможете найти предмет Shaver. При первой же встрече герой отдаст Снейку электробритву в обмен на пачку сигарет. Под конец игры вы будете приятно удивлены, увидев всеобщего любимца с выбритым подбородком.

4. Ужасы нашего меню

После того как вы успешно завершите игру, главное меню сменит свой цвет с красного на синий. Пройдите игру еще раз, чтобы вернуть все на свои места. Кстати, если вы нажмете клавишу [W] в PC-версии или [L2] в PS2-версии, прогремит выстрел, сопровождаемый вспышкой.

5. Качая железо

Сделайте сто подтягиваний, чтобы получить Grip Level 2. О своих достижениях вы узнаете по Codec. Учтите, что подтягиваться необходимо до упора, в противном случае ничего не выйдет. Еще сто подтягиваний подарят вам Grip Level 3, и вы сможете дольше висеть на руках. Соответственно, если у вас есть оранжевый парик, подобные забавы вовсе ни к чему.

6. Clear Code

В конце игры вам покажут статистику: полученный рейтинг, затраченное время, количество сохранений, число использованных Continue, количество раз, когда была поднята тревога, число убитых охранников и количество использованных Rations. После вас наградят так называемым Clear Code, который необходимо ввести на сайте http://www.konamijpn.com/mgs2_sub/. Таким образом, вы сможете похвастаться своими достижениями перед другими игроками.

7. Зов улиц

Возможность прокатиться на скейтборде имеется исключительно в PS2-версии. Дело в том, что в Evolution Skateboarding от Konami засветились уровни и персонажи из MGS2. Доступ к мини-игре открыт с самого начала. Вы можете выбрать Снейка или Райдена, причем никакой разницы в управлении не наблюдается.

Как всегда жду ваших предложений по содержанию рубрики. Если есть что сказать, пишите на spoiler@gameland.ru, и пусть все тайное станет явным!
P.S. На компакт-диске к журналу вы сможете найти обширную и постоянно обновляющуюся подборку по рубрике «Коды» в формате HTML.



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

Эксклюзивный представитель на территории Украины ООО "Одиссей", www.odyssey.od.ua, e-mail: cd-rom@odyssey.od.ua, тел.: 8-10-38048-735-16-65.
Эксклюзивный представитель на территории Эстонии компания MCE, www.mce.ee, e-mail: mce@mce.ee, тел.: 8-10-372-605-57-38.
Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000", Лицензия Эл № 77-6227. Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат ООО Языковой Бизнес Центр "Интекс". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000".
© 1998 Rage Software plc. Все права защищены. Все остальные товарные знаки являются собственностью соответствующих владельцев.

TEST_LAB TEST_LAB@GAMELAND.RU

И ЕЩЕ РАЗ CREATIVE...

В последнее время компания Creative с «нездоровым» энтузиазмом взялась за разработку и выпуск внешних звуковых карт. Вся компьютерная общественность еще толком не успела оценить Extigy 2, а они уже выпустили новый продукт. Его имя – Sound Blaster Digital Music. Новинка является внешней звуковой стереокартой с интерфейсом USB. Устройство поступит в продажу в мае по стоимости $80.

Итерфейс звуковой карты – USB 1.1, так что ее можно смело покупать и для сравнительно старых систем. На плате имеется линейный вход (2 разъема RCA), один вход для микрофона (mini jack), 2 линейных выхода (RCA), выход для наушников, оптические вход и выход. Питается карта от USB, потребляемый ток – 160 мА.

Новинка имеет возможность подключения к домашнему кинотеатру и поддерживает Dolby Digital (AC-3). При прослушивании звука через наушники или колонки эффект трехмерного звука достигается при помощи технологии CMSS 3D.

Размеры карты – 119x69x26 мм, вес – 116 гр. Устройство работает под управлением Windows 98 SE/ME/2000 Professional (SP3 и выше)/XP (SP1).



Creative продолжает выпускать внешние звуковые карты!

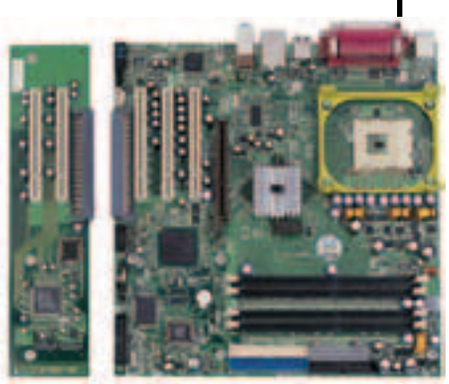
МОДДИНГ ПО-ЯПОНСКИ

В стране восходящего солнца очень популярен моддинг компьютеров, причем занялись этим наши высокотехнологичные восточные соседи с присущими им размахом и фантазией. Речь идет о новой фирме CrazyPC, название которой как нельзя лучше отражает ее сущность. В арсенале компании имеется огромное количество разнообразных примочек для любителей моддинга: тут и всяческие накладки, разноцветные лампы, разнообразные наклейки, подсвечиваемые кулеры, клавиатуры, моддинговые системы охлаждения для винчестеров и, конечно, готовые корпуса. Покупать подобные вещи, да еще и из Японии – удовольствие дорогое, на это способны только истинные фанаты моддинга, но даже сайт компании превосходно подходит в качестве боевого руководства к действиям: http://www.crazypc.com.



ПЛАТА-ТРАНСФОРМЕР

Компания QDI представила интереснейшую материнскую плату – P4I875P – основанную на чипсете i875P. Главная ее фишка заключается в том, что она может использоваться как обычная плата форм-фактора ATX, так и micro ATX. К тому же это первая плата, основанная на чипсете Canterwood, которая сделана в MicroATX. Устройство выполнено таким образом, что при помощи дополнительного блока превращается из micro ATX в ATX. Эта технология получила название QME (Quick Magic Extension). На дополнительной карте расширения расположены два слота PCI и два контроллера Serial ATA. В полном (с дополнительным модулем) варианте плата имеет 5 слотов PCI, 4 контроллера S-ATA, а так же присутствуют AGP 8x, сетевой контроллер 1 Гбит Ethernet, 8 портов USB 2.0 и звуковой кодек AC'97. Плата поддерживает системную шину 800 МГц, и технологию Hyper-Threading, двухканальную DDR и ECC-память. По заверениям производителя, она совместима с процессором Prescott (3.6 ГГц).



OPTERON НА ПОДХОДЕ

Появились первые данные о новой материнской плате AsusTek (P8NBX) на чипсете nVidia nForce3 Professional для Socket 940 под процессоры AMD Opteron. Это первая плата, выпущенная на данном чипсете. Новинка предназначена для создания однопроцессорных станций на 64-битных процессорах AMD Opteron, и поддерживает как 32-битные, так и 64-битные режимы работы CPU. Существующая версия чипсета nForce 3 Pro 150 может работать со 100BASE-T Ethernet, ACR и CNR, ACPI 2.0, RAID 0, 1, 0+1, тремя каналами Ultra ATA-133, 6 портами USB 2.0 и шиной AGP 8x. Осенью ожидается появление следующей версии чипсета nForce 3 Pro 250, которая будет поддерживать 1000BASE-T Ethernet, четыре порта Serial ATA и два ATA-133.



GIGABYTE ВЫДЕЛЯЕТ ПОДРАЗДЕЛЕНИЕ ДЛЯ ВЫПУСКА ВИДЕОКАРТ



В Южной Корее скоро начнутся продажи видеокарт новой компании Gigacube, подразделения хорошо известной Gigabyte. Отпочковавшаяся компания будет заниматься выпуском графических карт на базе всей линейке чипов ATI. Первым на рынке появятся продукт Gigacube RADEON 9200. Видео карта Gigacube RADEON 9200 128MB основанная на чипе RV280 и оборудована 128 Мбайт 128-битной 5.0 нс памяти, тактовые частоты чипа – 250 МГц, памяти – 200 МГц. На карте установлены аналоговый, цифровой DVI и ТВ (S-VHS, Composite, PAL/NTSC) выходы. Через некоторое время на рынке появятся карты серий Gigacube RADEON 9700 PRO, RADEON 9800 и 9600. Попадет ли продукция этой компании на наш рынок – неизвестно. Вообще факт выделения компанией Gigabyte отдела производства видеокарт в самостоятельную компанию сам по себе очень интересен и обещает некоторые качественные перемены в процессе развития ускорителей.

PARHELIA В УРЕЗАННОМ ВАРИАНТЕ

Компания Matrox собирается выпустить в продажу две видеокарты: Millennium P750 и Millennium P650.

Карта P750 является урезанной версией Matrox Parhelia 512. У нее 128-битный интерфейс, на плате установлено 64 Мбайт памяти. Как видно на фотографии, новинка имеет два выхода DVI. Стоит отметить, что разрешение и частота обновления для каждого монитора настраиваются независимо.

Millennium P750 и Millennium P650 отличаются лишь тем, что вторая не поддерживает режим TripleHead – она по старинке будет работать как DualHead. Обе карты имеют поддержку шины AGP 8x. Кроме урезанного количества движков пиксельного рендеринга, чипы новых карт также обладают урезанной до 128 бит шиной памяти, и будут поставляться с 64 Мбайт DDR. Остальные характеристики новинок идентичны с Parhelia 512.



Единственное что неизвестно – тактовая частота процессоров и памяти новых карт. Цена P750 – $235, а P650 – $169. Точная дата начала поставок пока не известна.

НОВЫЕ ПИШУЩИЕ ПРИВОДЫ ОТ I-O DATA

Компания I-O Data выпускает в продажу линейку новых приводов: один внутренний DVD+/-RW с интерфейсом ATAPI и два внешних – DVD-RW и DVD/CD-RW – с интерфейсом USB 2.0. Первый привод называется DVR-ABN4 и обладает следующими характеристиками: запись DVD-R – 4x, DVD-RW – 2x, DVD+R – 4x, DVD+RW – 2x,4x; запись CD-R – 16x, CD-RW – 10x; чтение CD-ROM – 40x; DVD-ROM – 12x. I-O Data DVR-ABN4 поступит в продажу в ближайшее время по цене около 267 долларов США. Привод будет работать под управлением Windows Me/2000/XP.

Внешний DVD-RW-привод I-O Data DVRP-iUP2 поступит в продажу в середине мая по цене около $350. Новинка будет работать под управлением Windows Me/2000/XP. Помимо интерфейса USB, на устройстве имеется разъем CONNECT PLUS, что позволяет подключить DVRP-iUP2 к IEEE1394. Скоростные характеристики следующие: запись DVD-R – 2x, DVD-RW – 2x; чтение DVD-ROM – 8x. Запись CD-R – 16x, CD-RW – 8x; чтение CD-ROM – 24x. I-O Data DVRP-iUP2 поступит в продажу в мае, примерная цена – $350.

И третий привод из новой линейки – CRWD-iU48S – поступит в продажу в начале мая по цене около $154. Устройство оснащено интерфейсами USB 2.0, CONNECT PLUS, как и DVRP-iUP2. Привод работает под управлением Windows 98/Me/2000/XP. Скоростные характеристики новинки: запись CD-R – 48x, CD-RW – 24x; чтение CD-ROM – 48x, DVD-ROM – 16x.



Сделано профессионалами для профессионалов



Серия IC7
Самая оптимальная платформа для Intel® Pentium® 4
• Overclock Intel® Pentium® 4 FSB800 to 1 GHz FSB
• Чипсет Intel 875P
• Поддержка Технологии Intel Hyper-Threading
• 4 DIMM для Dual DDR 400 / Поддержка ECC
• Intel CSA Gigabit LAN (IC7-G)
• 10/100 LAN (IC7)
• Dual SATA 150 RAID 0/1
• AGP Pro 8X/4X, 6-канальный звук
• USB 2.0 / IEEE1394, S/PDIF In/Out (IC7-G)
• Поддержка Технологий ABIT Engineered



BH7
Разгонись до 800FSB/DDR400!
• Поддержка Intel® Pentium® 4 / Socket 478
• Поддержка Технологии Intel Hyper-Threadin
• 533 МГц FSB / 3 DIMM для DDR 200/266/333
• Serial ATA/ USB 2.0 / LAN / 6-канальный звук
• Поддержка Технологий ABIT Engineered



Siluro FX5600 Ultra OTES
Бесшумная система охлаждения OTES
• nVIDIA GeForce™ FX 5600 Ultra GPU
• 128MB DDR SDRAM
• AGP8X
• CineFX™ Engine
• nView™ Multi-Display
• Технология Intellisample
• On-board TV-Out / DVI
• Поддержка DirectX 9.0 & OpenGL 1.4
• Поддержка аппаратного мониторинга Siluro IQ

Зарегистрируйся на www.abit.ru и выиграй приз!
В течение мая месяца – еженедельные розыгрыши призов!
3 материнские платы для процессоров Intel,
3 материнские платы для процессоров AMD,
3 видеокарточки на nVIDIA GeForce FX.
Главный приз: материнская плата серии IC7 на базе чипсета 875P и 17" LCD монитор!

www.ABIT.ru

ТЕСТИРОВАНИЕ ПРОЦЕССОРОВ AMD

TEST_LAB TEST_LAB@GAMELAND.RU

Мы уже не раз рассказывали нашим читателям о новых этапах противостояния двух гигантов рынка процессоров – компаний Intel и AMD. Тем не менее, многие обзоры и тестирования оставили больше вопросов, нежели дали ответов. Так какая же из этих двух корпораций производит самую качественную продукцию? Сегодня это не самый главный вопрос нашего тестирования, хотя обойти его стороной тоже не удастся. Отодвигая на второй план аспекты соперничества процессоров Intel и AMD, мы фокусируем внимание на другом вопросе: а насколько выгодно приобретать топовые, самые высокопроизводительные процессоры того или иного разработчика?

Тестирование проводилось на примере устройств AMD, хотя не исключено, что позже будет проведено аналогичное исследование и для продукции Intel. Как уже отмечалось, мы не стали полностью отходить от темы сравнения CPU Intel и AMD, поэтому наряду с процессорами AMD в тест был включен Intel Pentium 4 2.8 ГГц.

test_lab выражает благодарность
компании «Остров Формоза» (тел: 728-4004)
за предоставленное на тестирование оборудование.

НЕМНОГО ТЕОРИИ

Прежде чем переходить непосредственно к тестированию и к анализу его результатов, ознакомимся с необходимым теоретическим материалом.

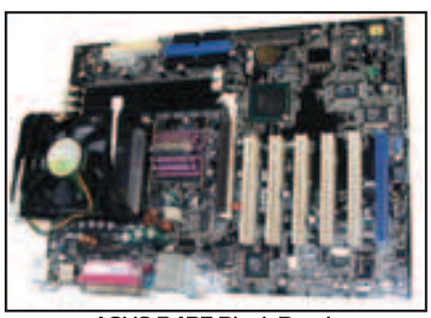
СЕМЕЙСТВО ATHLON XP

Линейка процессоров Athlon XP довольно многообразна, поэтому необходимо дать некоторые пояснения. Дело в том, что в этой серии применяются разные процессорные ядра: Palomino – выполнено по 0.18-мкм техпроцессу и представляет собой переработанное ядро Thunderbird (использующееся в обычном Athlon'e). Его основные достоинства заключаются в большом количестве исполняемых за один такт инструкций, в мощном и производительном FPU с тремя независимыми конвейерами для исполнения стандартных FPU-инструкций, а также в фирменном наборе инструкций AMD 3DNow! и поддержке Intel SSE. Также в этом ядре стал применяться механизм опережающей загрузки инструкций в L1-кэш, минуя L2-кэш (256 Кбайт), что позволяет ему обработать еще большее количество команд, тем более что размер кэша L1 (128 Кбайт) этому весьма способствует. Другое отличие Palomino – расширенный L1 TLB (Translation Look-aside Buffers), который может хранить до 40 адресов данных, а при взаимодействии с эксклюзивным кэшем (кэш второго уровня не дублирует содержимое кэша первого уровня) увеличивает общую производительность процессора Athlon XP.

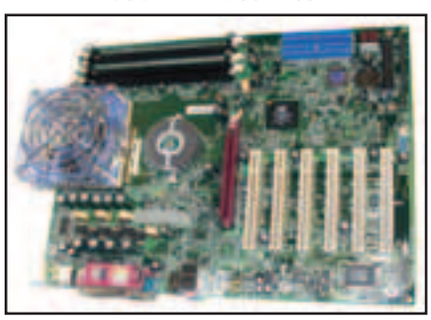
Thoroughbred является 0.13-мкм модификацией ядра Palomino, позволившей компании AMD и дальше увеличивать тактовые частоты своих процессоров. Barton отличается от Thoroughbred в два раза большим размером кэша второго уровня (теперь он равен 512 Кбайт) и увеличившейся до 333 МГц частотой системной шины (ранее она официально поддерживала лишь 266 МГц). Вследствие размещения дополнительного кэша был удлинен кристалл процессора, а также возросли площадь ядра (с 84 до 101 мм2) и количество транзисторов (с 37,6 до 54,3 млн. штук).

Рейтинговая система оценки производительности процессоров Athlon XP

С появлением Athlon XP компания AMD ввела для обозначения его производительности так называемый «рейтинг», основанный на результатах работы обширного списка разнообразного ПО (от офисных и игровых приложений до бенчмарков). Впрочем, реальные тактовые частоты своих процессоров AMD не скрывает, и их всегда можно посмотреть при загрузке BIOS. Но, вероятно, этот рейтинг является рекламным ходом в конкурентной борьбе с Pentium 4, так как догнать его именно по значениям частоты компании AMD пока не удается.



ASUS P4PE Black Pearl



Epox EP-8RDA

КРЕМНИЕВЫЕ ПЛАСТИНЫ

Делать по одному процессору на пластине неудобно и дорого, ведь с ней нужно проделать несколько сотен операций. Поэтому обычно делают сразу несколько процессоров на одной большой пластине, поскольку одни и те же операции дешевле проводить сразу с большим количеством микросхем. Причем чем больше размер пластины, тем больше на ней помещается процессоров, а чем больше процессоров на пластине, тем дешевле они стоят. То есть пластина с диаметром 300 мм позволяет произвести более дешевые микросхемы, чем пластина в 200 мм. После того как пластина пройдет все технологические процессы, ее разрезают на отдельные части (чипы). Каждая из частей становится процессором, его проверяют и запаковывают в корпус.

ЧТО ТАКОЕ 0.13 МКМ И 0.18 МКМ?

Чаще всего эти цифры называют «технологией» или «техпроцессом». На самом деле, 0.13 микрон – это минимальный литографический размер (МЛР), говорящий о наименьшей толщине элемента на кремневой пластине, которой можно добиться с помощью фотолитографии. А от МЛР в свою очередь зависит размер транзистора и длина соединителей между транзисторами, составляющими все блоки процессора. То есть чем меньше МЛР, тем меньше транзистор, а чем меньше транзистор, тем выше может быть его частота, ведь в коротких соединителях сигнал

ПЕРЕЧЕНЬ ТЕСТИРУЕМОГО ОБОРУДОВАНИЯ

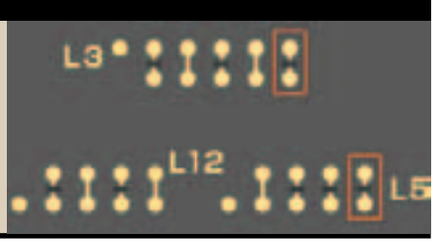
AMD Athlon XP 2200+	AMD Athlon XP 2600+
AMD Athlon XP 2400+	AMD Athlon XP 2800+
AMD Athlon XP 2500+	Intel Pentium 4 2.8 ГГц

ОПИСАНИЕ ТЕСТОВОГО СТЕНДА

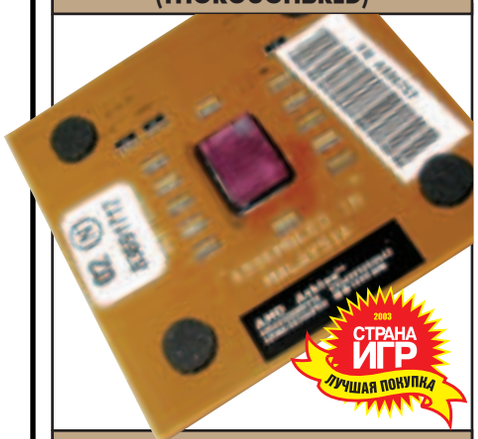
Материнские платы: ASUS P4PE Black Pearl (для Intel), Epox EP-8RDA (для AMD);
Блок питания: ATX 300W Zalman ZM300A-APF (P4+AMD);
Память: Samsung 512 МБайт DDR PC2700;
Жесткий диск: IBM DTLA 307045;
Видеокарта: ATI Radeon 9700 128 МБайт;
Кулеры: Evercool CUW1F-715B (Socket478), Thermaltake Volcano 9 (Universal);
ОС: Windows 98SE.

МНОГОПРОЦЕССОРНАЯ КОНФИГУРАЦИЯ

Многие покупатели довольно часто хотят приобрести компьютер с многопроцессорной конфигурацией. Но действительно ли она нужна? Дело в том, что второй процессор дает прирост производительности только в тех приложениях, которые изначально нацелены на мультипроцессорность, например, в 3D Studio MAX. Игры, к сожалению, не предназначены для такого использования, поэтому увеличения скорости при их запуске наблюдаться не будет. Если же действительно существует необходимость в такой системе, то можно несколько сэкономить, купив не специализированный Athlon MP (Multi-Processing), а обычный Athlon XP, который «превращается» в «MP» после замыкания последнего мостика группы L5. Напомним, что у процессора Athlon на ядре Thunderbird нужно было замыкать последний мост из группы L3.



ATHLON XP 2200+ (THOROUGHBRED)



Итак, первый процессор AMD в тестировании разработан на основе ядра Thoroughbred. Одной из наших задач является попытка выяснить, насколько хорошо функционируют тестируемые процессоры в «легком» разгоне, то есть без увеличения напряжения в питании ядра и, следовательно, без серьезных нагрузок на систему. Данная модель имеет официально заявленную тактовую частоту 1800 МГц, а в результате изменения множителя с 13.5x на 14x, ее удалось повысить до 1862 МГц (133x14). Дальнейшие тесты выявят воздействие этих изменений на производительность.

РАЗГОН

Хорошо известно, что процессоры от AMD пользуются большой популярностью у оверклокеров всего мира. Дело в том, что помимо возможности повысить частоту FSB, множитель процессора Athlon XP довольно легко разблокировать. Для этого достаточно закрасить простым графитовым карандашом (или токопроводящим клеем) мостики L1 на подложке процессора. Кроме того, у процессоров на ядре Thoroughbred множитель вообще не заблокирован (до коэффициента 12.5). Однако следует помнить, что для эффективного разгона необходимо поднимать напряжение на ядре процессора, и, следовательно, позаботиться о его охлаждении. Также имеет большое значение хорошая оперативная память, позволяющая системе стабильно работать на повышенных частотах. Разгон по системной шине гораздо эффективнее, чем по множителю, но может повлечь за собой некоторые трудности, связанные с увеличенными частотами PCI/AGP, так как не все PCI-устройства могут работать в таком режиме.

задерживается меньше. А если сигнал идет по соединителям быстро, можно повысить частоту. Иными словами, от МЛР зависит частота процессора.

ПИКСЕЛЬНЫЕ И ВЕРШИННЫЕ ШЕЙДЕРЫ

Пиксельные шейдеры – это небольшие программы, которые изменяют атрибуты отдельных пикселей, что позволяет создавать реалистичное освещение и разнообразные световые эффекты. Вершинные шейдеры модифицируют вертексные данные, благодаря которым возможно создать анимированные объекты, игру света и тени, «оживить» выражения лиц персонажей, синхронизировать движения губ и речи и так далее.

ОХЛАЖДЕНИЕ

Общеизвестно, что процессоры сильно греются. В преддверии жаркого лета лучше позаботиться о хорошем охлаждении уже сейчас, не дожидаясь сбоев в работе системы. В первую очередь необходимо следить за температурой процессора, которая должна колебаться в пределах 60-65 C°. Наивысший возможный предел – 85 C°, но настоятельно рекомендуется не допускать столь опасных для процессора и всей системы в целом значений. Разумным и доступным решением этой проблемы является покупка качественного кулера с массивным радиатором и мощным вентилятором. Предпочтение должно отдаваться охладителю с медным радиатором, но возможен и более дешевый вариант – радиатор с медным основанием. При этом особое внимание необходимо уделить креплению, которое должно быть жестким, но при этом не вызывать трудностей при установке. Из хороших моделей мы можем порекомендовать Titan TTC-CU5TB, Evercool CUD-725 и серию Thermaltake Volcano (6/7/9). Еще одним важным условием эффективного охлаждения является термопаста, которая наносится тонким ровным слоем (около 0,5 мм) на ядро процессора. Из множества разнообразных паст, имеющихся на рынке, наилучшие характеристики имеют АлСил-3 и КПТ-8.

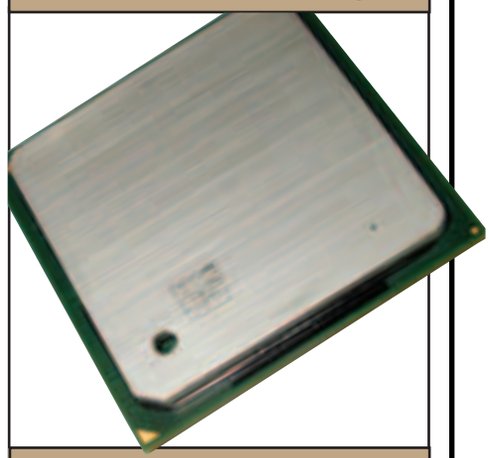
При построении или выборе новой системы пользователь должен внимательно оценить корпус системного блока. Ведь удачно спроектированный корпус имеет хорошую циркуляцию воздуха, и, следовательно, обеспечивает эффективное охлаждение всех внутренних устройств. Поэтому следует выбирать корпус достаточно большого размера, желательно с вентиляционным отверстиями и местом для установки дополнительных вентиляторов, один из которых должен направлять воздух внутрь корпуса, а другой – из него. Что касается блока питания, то здесь стоит отдать предпочтение известной марке (например, PowerMan, Thermaltake, HighPower, LOT), хорошо зарекомендовавшей себя на рынке, так как мощность китайских блоков питания зачастую не соответствует заявленным значениям.

ATHLON XP 2400+ (THOROUGHBRED)



Действительная тактовая частота этого процессора составляет 2000 МГц (133x15). Поднять ее множителем или частотой системной шины оказалось невозможным без изменения напряжения. Поэтому было принято решение протестировать его только в стандартном режиме.

INTEL PENTIUM 4 2.8 ГГЦ



Этот процессор разработан на новом ядре Northwood и, как в случае с Thoroughbred компании AMD, основным его отличием является использование более совершенного технологического процесса 0.13 мкм, позволяющего и дальше наращивать тактовые частоты, одновременно снижая энергопотребление и тепловыделение. Также у ядра Northwood можно отметить вдвое больший объем L2 кэша – 512 Кбайт (Willamette имел лишь 256 Кбайт), и, кроме того, наличие более скоростной процессорной шины Quad Pumped Bus, работающей на частоте 533 МГц вместо 400 МГц более ранней модели.

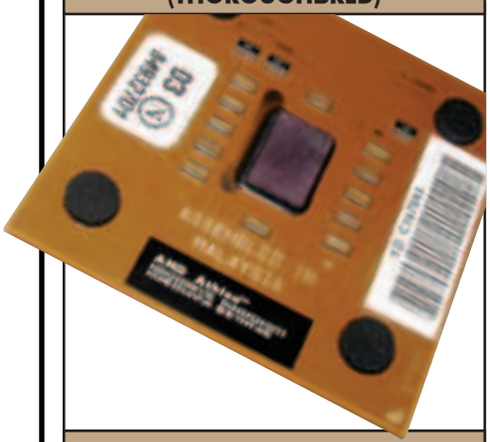
СОВЕТ: УСТАНОВИТЕ VIA 4-IN-1 PACK!

Очень часто отказ покупки процессора AMD аргументируется тем, что он нестабильно работает. Похожие высказывания в большинстве случаев характерны для некомпетентных «специалистов» либо ярых поклонников продукции Intel. Тем не менее, полной безосновательности в этом тоже нет. Заметим, что подобные заявления появились во времена чипсетов KT133/A и AMD760, плохо совместимых с южным мостом VT82C686A/B. Вообще, продукция компании VIA достаточно капризна, поэтому для системы с материнской платой на этом чипсете будет не лишним установить пакет универсальных драйверов VIA 4-in-1 Pack. Во избежание различных неприятностей и неожиданностей следует выполнять указанную ниже последовательность инсталляции драйверов:

1. VIA 4-in-1 Pack;
2. драйвер видеокарты;
3. драйвер звуковой карты;
4. драйверы USB-устройств;
5. прочие драйверы.

Если система имеет RAID-контроллер, то его драйверы необходимо установить сразу после VIA 4-in-1 Pack.

ATHLON XP 2600+ (THOROUGHBRED)



В нашем тестировании это последний процессор с ядром Thoroughbred (реальная тактовая частота 2133 МГц (133x16)). Путем увлечения частоты системной шины и изменения множителя (166x13.5) его удалось разогнать до 2250 МГц, что соответствует модели Athlon XP с рейтингом 2800+.

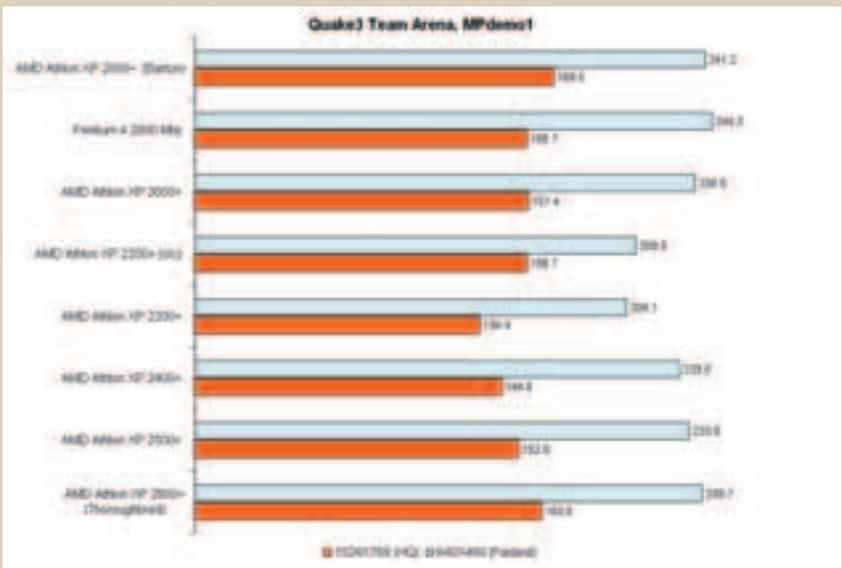
МАТЕРИНСКИЕ ПЛАТЫ

Многие пользователи стоят перед проблемой выбора материнской платы, совместимой с процессором Athlon XP, или не знают, будет ли работать уже имеющаяся плата с новым процессором. Все материнские платы, сделанные на основе чипсета VIA KT333, поддерживают ядро Thoroughbred; не стоит отказываться и от VIA KT266A. Все же мы рекомендуем перестраховаться, посетив сайт производителя, и при необходимости скачать свежую версию BIOS. Что касается поддержки ядра Barton и, следовательно, частоты системной шины в 333 МГц, то таковой обладают следующие чипсеты: VIA KT333, VIA KT400, VIA KT400A и nVidia nForce2.

Из широкого выбора материнских плат хотелось бы выделить продукцию компаний ASUS, ABIT, MSI, EPOX и SOLTEK, уже давно пользующихся популярностью на рынке. Помимо прочего, эти производители предоставляют удобные средства для разгона системы, максимально упрощая пользователям задачу. Особенно успешна в этой области компания EPOX со своими материнскими платами EPOX 8K9A2(+) и EPOX 8RDA(+), которые дают возможность менять заблокированный множитель процессора.

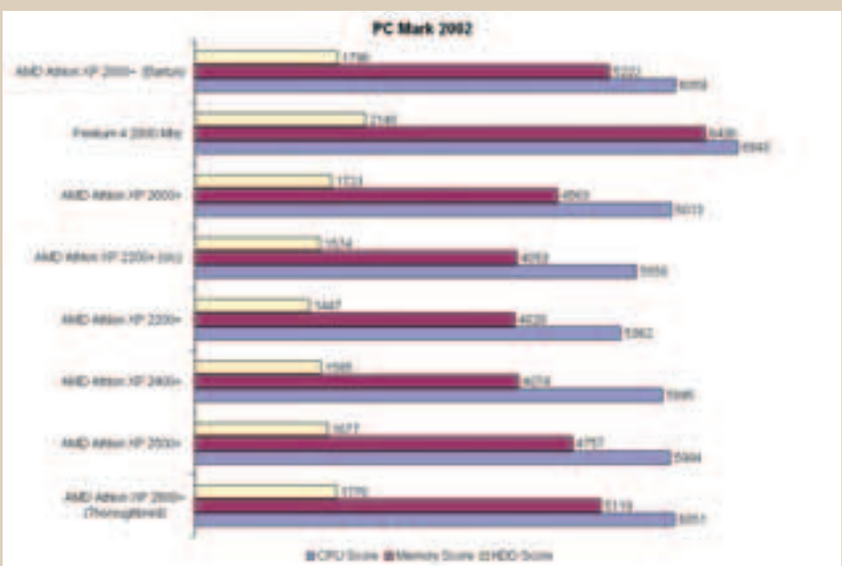
QUAKE III TEAM ARENA

Использованный в целях тестирования популярный FPS лишений раз подтвердил, что Athlon XP показывает завидную производительность при гораздо меньшей стоимости, чем P4. Чтобы убедиться в этом, достаточно взглянуть на нижеследующую таблицу (цены приведены на момент тестирования).



PC MARK 2002

В этом тесте, активно использующем разнообразные задачи для оценки скорости CPU, лучшие результаты удалось показать процессору Pentium 4 2.8 ГГц, обладающему более высокой пропускной способностью шины памяти, чем у процессоров AMD.



Также напомним, что компания AMD рекомендует для процессоров Athlon блок питания мощностью не менее 300W (в требованиях Intel упоминается и наличие дополнительного разъема питания ATX12V). Мы не будем спорить с инструкцией, но упомянем, что часто бывает достаточно и менее мощных БП, главное, чтобы его производитель был хорошо известен.

МЕТОДИКА ТЕСТИРОВАНИЯ

Для точной оценки производительности систем на базе тестируемых процессоров использовались наиболее подходящие для этих задач программные средства, в частности, бенчмарки 3DMark2003 и PCMark2002 хорошо зарекомендовавшей себя компании FutureMark Corporation (http://www.futuremark.com).

3DMark2003 применяет новейшие технологии для расчета и построения графического изображения. В частности, в этом тесте активно используются вершинные шейдеры версии 2.0 и пиксельные шейдеры версий 1.1, 1.4 и 2.0. Кроме того, все движения и столкновения в игровых тестах рассчитаны в реальном времени в соответствии с законами физики (на основе алгоритмов расчета физической модели мира компании Havok).

PCMark2002 включает в себя разнообразные задачи – декомпрессия JPEG, компрессия и декомпрессия по алгоритму LZ77, текстовый поиск и преобразование аудиопотока. На основе результатов тестов 3DMark2003 и PCMark2002 мы оцениваем производительность CPU.

Quake III Team Arena – популярная игра, обладающая удобными встроенными средствами для тестирования. Для активации теста необходимо вызвать консоль (клавиша ~), а затем набрать в строке «/Timedemo 1». После этого можно запускать любой

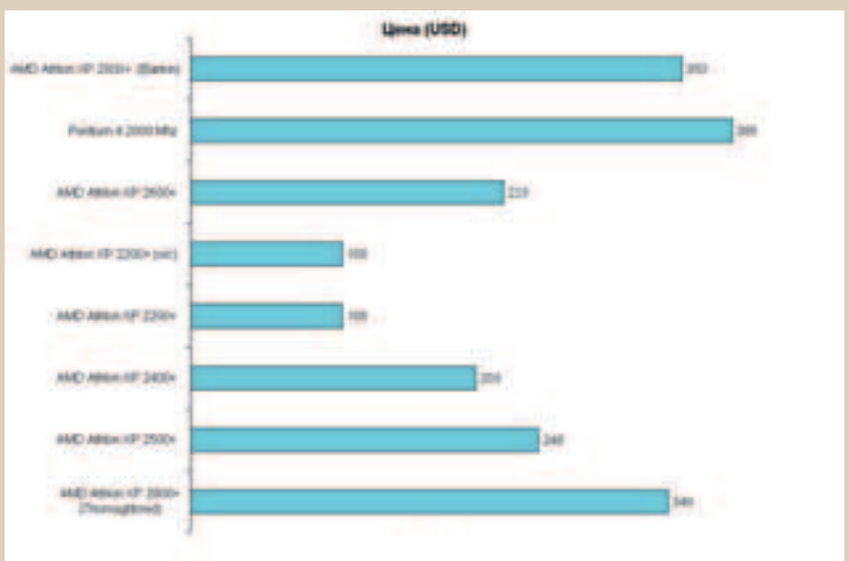
3D MARK 2003

В новейшем бенчмарке, полностью использующем все возможности графической карты, тестируемые процессоры показали практически одинаковые результаты. Но все же процессорам AMD удалось взять реванш у давнего противника, так как Pentium 4 2.8 ГГц остался позади даже Athlon'a XP 2500+ с меньшим рейтингом и частотой.

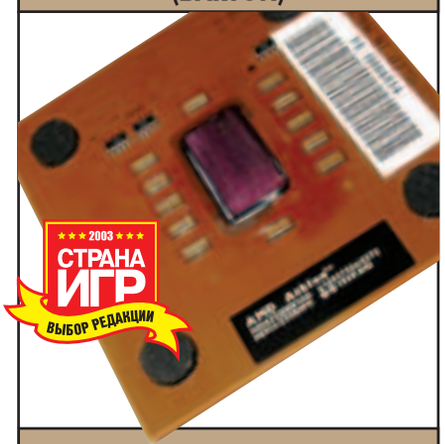


СТОИМОСТЬ

Поскольку зачастую решающим фактором в любой покупке является цена (разница производительности в несколько процентов не кажется существенной), мы составили эту таблицу, показывающую, какие процессоры заслуживают самого пристального внимания. Надеемся, что наша статья поможет вам решить, какому же из всех описанных процессоров стоит отдать предпочтение.



ATHLON XP 2500+ (BARTON)



В модельном ряду Athlon XP этот процессор выделяется высокой частотой системной шины и вдвое увеличенным кэшем второго уровня. Поскольку ядро является новым, нам было интересно проследить его разгон. Результаты превзошли все ожидания. Без какого-либо увеличения напряжения процессор легко заработал на частоте 2083 МГц (против изначальной 1833 МГц), что также соответствует Athlon XP с рейтингом 2800+ (166x12.5). Дело в том, что AMD предлагает две подобных модели – одну с ядром Thoroughbred, другую с Barton. Таким образом, мы получили два «виртуальных» процессора с одинаковым рейтингом. Отличается ли их производительность на практике?

МОСТИКИ

Мостиками называют небольшие перемычки на подложке процессора, отвечающие за его установленные параметры: множитель, частота FSB, напряжение питания ядра, возможность работать в многопроцессорных конфигурациях и прочие. Знание расположения мостиков и их параметров может быть очень полезным в случае, если материнская плата не поддерживает изменение каких-либо важных настроек процессора через BIOS (это особенно актуально при разгоне системы).
Помочь в приобретении этих знаний может специальный справочник по мостикам, доступный на сайте http://www.amdnow.ru.

демонстрационный эпизод (мы остановили свой выбор на MPDEMO1), а результат тестирования будет доступен при повторном нажатии клавиши . Разумеется, предварительно необходимо выбрать нужные настройки в установках видеосистемы. Хотя сама игра уже не является новейшей, тест Q3 стал уже традиционным в большинстве испытаний аппаратных устройств и позволяет наглядно и просто замерить производительность системы.

ВЫВОД

Итак, основываясь на результатах тестирования, можно сделать вывод, что процессоры класса Athlon XP 2200+, обладая значительно меньшей стоимостью, чем топовые аналоги, способны выполнять абсолютное большинство пользовательских, офисных и игровых программ, сохраняя при этом высокий уровень производительности. Следовательно, если вы не собираетесь решать при помощи своего ПК нестандартные графические или вычислительные задачи, покупка процессора класса Athlon XP 2800+ нецелесообразна. Можно возразить, что избыточная на сегодняшний день производительность процессора будет востребована в полной мере программным обеспечением ближайшего будущего, однако не следует забывать и о том, что с течением времени так же снижается и стоимость CPU. К тому времени, когда все мощности вашего процессора будут задействованы в полную силу, он, вероятно, будет стоить примерно столько же, сколько сейчас стоит Athlon XP 2200+.

УСТАНОВКА ПРОЦЕССОРА AMD

УСТАНОВКА ПРОЦЕССОРА AMD

TEST_LAB TEST_LAB@GAMELAND.RU

Если вы приобрели один из процессоров, представленных в тесте данного номера «СИ», вашим следующим шагом, вероятно, будет его инсталляция. Чтобы правильно установить процессор и кулер, рекомендуется выполнить следующие действия.

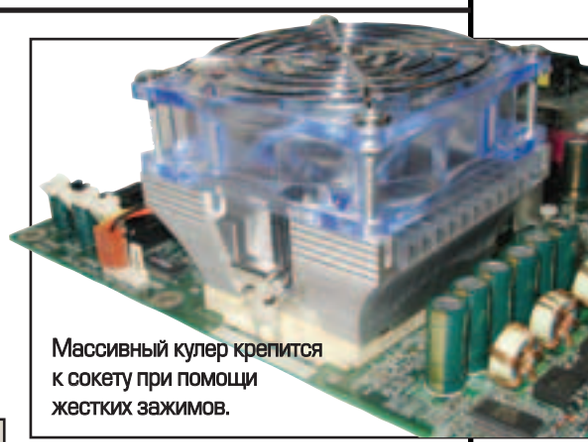
❶ Поднимите фиксатор на боковой стороне процессорного разъема материнской платы, предварительно отодвинув его легким нажимом в сторону, чтобы освободить защелку.

❷ Поместите процессор так, чтобы его разметка соответствовала разметке разъема. В правильном положении край процессора, обрезанный под углом в 45 градусов (обратите внимание на метку-треугольник), должен оказаться на стороне, противоположной оси фиксатора. Установка в разъем не должна вызывать никаких усилий. Если процессор не входит, то необходимо проверить правильность расположения контактов и убедиться в том, что фиксатор полностью поднят.

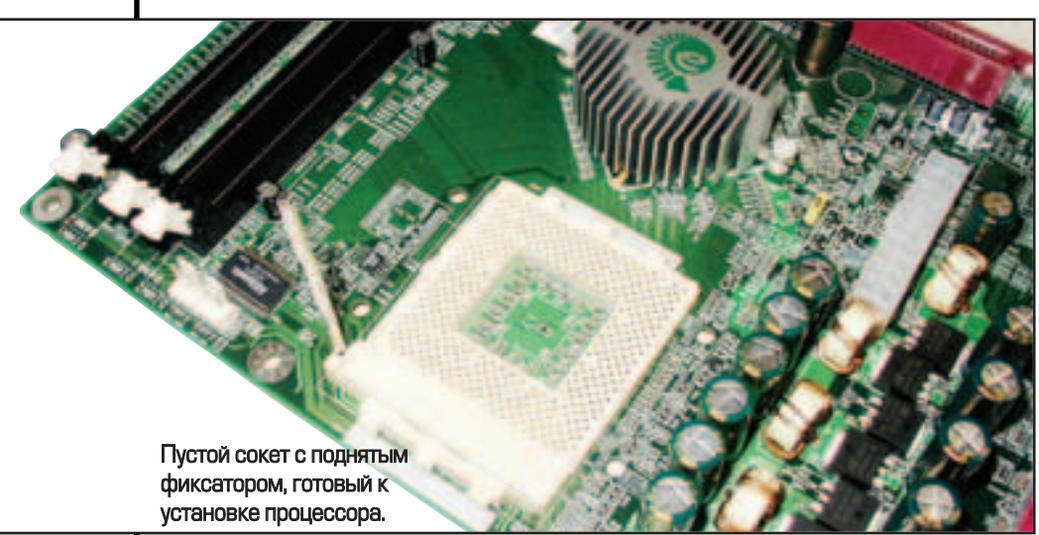
❸ После установки процессора необходимо опустить фиксатор, чтобы закрепить устройство в разъеме.

❹ Очень важно аккуратно надеть кулер, не повредив кристалл. Для этого ни в коем случае не следует удалять с поверхности процессора резиновые прокладки, так как они позволяют избежать перекосов при установке радиатора. Также обратите внимание на крючки, расположенные на процессорном разъеме, используемые для крепления зажимов радиатора кулера.

❺ Перед установкой необходимо нанести тонкий слой (около 0.5 мм) термопасты (АлСил-3, КПТ-8) на ядро процессора. Если на основании радиатора имеется защитная пленка, ее нужно снять. Можно приобрести специальную медную прокладку Copper Shim от компании Thermaltake.



Массивный кулер крепится к сокету при помощи жестких зажимов.



Пустой сокет с поднятым фиксатором, готовый к установке процессора.



Процессор установлен на сокет. Хорошо видны четыре резиновые прокладки.

❻ Устанавливайте радиатор аккуратно, строго параллельно верхней плоскости поверхности процессора, в противном случае вы можете повредить кристалл.

❼ Далее следует надеть задний зажим радиатора на крючок процессора. Затем отверткой или другим инструментом (в зависимости от типа крепежа) необходимо надавить на передний зажим, слегка его сдвинуть так, чтобы он зафиксировался на крючке разъема. При этом ни в коем случае не нужно давить на радиатор, так как это может повредить ядро процессора. Выступ на радиаторе не должен касаться части разъема с надписью Socket 462, а после его закрепления точка контакта должна быть расположена над кристаллом процессора.

❽ Рекомендуется устанавливать оперативную память в последнюю очередь и снять блок питания, чтобы увеличить рабочее пространство: неудобства при инсталляции процессора в корпус могут привести к повреждению кристалла либо материнской платы, например, если соскочит отвертка. Если возможно, лучше вообще вынуть материнскую плату и устанавливать процессор на столе в горизонтальном положении.

❾ Подсоедините шнур питания вентилятора к разъему на материнской плате (обычно обозначенный как CPU FAN) или к разъему БП.

❿ На последнем этапе необходимо убедиться, что все провода аккуратно подвязаны и не мешают притоку воздуха к вентилятору. Нельзя допускать, чтобы кабель питания касался лопастей вентилятора.

⓫ Если вы отключали какие-либо компоненты системы от материнской платы или вовсе вынимали ее из блока питания, верните все в исходное положение. Теперь можете запускать компьютер. Если ваша материнская плата совместима с устанавливаемым процессором, никаких дополнительных настроек в BIOS не потребуется. ■

Ассоциация магазинов
1С Мультимедиа

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,
ул. Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 281-44-07
1c@1c.ru, http://games.1c.ru

Лучший российский игровой дизайн от лучшего российского разработчика 2003 года!

ПОШАГОВАЯ ТАКТИКА
ЕЩЕ НИКОГДА
НЕ БЫЛА
ТАК БЛИЗКА
К РЕАЛЬНОСТИ!

ОПЕРАЦИЯ
S² Silent Storm

1943 год. Пока весь мир охвачен войной, новая сила стремится к власти.

Только настоящим профессионалам под силу предотвратить катастрофу, масштабы которой еще не может оценить ни одна из воюющих сторон.

Возглавьте команду элитных бойцов, вступайте в войну без правил и ограничений!

Ваш отряд —
лучшие бойцы из 40 диверсантов тридцати национальностей

Ваш арсенал —
более 75 видов оружия: от метательных ножей до станковых пулеметов и экспериментальных образцов

Ваш путь к победе —
тотальное разрушение зданий и объектов, засады и стремительные атаки коварные удары в спину, бесшумное устранение часовых и многое другое!






games.1c.ru www.nival.com

Выход: 3 квартал 2003 года

Операция Silent Storm © 2003 Nival Interactive. Все права защищены. «Silent Storm» — зарегистрированный товарный знак Nival Interactive. Исключительное право издания на территории стран СНГ и Балтии принадлежит фирме «1С».

Фирма "1С"
NIVAL INTERACTIVE

БЕСПРОВОДНЫЕ РЕШЕНИЯ ДЛЯ PLAYSTATION 2

БЕСПРОВОДНЫЕ РЕШЕНИЯ ДЛЯ PLAYSTATION 2

МИХАИЛ РАЗУМКИН RAZUM@GAMELAND.RU

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





~$ 30

PELICAN WIRELESS LINKER

~$ 70



LOGITECH CORDLESS CONTROLLER

$ 42



PELICAN SHOCK WAVE WIRELESS CONTROLLER

Практически сразу после появления любая приставка буквально обрастает целым набором всевозможных аксессуаров. Это джойстики всех форм и назначений, различные рули, удлинители, световые пистолеты и многое другое. Главная же проблема заключается в том, что все это разнообразие опутывает консоль настоящей паутиной проводов, которые прямо-таки лезут под ноги.

И даже при минимальной комплектации (всего один джойстик) существует опасность, что кто-нибудь однажды зацепится за протянувшийся провод. А последствия могут быть самыми разными: от сгоревшего порта (после выдергивания штекера) до поломки приставки в целом (после ее падения с тумбочки). Хотя можно представить и более безобидную ситуацию: вы просто хотите сесть подальше от телевизора, а длина шнура джойстика не позволяет этого...

Но подобные проблемы мгновенно исчезают с появлением различного рода беспроводных устройств. Первым таким аксессуаром для PS2 был ИК-пульт ДУ для просмотра DVD-фильмов (подробнее об этом читайте в журнале OPM #04 за 2002 год), а основным достижением в этой области стало, безусловно, появление полноценных игровых джойстиков.

PELICAN WIRELESS LINKER

Начнем с самого доступного и универсального из вариантов – беспроводного удлинителя. Подобные устройства призваны решать проблему нехватки длины собственного провода джойстика. Но если раньше это решалось за счет появления дополнительного соединения (то есть шнур просто наращивался), то теперь для этого служат электромагнитные волны. Радиоудлинитель состоит из двух частей – корпуса с передающей антенной, куда можно подсоединить до двух джойстиков, и небольшого приемника, который подключается непосредственно к приставке. Причем «дружит» он как с PS2, так и с PS one, для чего в нем использовано специальная техническая находка (устраняющее проблему с различным расстоянием между портами у этих приставок).

Другой аспект, отличающий Pelican'овские устройства, – наличие переключателя радиоканалов, позволяющих приемнику разобраться, от какого из джойстиков пришел сигнал. С этим связан интересный момент. К одному из портов я подключил обычный Dual Shock 2, а затем активировал беспроводной джойстик от Pelican, настроенный на один канал с удлинителем. В итоге получилось дублирование управления, то есть оба джойстика контролировали одни и те же функции. Это позволяет проходить однопользовательский режим в ряде игр со сложным управлением вдвоем с приятелем. Например, один из вас будет управлять передвижением корабля или танка, а второй – следить за вооружением. Но, конечно, покупать одновременно удлинитель и джойстик специально для такого нестандартного использования я бы не рекомендовал.

ДРУГИЕ

Естественно, PS2 не является единственной консолью, использующей беспроводные устройства. Не менее широким списком могут похвастаться и другие приставки. Для GameCube – это, конечно же, знаменитый WaveBird от самой Nintendo. Описывать его смысла нет, так как он полностью копирует оригинальный контроллер для этой приставки. Для Xbox я бы вновь порекомендовал разработку Logitech, которая по удобству использования наверняка превзойдет Microsoft'овский джойстик. Не желающих же выкладывать большие деньги можно направить к продукции той же Pelican Accessories или любого другого независимого производителя.

Добавлю лишь, что все тестировавшиеся сегодня аксессуары универсальны и без проблем могут использоваться с PS one.

Nintendo WaveBird для GameCube .





Eclipse Wireless Controller.



Logitech® Cordless Controller для Xbox.

БЕСПРОВОДНЫЕ РЕШЕНИЯ ДЛЯ PLAYSTATION 2

PELICAN WIRELESS LINKER





Достаточно снять заглушку, и устройство готово к подключению к PS one.

Резюмируя вышесказанное, получаем, что Pelican Wireless Linker – это оптимальный выбор для игроков, уже имеющих полный комплект джойстиков или по каким-то причинам не желающих покупать новые. Полностью проблему проводов он не решает, но с ее основными неудобствами справляется без труда.

Wireless Linker еще не запущен в серию, а «СИ» уже получила эксклюзив на тест.

Shock 2 от Sony, но на нем еще есть пара вставок из ребристой резины по бокам. Этим же материалом покрыта поверхность аналоговых рукоятей. К особенностям конструкции можно отнести наличие крестовины управления круглой формы (пусть это и звучит достаточно забавно). Она к тому же имеет очень свободный ход, то есть является идеальным вариантом для любителей всевозможных файтингов, требующих виртуозного накручивания полукругов и более сложных фигур.

Как и удлинитель, Shock Wave имеет переключатель каналов на случай одновременного подключения нескольких джойстиков, и должен обеспечивать устойчивое соединение на расстоянии до 50 метров. Хотя я с трудом могу себе представить ситуацию, когда это действительно понадобится.

Тем не менее, того самого «устойчивого соединения» джойстик показать не смог. Перемещения курсора по пунктам меню в играх отличались излишней резкостью, хотя непосредственно во время игрового процесса этого не чувствовалось. Пару раз за время тестирования джойстик кратковременно терял контакт с приемником, однако я вполне могу допустить, что это может быть связанно с производственным браком конкретного образца. Еще одним недостатком является довольно скромный уровень вибрации: порой его вообще можно не заметить.

Shock Wave не идеален, но вполне может стать бюджетным решением для игроков, решивших хоть частично избавиться от проводов, которыми обросла их приставка.

LOGITECH CORDLESS CONTROLLER



Вообще-то приемник не обязательно ставить на приставку, так как он не требует визуального контакта с джойстиком.



PELICAN SHOCK WAVE WIRELESS CONTROLLER

Это тот самый беспроводной джойстик, который я использовал совместно с удлинителем. По дизайну он полностью повторяет Retro Shock 2 (стандартный контроллер от Pelican для PS2), хотя и лишился возможности программирования кнопок (правда, ее функциональность весьма спорна). Для тех, кто ни разу не сталкивался с продукцией Pelican, поясню. Формой и расположением основных кнопок джойстик копирует Dual

PELICAN SHOCK WAVE WIRELESS CONTROLLER



Резиновое покрытие аналоговых рукоятей значительно улучшает контакт, а значит, и удобство геймплея.



Беспроводные устройства Pelican оборудованы переключателями каналов.

LOGITECH CORDLESS CONTROLLER

Безусловный лидер сегодняшнего обзора, раза в полтора превосходящий по величине стандартный Dual Shock 2. Однако столь внушительные размеры совершенно не сказываются на его использовании. Как и вся продукция Logitech, этот джойстик в высшей степени эргономичен и как влитой ложится в ваши ладони. Очень интересно сделаны шифты на его задней панели. Обычно они располагаются параллельно друг другу. Но в варианте с Logitech Cordless Controller нижние кнопки выполнены под небольшим углом к горизонтали, что соответствует естественному расположению средних пальцев руки, для которых они и предусмотрены (в Dual Shock 2 эта задача решается за счет увеличения высоты нижних кнопок).

Во всех испытаниях джойстик показал себя с наилучшей стороны. Пальцы всегда находили нужные кнопки, а углубления на торцах аналоговых рукоятей значительно упрощали их использование. Соединение было стабильным и четким, а чувствительность управления совершенно не отличалась от обычного джойстика.

Хотя есть у Logitech Cordless Controller пара недостатков (правда, весьма спорных). Во-первых, он достаточно тяжел, а значит, играть с его помощью на весу будет не совсем удобно. Вторым негативным моментом, как ни странно, является цена. Я уверен, что многие отечественные геймеры предпочтут мучаться с проводами, чем переплачивать в два раза (а где-то и много больше) за беспроводной джойстик от Logitech.

Что ж, как мы видим, проблема проводов довольно легко решается, причем наш рынок предлагает достаточно вариантов для любых вкусов и бюджетов. И пусть пока абсолютно все беспроводные джойстики имеют общий недостаток – большой вес, обусловленный необходимостью использования батареек, но именно за ними будущее. А передача сигналов по проводам, по крайней мере, в отношении приставок (и, кстати, компьютеров) – это уже прошлый век. ■

RETRO

КОНСТАНТИН «WREN» ГОВОРУН
wren@gameland.ru

Жанр тактических RPG любят многие, но назвать пару-тройку действительно звездных сериалов – кроме Shining Force – смогут лишь особо продвинутые фанаты. Причина здесь кроется не в слабости концепции или плохой ее реализации, а исключительно в нежелании переводить игры жанра на английский. Та же судьба постигла и Langrisser.

ЗАТЕРЯННЫЙ МИР LANGRISSER

Не считая многочисленных римейков, переизданий и ответвлений, сериал насчитывает пять игр – две вышли на Sega Mega Drive, оставшиеся – на Sega Saturn. Как видите, Langrisser традиционно присутствует на консолях от Sega. Не обошел он вниманием и Dreamcast (Langrisser Millennium), однако его представители есть и на SNES, PlayStation, TurboGrafx-16 и WonderSwan. Лишь самая первая игра была локализована в США под названием Warsong, однако осталась практически незамеченной на фоне более продвинутого Shining Force. Вик Айленд, глава Working Designs, не раз изъявлял желание перевести хоть что-нибудь из серии Langrisser, однако этому не суждено было сбыться.

Игровая механика на протяжении пяти игр эволюционировала, но я постараюсь рассказать о ключевых ее элементах, отличающих Langrisser от конкурентов в жанре тактических RPG.

Начнем со схемы «генерал-подчиненные». Каждый герой не только может драться самостоятельно, но и использовать для этого безымянные отряды наемников различных типов. После каждой битвы ряды своих обычных воинов всегда можно пополнить, а вот жертвовать генералами крайне не рекомендуется. Герои накапливают опыт, и – как и в Shining Force – при достижении определенного уровня могут менять свой класс на один из более продвинутых. К примеру, в Langrisser V за всю игру апгрейдиться можно три или четыре (в зависимости от выбранного пути) раза. При этом не только возрастают боевые качества героя, но и расширяется список доступных классов солдат, появляется возможность смешивать их. Помимо стандартного фэнтезийного набора – воины-маги-лучники и так далее – имеются и экзотические, вроде русалок; а армии монстров могут в себя включать абсолютно невообразимых тварей.

Бой каждый юнит начинает с десятью HP (или десятью солдатами в отряде), эта характеристика влияет и на суммарную силу атаки. Приписанные к героям войска рекомендуется не отводить далеко – около

КНИЖКА С КАРТИНКАМИ

Одно из несомненных достоинств серии – дизайн персонажей, которым занимался небезызвестный Сатоси Урусихара (Satoshi Urushihara), создатель Legend of Lemnear и Plastic Little. Разумеется, не обошлось и без появления коллекционных карт с артом из игры и тому подобных вещей. Большую часть иллюстраций, а также подробную историю сериала можно найти в книге Legend of Langrisser, вышедшей в свет в 1998 году, ее до сих пор продают в интернет-магазинах. Впрочем, любителям именно хентайных мотивов в работах Урусихары рекомендовать ее не рискну. ■





Качественные иллюстрации всегда лучше скринов из игры.



Warsong, помимо всего прочего, критиковали и за качество перевода.



Какая же JRPG обойдется без трогательной любовной истории?



Не бойтесь иероглифов, в прохождениях подробно описана каждая менюшка.



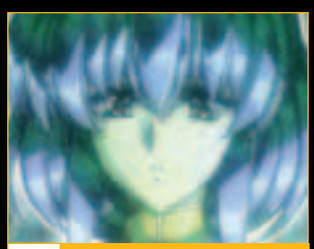
Некоторые герои умеют призывать монстров – прямо как Юна в FF X.



Большие зеленые бяки обитают не только в Breath of Fire и Shining Force.



В играх для Saturn со спецэффектами проблем нет – все очень красиво.



Дизайн персонажей – одно из очевидных достоинств игры.

НАСКОЛЬКО ЭТО АКТУАЛЬНО?

Всерьез играть в самый первый Langrisser уже поздно. Даже наличие перевода не помогает – сюжет о похищенном древнем мече, который нужно отобрать у врагов, оригинальностью все равно не блещет. Вторая часть по качеству графики примерно соответствует Shining Force и может похвастаться симпатичным анимешным артом. Над ней поработали и умелые ручки переводчиков-энтузиастов. Langrisser 3 фанатов разочаровал своими экспериментами с 3D-графикой и системой боя. Последние две игры – типичные Saturn-style RPG: симпатичная двумерная графика, красивые анимационные вставки, небольшие элементы love/dating-симулятора, великолепный саундтрек, приятная и добрая сказочная атмосфера. Интересно, что они были портированы и на PlayStation под названием Langrisser IV&V, причем Langrisser IV использует движок от пятой части. Даже после этого их локализацией в США никто заниматься не стал, однако наличие подробнейших прохождений на http://www.gamefaqs.com и позволяет мне порекомендовать достать именно эту версию игры. Эмуляторы Saturn все еще слишком несовершенны.

Из остальных игр, помимо стоящего особняком Langrisser Millennium (Dreamcast, см. один из предыдущих выпусков Ретро), можно взглянуть на Landrisser Millennium WS (черно-белый WonderSwan), выдержанный в классическом стиле, а также Langrisser I&II, вышедший на PS one римейк с обновленной графикой и анимешными роликами. ■

их начальника действует аура, серьезно улучшающая их характеристики, а если его убьют, то все подчиненные «эвакуируются» с поля боя.

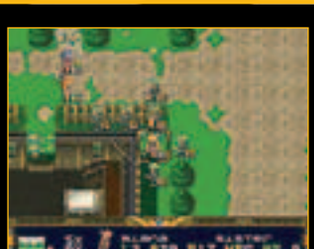
Строго соблюдается баланс между юнитами, причем это касается не только классического соотношения «мечники бьют пикинеров, пикинеры – конницу, а та легко растопчет мечников» – классов в Langrisser, особенно поздних, более чем достаточно. Интересно, что когда ваш отряд атакует вражеский, то также получает повреждения и вполне может проиграть бой. Есть и исключения – некоторые виды магии начинают действовать раньше, чем противник доберется до того, кто их применил; конница практически в полном составе успеет нанести свой ответный удар, а вот от пехотинцев после пробежки под огнем останется в лучшем случае пара человек. Существует также сложная система вычисления скорости и эффективности атак с дальним радиусом действия. Например, мечники и другие войска ближнего боя… метают свое оружие во врага, если добраться до него обычным образом невозможно. Лучники сражаются на дальних расстояниях намного эффективнее, но на ближних попросту не успевают выстрелить. Наконец, обороняющие замок воины всегда имеют «право первого броска», ведь штурмующим надо еще залезть на стену…

Как правило, в бою надо не просто уничтожить всех, а достичь какой-нибудь цели - к примеру, добраться своим героем до определенной точки на карте. Действия вражеских отрядов обычно ограничены скриптом, и они редко скучиваются в одном месте, так что первейшая задача геймера – правильно расставить свои войска, на каждом участке получить преимущество, а затем разбить противника по частям. Компьютер управляет своими юнитами грамотно, не бросает их в бессмысленные битвы, а в безнадежных ситуациях пытается прорваться туда, где солдаты могут нанести вам максимальный урон в соответствии с вышеизложенной системой слабых и сильных сторон. Еще одно важное следствие: если потеряете, например, по глупости всю конницу – можете начинать миссию заново, ведь тяжелую пехоту уничтожать будет нечем.

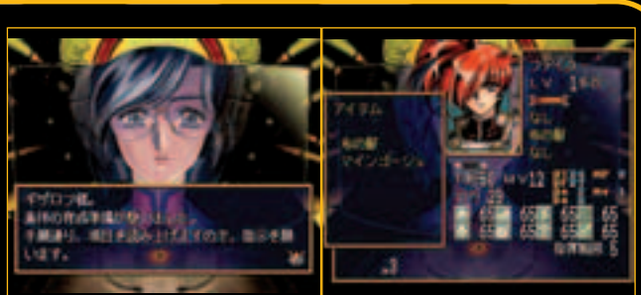
Как видите, Langrisser – одна из немногих игр, претендующих на нечто большее, чем статус «JRPG с тактической системой боя», а владельцы GBA могут определить, что их любимая Advance Wars – всего лишь упрощенный боевой движок Langrisser, адаптированный под танки и подводные лодки. Тем не менее, доминирование стратегической части привело к тому, что сюжетные сцены реализованы примерно как в «менюшечных» тактических RPG вроде Vandal Hearts с минимумом свободы действий. Впрочем, любители классических фэнтезийных историй будут довольны, анимационные ролики великолепны, а ценители качественного перевода на английский попросту не имеют предмета для оценки. ■



Синие черточки и указывают на границы вашей ауры генерала. Прямо Warcraft III какой-то…



16-битные игры серии могли похвастаться лишь удобоваримой графикой, не более того.



В начале Langrisser V вас будут долго мучить вопросами – это нужно для генерации характеристик персонажа.

COSMIC CARNAGE

- Платформа: Sega 32X
- Издатель: Sega
- Разработчик: Sega
- Дата выхода: 1994
- Эмулятор: Gens

Старт Sega 32X не вызвал особого энтузиазма у геймеров, и игры для системы не ругал разве что ленивый. Что же выясняется при ближайшем рассмотрении одной из них?

Cosmic Carnage выделяется действительно логичным сюжетом. Нет, не ждите продуманной вселенной вроде MK, но это одна из немногих игр, где внятно объясняется, зачем «должен остаться только один». На космическом корабле, перевозящем преступников, произошел бунт. Вскоре бандитов уничтожит полиция, а спастись можно только в одноместной шлюпке – за право обладать ей все и борются. Графика сильнее, чем в большинстве файтингов для SNES/MD, но ненамного – это и разочаровало в свое время журналистов. Эффекты с масштабированием спрайтов – далеко не самая интересная фича Sega 32X. Из оригинальных нововведений выделим наличие «брони»: от ее выбора зависят набор приемов и скорость передвижения. Броню можно разбивать – это выглядит достаточно эффектно. ★





Наблюдая за звездным небом, не забывайте бить противника…

WEAPONLORD

- Платформа: Mega Drive, SNES
- Издатель: Namco
- Разработчик: Visual Concepts
- Дата выхода: 1995
- Эмулятор: Gens, Zsnes

Фэнтезийно-героический набор персонажей и сюжет в духе эпопеи о Конане-варваре (проще говоря, «конины») – еще один источник для вдохновения авторов файтингов.

Скажите, вам еще не надоели сюжеты в духе «собрались бойцы со всего света на турнир да подрались на славу», где игровой мир – ближайшее будущее старушки Земли? Гораздо приятнее воевать со злобным демоном, желающим обратить всех людей в рабов и погрузить мир во мрак. Наследники дела короля Авилонии, мускулистые воины и не вполне цензурно одетые амазонки, дерутся на больших скоростях, выстраивая обычные и спецудары в смертельные комбинации. Интересно то, что добивания в Weaponlord включаются в комбинации, как и любой другой удар, причем и из них тоже можно строить свои цепочки – в них может входить до семи смертельных ударов.

Версии для SNES и MD, как обычно, слегка различаются – в первой чуть лучше звук, во второй нет дергающихся спрайтов. ★





Одно время редкий файтинг обходился без крови.

ETERNAL CHAMPIONS

- Платформа: Mega Drive
- Издатель: Sega
- Разработчик: Sega
- Дата выхода: 1993
- Эмулятор: Gens

Во времена 16-битных консолей многие хорошие файтинги не вполне заслуженно оставались в тени Mortal Kombat и игр от Capcom и SNK, поэтому и не смогли превратиться в сериалы.

В Eternal Champions применяется традиционная схема «три удара кулаком плюс три удара ногой». Не обошлось, разумеется, и без суперприемов, есть и индикатор «внутренней силы», определяющий возможность их использования. Файерболлы, самонаводящиеся ракеты, силовые поля, нетрадиционное холодное оружие, – все это и многое другое доступно девяти бойцам Eternal Champions. Интересно то, что добивания здесь привязаны не к конкретным героям, а к уровням, на которых идет сражение. И для выполнения их требуется нанести противнику особый удар тогда, когда он еще жив.

Обновленная версия игры с CG-роликами и дополнительными персонажами вышла на Sega CD, после чего об Eternal Champions забыли прочно и надолго. ★





Дизайн персонажей оригинален, а ведь плагиат – не редкость для жанра.

MORTAL KOMBAT II

- Платформа: GG, Master System
- Издатель: Acclaim
- Разработчик: Acclaim
- Дата выхода: 1994
- Эмулятор: Meka

Сейчас сериал имеет достойного представителя на портативных консолях – MK:DA для GBA, но игра появилась не на пустом месте – «блинов комом» было предостаточно.

Практически все версии MK для GameBoy (а позже – GB Color и GBA отличались либо примитивной графикой, либо нехваткой бойцов, либо искаженным до неузнаваемости игровым процессом. У Game Gear, заметно более мощной системы, проблем было меньше – в результате MK II стал одним из лучших файтингов для портативных систем – до появления Neo-Geo Pocket Color. Восемь героев плюс оба босса, а также парочка секретных бойцов, фирменные суперудары и правильная игровая механика, – вот и весь секрет успеха. Пожертвовать пришлось большей частью добиваний – осталось лишь по одному Fatality на бойца.

С учетом эмуляторов GG для GBA эту версию можно порекомендовать тем, кто наигрался до посинения в MK:DA, а на MK Advance без отвращения смотреть не может. ★





Спрайты бойцов, как вы можете видеть, достаточно крупные.

PRIMAL RAGE

- Платформа: Mega Drive, SNES, Sega 32x, Jaguar CD, PC, PS one, Saturn
- Издатель: Time Warner
- Разработчик: Probe
- Дата выхода: 1995
- Эмулятор: Gens, Zsnes

Игра была портирована чуть ли не на все игровые платформы того времени, завоевала изрядную популярность, но не выдержала испытания временем.

Файтинг «про динозавров» – крайне удачная концепция игры, позволяющая сделать действительно оригинальную систему боя, где есть место и «реалистичным» атакам и некоему аналогу магии. Кроме того, и впечатляющую графику сделать достаточно просто – огромные рептилии и предки снежного человека всегда привлекают внимание геймеров. Интересно, что на заднем плане в Primal Rage бродят жалкие людишки, которых можно прямо в процессе боя поедать, восстанавливая энергию. Кровожадность игры подчеркивается и добиваниями – прямое заимствование из Mortal Kombat.

В качестве недостатков Primal Rage выделяют заторможенность движений и абсолютно невнятный сюжет. Главное достоинство – продвинутая графика в духе Donkey Kong Country. ★





Человечка на заднем плане можно съесть.

ШАНС ДЛЯ ОЗНАКОМЛЕНИЯ

Файтинги как жанр характеризуют две особенности. Во-первых, последние лет пять-семь они практически не представлены на PC. Во-вторых, в подобных играх качество графики порой не менее важно, чем геймплей. Запустив на днях Killer Instinct на «живом» SNES, я был неприятно поражен убогостью графики – а ведь когда-то она казалась верхом совершенства. Зато эмуляторы, использующие функции вроде 2xSAI, выдают на экран монитора заметно более четкую картинку, да и владельцам PC они предоставляют шанс ознакомиться с легендами жанра.

RETRO

КОНСТАНТИН «WREN» ГОВОРУН
wren@gameland.ru

СИЛА, СПОСОБНАЯ ИЗМЕНИТЬ МИР



ОНЛАЙН-ВЕРСИЯ:
http://www.banzai.otaku.ru

«Жила-была принцесса, и сильно горевала она о смерти родителей. И предстал перед ней принц на белом коне... он обнял принцессу, окутав ее ароматом роз, и вытер ее слезы».
«Дитя мое, одна несешь ты свое горе. Так пусть не иссякнут с годами твои сила и благородство. В память об этом дне сохрани вот это».
«Молю тебя, скажи, встретимся ли мы еще раз?»
«Это кольцо приведет тебя ко мне».

ВЫПУСК ПОДГОТОВИЛИ
ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ,
МАРИЯ СОТНИКОВА

«Утена», «Юность Утены», «Юная революционерка Утена», «Апокалипсис Юности». Единая концепция – борьба за право называться мистическим Принцем, спасающим прекрасных Принцесс, – и три взгляда изнутри на то, как это бывает на самом деле. Манга Soujou Kakumei Utena (1996-99 гг.); одноименный сериал из 39 эпизодов (1997 г.); в общей сложности восемь музыкальных альбомов и полнометражный фильм Adolescense Mokushiroku (1999 г.). Аниме не для всех, аниме обязательного просмотра, метафора настолько полная и абсолютная, что дальним своим краем снова соприкасается с реальностью, замыкая круг, в который и вписана причудливая Роза, – символ, перстень, открывающий дверь на запретную дуэльную арену академии Оотори.

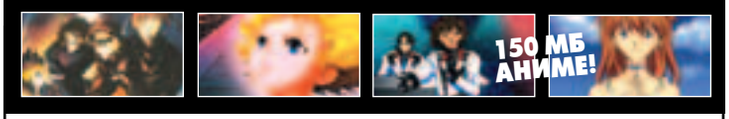
Утена Тендзе – 14 лет, родители погибли, восьмой класс, розовые волосы – кумир девушек академии. А говорит она о себе в мужском роде и хочет быть благородным принцем, чтобы спасать принцесс. Ах, ну мало ли кто о чем говорит. Вы не говорили, нет? Это ровным счетом ничего не значит. Что-то сможет произойти лишь тогда, когда пафосные слова примут нелепую форму действия, безрассудного вызова на дуэль того, кто заведомо сильнее, кто посмел обидеть твою подругу. На сцене появится Сайондзи Кеоити – потомок самураев, вице-президент студенческого совета, – тот, кого вызывает Утена, не понимая, что это не просто бой за честь отвергнутой поклонницы, а первая дуэль в бесконечной серии поединков. Поединков, от которых нельзя отказаться; когда сохранить розу в петлице важнее, чем сберечь жизнь. Потому что роза дает право на путь в замок, который – лишь иллюзия? – вертится над дуэльной ареной. Потому что роза вдета смуглыми пальчиками сестры председателя академии, восьмиклассницы Анфи Химемии, с прозрачными зелеными глазами за стеклами очков. «Невесты-Розы», терпящей пощечины от Сайондзи и являющейся переходящим призом победителю дуэли, что соответствует кодексу этой странной академии...

Впрочем, можно не повторять каждый раз про академию. Другого мира нет. Все, что происходит, происходит на улицах и в спальнях, в классах и розарии привилегированного учебного за-

АНИМЕ-БОНУСЫ ДЛЯ ЧИТАТЕЛЕЙ «БАНЗАЙ!»

СТАТЬИ В ЖУРНАЛЕ – ТОЛЬКО ПОЛОВИНА НАШЕЙ РУБРИКИ!

На CD к этому номеру «СИ» вы найдете рисованный клип White Reflection на одноименную композицию группы Two-Mix, трейлеры Steamboy и Metropolis, видео When I Grow Up поп-группы Hysteric Blue, ролик «История аниме», вступительные ролики Powerstone, Kurochan и Weiss Kreuz Gluchen, плюс фэнский клип с отрывками из Evangelion на композицию Engel группы Rammstein!



SUPER ShortNews Turbo Edition

КАК СООБЩАЕТ ВЕБ-САЙТ Moviehole (http://www.moviehole.net/), режиссер Джеймс Камерон («Терминатор-2», «Титаник») вновь подтвердил свою готовность ставить голливудский римейк культового аниме Battle Angel Alita (Gunnm). Слово виновнику: «Battle Angel – вполне реальная перспектива, это фильм, который я давно намеревался срежиссировать, и я им обязательно займусь. Вопрос только в том,



будет ли это моя следующая картина, или перед ней я сниму еще что-то. Все настолько просто. Уже готовы наработки по дизайну, мы дописываем сценарий. В общем, все это – вопрос исключительно времени». Камерон также упомянул, что киношная «Алита» почти наверняка удостоится сиквела, а то и не одного.

КОМПАНИЯ BANDAI VISUAL объявила, что Steam Boy – следующий фильм автора «Акиры» Кацухиро Отомо – одновременно дебютирует в Японии и Соединенных Штатах. Еще в марте премьеру назначили на октябрь текущего года, и сейчас не совсем понятно, сдвинутся ли сроки в связи с подготовкой англоязычной версии.







ведения, откуда никто не уходит, не звонит и не шлет письма. Только появляются на заседаниях студенческого совета запечатанные конверты, подписанные «Край света» и предсказывающие – назначающие? – новые поединки. Мир замкнут на себе, любой воздух давно вдохнули, и только лепестки роз, неизменных, бесконечных, прекрасных, кружатся над головами, под пальцами и в сердцах. Об этом никто не говорит. Просто к какой-то серии понимаешь, что ничего иного уже нет. Пространство и время за пределами легенды о принце вычеркнуты из бытия. Прошлое нужно лишь для того, чтобы узнать и вспомнить друг друга, возненавидеть и отомстить, окончательно запутаться в черных коридорах и невыплаканном отчаянии бессмысленной влюбленности, а очутившись за гранью академии, понять, что вот он и есть край света – замок, где спит легенда. Неотвратимый Апокалипсис. Созданный искусственно, но искусно.





Режиссер этого роскошества – Кунихико Икухара. Певец, красавец, хитрец, в прошлом – один из создателей пресловутой «Сейлор Мун», лентяй и гений. Демиург мира «Утены». В 1996 году он покинул студию TOEI для создания творческой группы Be-Papas – идейно-художественной колыбели революции, состоящей из пяти человек и отчаянного вдохновения. «Мне хочется быть безрассудным. Неискушенным. Наивным... Хочется показать, что вы найдете в себе силы продолжать жить счастливо...». Принц? Не исключено. Тихо Сайто, художница, специализируется на манге для девушек. Шестой день творения – дизайн персонажей (совместно с иллюстратором Синья Хасегава). «Если я не освобожусь – внутренне, – то не смогу сделать того, что я надеюсь сделать в будущем...» Принцесса с частичной функцией Принца. Третья ключевая фигура среди создателей скрывается под псевдонимом «Дж. А. Сизер». Это тоже чистокровный японец, музыкант, руководитель детского хора из Сугинами. Идол юного Икухары. Автор использованных в каждой серии рок-хоралов на древнеяпонском. Принц для юного Икухары? Возможно.

С каждым новым эпизодом изящное аниме вроде бы для юных дам превращается в жестокую мистическую сагу о мертвых иллюзиях, о незаживающих ранах воспоминаний и обнаженной вере в благородные идеалы. Барочная эстетика, гендерная сумятица, одной рукой на мобиле, другой – на рукояти клинка... и так ли уж хороша идея стать принцем – только потому, что принц мертв, так ли уж честно быть для чужой девочки тем,

ВНИМАНИЕ!

КОНКУРС!

«Страна Игр» и интернет-магазин «Ау, DVD» (http://www.au-dvd.ru) разыгрывают DVD с полнометражным фильмом Utena the Movie: Adolescence Mokushiroku. Чтобы попасть в число соискателей приза, просто пришлите в редакцию журнала ответ на приведенный ниже вопрос. Не забудьте указать свои имя, фамилию и обратный адрес с индексом. Если вы пользуетесь обычной почтой, обязательно сделайте на конверте пометку «Банзай!». Спешите! В жеребьевке примут участие только те письма, которые придут к нам до 15 июня!

Вопрос:

Кого поразительно напоминает Чу-Чу, домашняя зверушка из «Утены»?

1. Чебурашку
2. Годзиллу
3. Эминема

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 документальным фильмом Otaku no Video получает Жигер Куленов из г. Алматы. Правильный ответ: гигантский робот из СССР появляется в фильме Aikoku Sentai Dainippon режиссера Хидеаки Анно.





кого все еще мечтаешь встретить сам? Мир недоговоренности и перепрожитости не ставит таких вопросов без подвохов.
Верного ответа нет. Поясните, пожалуйста.

Икухара решил объяснить сериал-загадку фильмом. И сделал его еще более сюрным, прекрасным, нереальным. Лепестки роз так нежны, но попробуйте прикоснуться ими к обнаженному сердцу... Печальное очарование вещей и решительность, отчаянность. Все те же высокие идеалы. Эстетизм взмывающих в небо ажурных лестниц и перекрытий, звенящих колоколов и стихотворно-угловатых лиц, сбивающихся кадров – и снова роз. Он настолько совершенен, что, кажется, сделан, чтобы опять отвлечь зрителя от смысла – довольно думать! Ваши мысли здесь примитивны и чужеродны. Зачем думать, если грани экрана так иллюзорны, что шагнуть за них зрителю легче, чем героям вырваться из обмана академии?



Музыка не умолкает, то сливаясь с тенью, то становясь самостоятельным героем, но и герои сами – лишь тени на лепестках крутящейся розы, из которой выпадет заветный перстень. В полнометражнике Утена жестче, стрижка короче, утонченная мужескость даже заставляет усомниться в том, что она девушка. Химемия становится достаточно смелой, чтобы поцелуем губ незнакомой ей еще Утены пробудить в себе Меч Диоса, оружие Принца, которым выиграет ее повзрослевшая Утена, ведь она не может «проиграть тому, кто способен ударить девушку». Другая история о том же. И придется переживать ее бесконечно? Под щемящую мелодию танцевать на площадке, где только розы, и отражаться Принцем и Принцессой в звездном небе, бесконечно бежать под дождем, чтобы встретиться с тем, кто давно умер, машиной мчаться по макету замкнутой вселенной навстречу черно-белым табличкам с именами... погибших? Спасшихся? Сумевших отделить Идеал от Иллюзии, вырвавшись из второй осознанием того, что первый бывает лишь внутри. Дорога в реальный мир. Сплетенные руки. Сила, способная изменить мир. ■

SUPER ShortNews Turbo EDITION

▶«MC ENTERTAINMENT» готовит к выпуску новый пакет фильмов. Первые российские легальные аниме-релизы «Манускрипт ниндзя», «Спригган» и «Сакура: война миров» с энтузиазмом встречены зрителем, и вскоре за этими тремя картинами на VHS и DVD появятся новые фильмы. Руководитель компании Дмитрий Федоткин говорит, что предпочтение при выборе аниме отдается как проверенной классике, так и свежим японским новинкам. На конец мая намечен выход эпической фэнтезийной драмы «Виндария», летом MC Entertainment планирует начать продажи приобретенного ими сериала, готовится к релизу несколько OVA-фильмов.



УСПЕХ «КОММИССИИ 2003»



В конце апреля в Москве завершился фестиваль «КомМиссия 2003», целый месяц радовавший посетителей одноименной выставкой комиксов в стенах Сахаровского центра.
Нынешняя «КомМиссия» состояла из двух этапов: первые две недели демонстрировались работы отечественных авторов, после чего их сменила экспозиция, рассказывающая об истории и нынешнем состоянии французской комиксной индустрии. В рамках этого мероприятия в столице провели мастер-классы знаменитые французские художники Мебиус и Режис Луазель – они относительно малоизвестны в России, но за рубежом это настоящие звезды первой величины, во многом сформировавшие облик современного европейского комикса (руке Мебиуса, кстати, принадлежит дизайн драконов и общая разработка мира для игрового сериала Panzer Dragoon от Sega).
После изучения русской части выставки обозреватели «Банзай!» с удивлением и большим удовольствием отметили, что многие работы наших соотечественников были выполнены в манга-стилистике, причем на очень высоком уровне. Особенно выделялись комиксы от аниматоров из Санкт-Петербурга (их студия «Мельница» недавно выпустила полнометражный «Карлик Нос»), являвшие собой изящный сплав манги и традиционного европейского рисунка. Эти работы по достоинству оценило жюри фестиваля под предводительством Макса Фрая.

Более подробный рассказ о фестивале ждет вас на диске, туда же мы выложили подборку из самых интересных выставочных работ! ■





МИНИ-ОБЗОРЫ DVD

Фильмы любезно предоставлены интернет-магазином «Ау, DVD» (http://www.au-dvd.ru)



PERFECT BLUE
Режиссер Сатоси Кон, 1997

★★★★★

На обложку вынесена цитата Роджера Кормана – по мнению «короля кинотрэша» (выведшего, между прочим, «в люди» Копполу, Скорсезе и Николсона), если бы Хичкок и Дисней творили вместе, у них вышел бы схожий фильм. Пожалуй, история анимации вообще не знает другой такой картины – настолько же шокирующей, страшной и заряженной саспенсом. Психологический триллер, изначально задуманный как художественное кино с участием актеров, в итоге был воплощен в виде полнометражной рисованной ленты: этим режиссер-дебютант Сатоси Кон придал сюжету особую четкость и пронзительность. Катастрофа внутреннего



мира преследуемой маньяком-поклонником поп-певички снята как будто Дэвидом Линчем: зритель не в силах понять, где проходит грань между реальностью и безумием. Это мрачный, скептический взгляд на культуру отаку. Думается, ценители настоящего серьезного кино будут от «Совершенной грусти» в восторге. ■



DRAGON HALF
Режиссер Масахиро Кояма, 1997

★★★★☆

Чистый, ничем не замутненный, гомерически смешной маразм. Наиболее гениальная пародия на фэнтези (и, если уж совсем точно – еще и на старые JRPG вроде Dragon Quest), которая только может встретиться в природе. Пересказывать сюжет «Полудракона» бессмысленно: он выстроен из череды гэгов, опровергающих все законы логики и здравого смысла. Здесь есть герой, отправившийся убивать драконшу, но полюбивший ее всем сердцем – они оседают и заводят детишек. Здесь есть храбрый воин, легко переживающий ранение в голову, потому что у него «крайне компактный мозг». Есть сражения на арене,



придворный «у меня есть план» визирь, квест с добычей билета на концерт суперзвезды, есть идиотская магия и песня про пивной омлет в финальном ролике. Самое умное рассуждение – о том, что если уж ты вылупился из яйца, то у тебя неоткуда взяться пупку. И все в таком духе. Выдержать этот виртуозный балаган в течение часа, не сползая с дивана в корчах, не смог никто. Мы вас предупредили. ■



EX-DRIVER: DOWNSHIFT
Режиссер Дзюн Кавагоэ, 2001

★★★☆☆

Красивые девушки и не менее эффектные спортивные автомобили – вот конек Кеске Фудзисимы, автора Oh! My Goddess! и You're Under Arrest. Во всех его произведениях вы гарантированно встретите представительниц слабого пола, которые на короткой ноге с четырехколесными красавицами. Только вот с eX-Driver вышел прокол: кроме очаровательных гонщиц и их машин, здесь, по большому счету, нет вообще ничего интересного. Ну будущее, ну автомобили управляются без участия человека, ну они временами теряют контроль, и для их усмирения существует команда сорвиголов, гоняющих на старых машинах 20-го века с ручным управлением. Это похоже на Blade



Runner (или Bubblegum Crisis – и там, и там усмиряют своевольных андроидов/репликантов/бумеров), абсолютно вторично, предсказуемо и скучно. Сюжет с героями-штамповками не вдохновляет совершенно, и остается просто любоваться тем, с какой грацией Lancia Stratus вписывается в очередной вираж. ■

В ПРОДАЖЕ
С 27 МАЯ



Кто не купит тот сам виноват!

Внутри:

Скейтборд:
с самого начала
Как купить,
как собрать, как поехать

ЛЮБЕРА:
Самое крутое
отечественное движение

Халява:
Как развести на подарки
большие фирмы

Смертельный номер!
Как сделать из одного языка два:
с фотками и кровавыми
подробностями

Дестрой:
что и как подпиливать

Тест сухариков:
к пиву лучше не бывает!

(game)land
ХУЛИГАН

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

Иллюстрация: **арт-группа LAMP**



Приветствую собравшихся! Отложите вилы, спрячьте ножи (эй, кто-нибудь, разведите по разные стороны консольщиков и PC'шников), смотрите сюда и делайте, как «СИ»! Перед вами мирно сосуществующая коммуна людей совершенно разных взглядов и направлений. Вот Щербаков с его аццкой музыкой и полным неуважением к играм, вон прожженный приставочник Купер, Миха Разумкин – экс-глава консольного издания OPM, но также ценящий хорошие PC'шные проекты, Юра Поморцев, знающий все о журнальном бизнесе, в играх разбирающийся чуть хуже, но не осуждаемый за это коллегами (*еще бы! – прим. глав. ред.*), спортсмен-разрядник Полосатый, человек-загадка Глагол с не менее экстраординарной Катей Копыткиной, Толя Норенко, перед которым открыты все двери, мастер несданных текстов Кирилл Кутырев и очаровательная «укротительница игров» – Шейн Трейси. И, конечно же, неподражаемый Виктор Перестукин – глава интернациональных бригад. Присоединяйтесь!

KLARY

Здравствуйте, дорогая редакция «Страны Игр».

Прошу услышать меня, причем уже в шестой раз! Где вы, А. Купер?!

Трудно обладательнице PC и постоянной читательнице журнала (покупаю я его с 1999 года) не любоваться на прекрасные миры консольных игр и пестрящие яркими красками страницы «Банзая!». Тем более что у нас в Хабаровске аниме появляется очень редко, и то в виде лицензионных кассет. Вот я и хочу спросить, намерена ли MC Entertainment выпускать на широкие просторы России аниме и дальше, и если да, то есть ли надежда, что среди них будет «X»? Ведь это благодаря вашему журналу (и диску!) я заинтересовалась этим произведением. Так же неплохо было бы узнать, завершена ли манга «X», и каков ее конец?

Хочу подвести черту под темой «война консолей и PC». Такой войны быть не может! На приставках есть великолепная, не сравнимая ни с чем Final Fantasy и другие JRPG, которые никогда не выйдут на PC (а жаль, сколько прекрасных мгновений доставили мне FFVIII и Grandia II). А на «персоналке» есть Sims, Generals, Empire Earth, куча action'ов, завораживающих своих поклонников. Те и другие по-своему замечательны. И покончим с этим!

И не слушайте никого! Вы сейчас являетесь по-настоящему сбалансированным «мультиплатформенным» журналом. Живите и процветайте!

P.S. Но есть ли у нас надежда, что FFX выйдет на PC, ведь когда-то давно нам это обещали?!

г. Хабаровск

Валерий «А.Купер» Корнеев: *Спешу обрадовать, у MC Entertainment далеко идущие планы относительно выпуска аниме. Полнометражный «X» в пакет их грядущих релизов не входит, но со временем все может измениться. Что до одноименной манги, то ее публикация еще не закончена. Подробно о вселенной «X» вы можете узнать на русскоязычной веб-страничке http://www.destiny.otaku.ru. А вот по поводу FFX на PC – лучше не надейтесь...*

РОМАН СВАШЕНКО

Коннитива, минна-сан.

Или здравствуй, мой любимый журнал. Пишу вам в первый раз, поэтому, если что-либо не так, прошу простить. Раньше, когда-то давно, я увлекался исключительно приставочными играми типа RPG, но когда у меня появился PC, я понял, что был в ауте. Я узнал о таких играх, как Starcraft, Half-Life, UT. Я начал много играть. Но у нас в городе чемпионаты по играм проходят очень редко. Поэтому мой вопрос коснется киберспорта. И адресован он будет Роману Тарасенко. Есть ли у меня какие-либо шансы попасть на WCG, и обязательно ли мне ехать в Москву на отборочные туры?

Ну а насчет вашего журнала, то он крут, по-геймерски крут. Особенно после выхода таких рубрик, как «Банзай!» (спасибо А. Куперу) и «Киберспорт» (спасибо Роману Тарасенко). Я понял, что это лучший журнал. Покупаю его регулярно, уже хочу скоро подписаться.

г. Владивосток

Роман «Polosatiy» Тарасенко: *Уважаемый тезка, я рад, что рубрика «Киберспорт» тебе нравится, буду стараться сделать ее еще лучше. Что касается вопроса о WCG, то отборочные на национальный финал пройдут в 18-ти городах России, в том числе и во Владивостоке, где ты живешь. Ты сможешь принять участие в одной из понравившихся тебе номинаций, а в случае прохождения квалификации получишь оплачиваемую путевку на национальный финал в Москве.*

VINT

Здравствуй, моя любимая «Страна Игр». Это даже не «Страна», а «Вселенная». Первый раз я купил «СИ» в начале 2000 года и сразу понял, что это то, что мне нужно. Решил взять другие «подобные» журналы. Ознакомился. Они так и лежат у меня на полке по одному номеру. Их прочтешь, и вроде не читал. Очень пусто. А с каждым новым номером «СИ» я понимаю, что обязательно куплю следующий. Когда наступает денежная пора, я иду в магазин, беру самую новую хитовую игрушку и очередной номер «СИ». Первым делом открываю журнал и опять офигеваю от постера и вложенного диска. После просмотра включаю свой PC. Раньше «меню» в ваших дисках было не очень. Но меня обрадовал #126. Так держать.

Расскажите что-нибудь о Max Payne 2. Хочется знать, когда он выйдет? Желаю вам интересных игр и больше страниц, чтобы кайф читателей длился дольше.

г. Ноябрьск

Кирилл Кутырев: *С уверенностью могу сказать, что Max Payne 2 – будет. Он просто не может не быть. Реалистичная физическая модель, основанная на Havok, и безумная графика – все, что пока известно о продолжении нашумевшего экшна. Ждать его стоит не раньше первой половины 2005 года. Информации добавится после выставки E3, куда отправилась и наша делегация.*

ПИШИТЕ ПИСЬМА

MAGAZINE@GAMELAND.RU
101000 МОСКВА, ГЛАВПОЧТАМТ, А/Я 652, «СТРАНА ИГР»

КСЕНИЯ

Салют, «Страна Игр»!
Наконец-то, к своему счастью, решила вам черкнуть пару строк. Для начала хотелось бы согласиться с барышнями, чьи письма вы опубликовали в последнем номере. Наверное, мы, девчонки, о некоторых вещах думаем одинаково. Во-первых: демо-диск для PS2 – это классная идея. А то уже надоело покупать журнал, а диск класть на полку пылиться. Реализуйте скорее. Во-вторых: честно говоря, подтверждаю, что девчонок, играющих в видеоигры, очень мало. Или они это тщательно скрывают. А зря! Лично я гордо читаю «СИ» в автобусе, чтоб все знали. Я учусь в классе, где одни девчонки. И ни одна из них не играет в приставки. Единицы пользуют PC. Ужасно! Чувствую себя умирающим видом, еще даже не достигшим пика эволюции.
Давным-давно, чуть ли не в сентябре, А.Купер писал, что GBA окончательно вытеснил какого-то Мураками у него из кармана. Я решила проверить, что это за зверь, и теперь покупаю каждую его книгу. Так что большое спасибо Валерию за изменение моей жизни. А Анатолия Норенко я вообще бы расцеловала за тактику Silent Hill 2. Юрию Поморцеву thanks за гениальные «дневники одной редакции» в 20-ом номере. Да и вообще всю редакцию, каждого, надо наградить Нобелевской премией за веселые обзоры, а не скучное обсасывание истин. Когда буду поступать на журфак, и меня попросят назвать имена известных журналистов, я назову вас! Класс!

г. Москва

Кирилл Кутырев: *Ксения, ты не «умирающий вид». Ты «прогрессивно настроенный человек, ломающий социальные устои и предрассудки». С таких, как ты, все начинается. Вот пишу, и сам в это не верю. Уж простите, но не могу себе представить картину, как девушка будет наравне со мной играть в Soul Calibur. Вы скажете: «Вот они, предубеждения». А я отвечу: «Да, наверное. Но не женское это дело – монстров стрелять. Лучше в солярий бы сходили. А то весна уже, а вы бледные, как смерть». Боритесь с такими, как я, и будет вам счастье.*
Виктор Перестукин: *Привет, Ксюх! Тебе повезло – Кутырев как раз учится на журфаке МГУ, а весной халтурит в приемной комиссии. Обращайся, и ни пуха тебе!*

А. НАЗАРОВ А.К.А. X-MISTIC

Здравствуйте, уважаемая редакция «СИ»!
Оговорюсь сразу, в моем письме вы не найдете ни единой капли критики по поводу вашего журнала. Все так, как и должно быть.
Может, звучит это странно, но я хочу, чтобы мое письмо опубликовывали в рубрике «Обратная связь», хотя оно адресовано вам лично. Прошу обязательно ответить мне. Я – геймер со стажем, через мои руки прошло немалое количество игровых систем. Я буквально вырос на видеоиграх, для меня они являются чем-то большим, нежели просто увлечением. В свободное от учебы время, а его у меня очень много (от сессии до сессии), я работаю продавцом CD (заметьте, профессия тоже досталась не случайно), а так как во все игры мне не переиграть чисто физически, я частенько пользуюсь вашим журналом, точнее его драгоценной информацией. Внимательно наблюдая за последними тремя выпусками вашего журнала, я заметил среди вас новичка. Да, да, юного автора, т.е. авторшу Катю Копыткину. И есть у меня одна большая мечта, казавшаяся мне недостигаемой. Я давно хотел принять участие в создании вашего журнала, а статьи Кати только еще сильнее разожгли во мне этот маленький огонек надежды. Ответьте мне, пожалуйста, могу ли я принять участие в создании журнала, как выше упомянутая авторша, или моей мечте не суждено сбыться?

Алекс Глаголев: *Редколлегию очень тронула искренность, с которой было написано Твое письмо. Наша команда всегда трепетно относилась к мнению своих коллег-читателей. Да-да, коллег! Ибо вы, уважаемые читатели, наши главные помощники и вдохновители.*
Твою заветную мечту исполнить довольно легко: пиши нам почаще, обращайся с рацпредложениями, не бойся указывать на недостатки (ну и хвали, конечно, иногда!) – и, можешь быть уверен, что Твоя помощь будет замечена, принята и оценена. А ведь именно так и рождается журнал, в создании которого Ты хотел принимать участие, не так ли?
И наконец: почему отвечаю я, а не Перестукин? Настала пора снять маску – под милой личиной тринадцатилетней девочки скрывался именно мой демонический лик, который я и решил сейчас обнаружить. Рад, что смог убедительно сымитировать стиль подростка, но это лишь игра. В ведущем российском игровом журнале нет новичков; здесь работают только профессионалы.

e-shop
http://www.e-shop.ru
ИНТЕРНЕТ МАГАЗИН С ДОСТАВКОЙ НА ДОМ
БЫСТРО ▪ УДОБНО ▪ ДОСТУПНО

NINTENDO GAMECUBE



PAL $209.99
NTSC $239.99

Технические параметры:
Процессор: Power PC 485 MHz
Графический процессор: «Flipper» 162 MHz
Производительность: 33 Млн пол./сек
Память: 40 Mb
Звук: 64 канала, Dolby Pro-Logic II
Прочее: цифровой аудио-выход,
2 последовательных порта,
карта памяти 512 KB, 1 параллельный порт


$83.99*/83.99
Tom Clancy's Splinter Cell


$83.99*/83.99
Legend of Zelda: The Wind Waker


$83.99*/83.99
Soul Calibur 2


$83.99
P.N. 03


$83.99*/83.99
F-Zero


$83.99*/83.99
Wario World


$83.99*/83.99
Skies of Arcadia Legends


$79.99*/69.99
Metroid Prime

* – цена на американскую версию игры (NTSC)

Заказы по интернету – круглосуточно!
e-mail: sales@e-shop.ru
Заказы по телефону можно сделать
с 10.00 до 21.00 с понедельника по пятницу
с 10.00 до 19.00 с субботы по воскресенье
(095) 928-6089 (095) 928-0360 (095) 928-3574

«СИ» И LAMP: ПЕРВАЯ ГОДОВЩИНА



Вообще-то в жизни никто из них не курит…

Сегодня мы празднуем год с тех пор, как страницы «Обратной связи» впервые украсила иллюстрация от арт-группы LAMP – больших друзей нашего журнала, лауреатов недавно прошедшего фестиваля «КомМиссия 2003» и просто заядлых геймеров. Хотя тут, пожалуй, более уместно сказать – «заядлых геймерш», ведь на две трети LAMP состоит из представительниц прекрасного пола. Самая известная российская арт-группа из числа работающих в «околояпонской» стилистике появилась на свет в 2000 году – однако профессиональное сотрудничество LAMP с рядом печатных изданий началось в 2002-м, когда стало ясно, насколько востребованны в прессе манга-иллюстрации. Сейчас арт-группа состоит из трех человек: Евы Соулу, Нэко Шредингер и – сюрприз! – неплохо знакомого нашим читателям А.Купера.

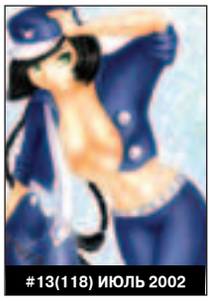
На этой странице размещены все «почтовые девочки», нарисованные за год сотрудничества с «СИ». Если вы хотите посмотреть на другие работы LAMP, то вам всегда будут рады на веб-страничке арт-группы, расположенной по адресу http://www.lamp.otaku.ru. Мы рады, что союз LAMP со «Страной» крепок, как никогда – ведь это значит, что открывающих «Обратную связь» читателей и дальше будут встречать так полюбившиеся всем анимешные очаровашки!



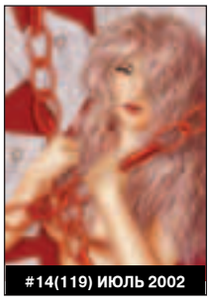
#11(116) ИЮНЬ 2002



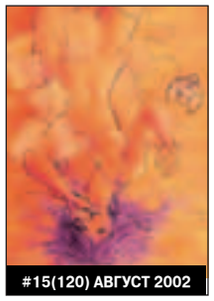
#12(117) ИЮНЬ 2002



#13(118) ИЮЛЬ 2002



#14(119) ИЮЛЬ 2002



#15(120) АВГУСТ 2002



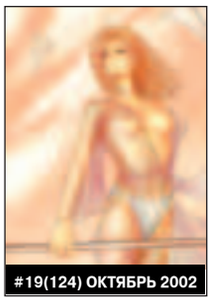
#16(121) АВГУСТ 2002



#17(122) СЕНТЯБРЬ 2002



#18(123) СЕНТЯБРЬ 2002



#19(124) ОКТЯБРЬ 2002



#20(125) ОКТЯБРЬ 2002



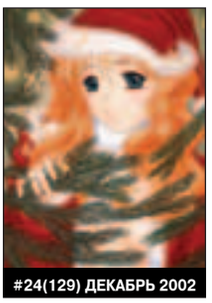
#21(126) НОЯБРЬ 2002



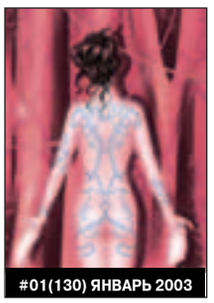
#22(127) НОЯБРЬ 2002



#23(128) ДЕКАБРЬ 2002



#24(129) ДЕКАБРЬ 2002



#01(130) ЯНВАРЬ 2003



#02(131) ЯНВАРЬ 2003



#03(132) ФЕВРАЛЬ 2003



#04(133) ФЕВРАЛЬ 2003



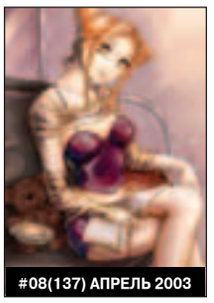
#05(134) МАРТ 2003



#06(135) МАРТ 2003



#07(136) АПРЕЛЬ 2003



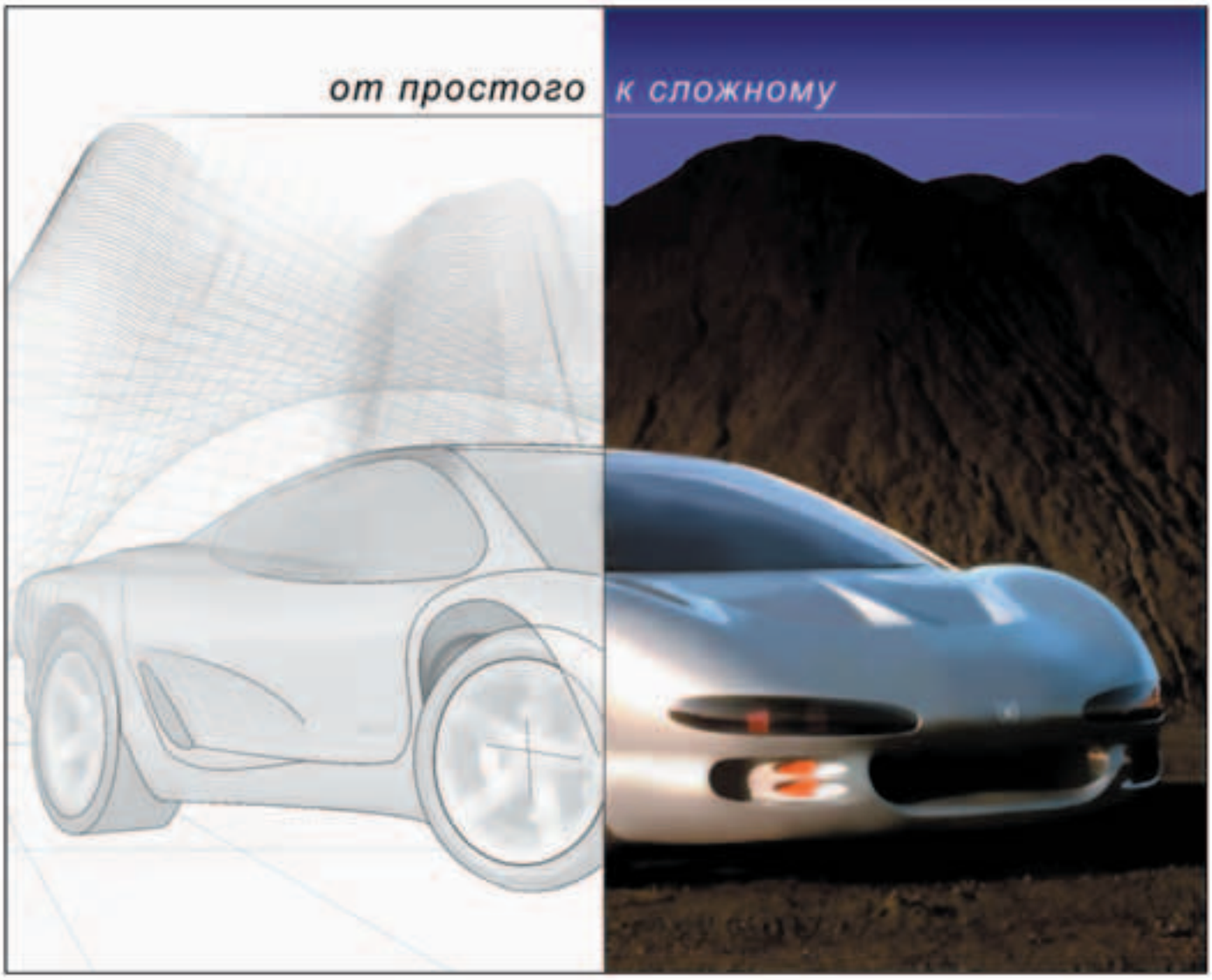
#08(137) АПРЕЛЬ 2003



#09(138) МАЙ 2003

ПРОДОЛЖЕНИЕ СЛЕДУЕТ...

TO BE CONTINUED!



ЛУЧШИЙ ХОСТИНГ В РОССИИ!

НЕОГРАНИЧЕННЫЙ ТРАФИК
СПЕЦИАЛЬНЫЕ ЦЕНЫ НА Dial-Up
АНТИВИРУСНАЯ ПРОВЕРКА ПОЧТЫ

опорная сеть1 Гбит/с
круглосуточная техническая поддержка
любые объемы дискового пространства
все возможности хостинга
постоянным клиентам-скидки!

Регистрация доменных имен в зонах .com, .org, .net, .ru, .info, .biz

При оплате услуг хостинга на 6 месяцев домен в любой зоне - бесплатно!

тел.: (095) 956-1380
тел.: (812) 326-4469
e-mail: hosting@zenon.net

ZENON N.S.P.
www.zenon.net
www.host.ru

ТАРИФНЫЕ ПЛАНЫ РАСШИРЕНЫ! NEW!

UNIX-ХОСТИНГ

Экономный $6*
50 Мб дискового пространства
CGI-скрипты, SSI NoExec
поддержка одного синонима

Рабочий $13*
70 Мб дискового пространства
CGI-каталог, SSI, PHP4, MySQL
5 почтовых ящиков
поддержка двух синонимов

Профессионал $38*
300 Мб дискового пространства
MySQL, PostgreSQL, Java servlets
mod_Perl, mod_PHP, gcc
50 почтовых ящиков
поддержка пяти синонимов

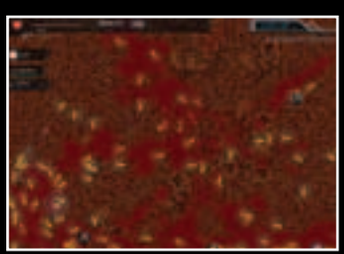
доменное имя для синонимов оплачивается отдельно
*при оплате за 3 месяца, все налоги включены

СОДЕРЖАНИЕ ДИСКА

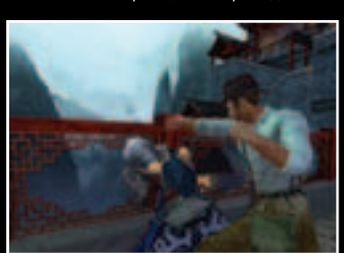
CD1

ДЕМО-ВЕРСИИ

CRIMSON LAND
Красивая и увлекательная аркада с некоторыми ролевыми элементами.



INDIANA JONES AND THE EMPEROR'S TOMB
Доктор Джонс возвращается после долгого перерыва! Но настолько ли он хорош, как прежде?



STAR TREK: ELITE FORCE II
Продолжение космического мегабоевика. В демо-версии вы найдете две миссии.



МОДЫ

BATTLEFIELD 1942 – DESERTCOMBAT
Огромная модификация Battlefield 1942 на тему операций в Ираке 1991 и 2003 гг. DC включает в себя такие виды вооружения и техники, как: винтовка M16, пулемет M60, вертолет Apache, ракетная установка SCUD, танки T-72 и M1 Abrams, автомат AK-47, не считая артиллерийской установки. Вы можете выбрать один из классов: Sniper, Assault, Anti-Armor, Heavy Assault, Support или Special Forces, и отправиться воевать с неразумными арабами (или, наоборот, с разумными американцами). Модификация стала настолько популярной, что выкладываемая нами версия – последняя «некоммерческая», последующая же выйдет только в официальных лицензионных коробках.



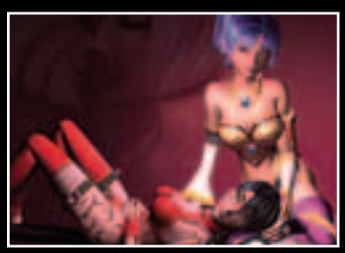
А ТАКЖЕ: Command & Conquer: Generals – H.A.C.K. MOD, Half-Life – Public-Enemy, The Elder Scrolls III: Morrowind – The Tekra

ПАТЧИ

- Arx Fatalis
- Delta Force: Black Hawk Down
- Tom Clancy's Splinter Cell
- Unreal Tournament 2003
- Опустошение
- Homeplanet

ГАЛЕРЕЯ

ОБОИ



КАРТИНКИ К РУБРИКЕ «БАНЗАЙ!»



ФЛЭШКИ

- Buck Jump
- Mumbleypeg
- Soccer Shootout
- DJ Game
- Air Born
- Fish Hunt
- Golf

БОНУСЫ

- Скины для WinAmp 3
- TV-реклама Chaos Legion
- Иконки для рабочего стола Halo
- Фан-арт Halo
- Скринсейвер Mace Griffin: Bounty Hunter

CD2

ВИДЕО

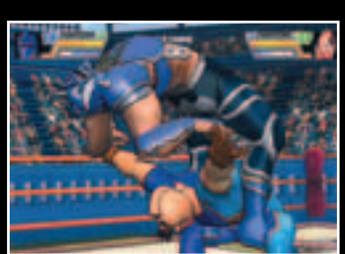
- Bloody Roar Extreme



- Fallout: Brotherhood of Steel



- Ultimate Muscle: Legends vs. New Generation



А ТАКЖЕ: Dino Crisis 3, Fair Strike, Freedom: Soldiers of Liberty, Fugitive Hunter, Kreed, The Matrix: Reloaded, Micro Machines, Terminator 3: Rise of the Machines, Spellforce, One Must Fall: Battlegrounds, Return to Castle Wolfenstein: Tides of War, 150 Мб видео к рубрике «Банзай!».

www.gameland.ru

ежедневно свежие демо-версии, коды, апдейты
куча новостей и статей, по которым вы можете
оставить свое мнение онлайн и почитать что пишут другие
даты выхода игр и еще много всего



www.e-shop.ru

www.gameland.ru
(game)land online

Игр: 2955
Демо-версий: 228
Патчей: 187
Человек в чате: 3

HOME | ЧАТ | ФОРУМЫ | ПОИСК | ЛИНКИ | О КОМПАНИИ | ГОЛОСОВАНИЯ | РЕЙТИНГ

СОФТ

AD-AWARE
Последняя версия чистильщика ПК от spy-ware типа Gator, Alexa и прочих шпионов, которые рассылают данные о пользователе по Сети и «съедают» трафик.

SPACEWORD XT
Устали от глючного Word? В таком случае непременно обратите внимание на эту программу, весящую в разы меньше своего собрата. Мало того, что поддерживаются все основные функции, так еще есть куча новых добавлений вроде поддержки транслита и шифровки текста!

DOWNLOAD MASTER
DM лихо решает все проблемы при получении файлов из Сети: повышает скорость закачки, возобновляет прерванные сессии. Он полностью интегрируется в браузер, а автораспознавание файлов с сортировкой их по нужным папкам просто вне конкуренции.

А ТАКЖЕ: FastReader, SX CDReader, MP3 Voyeur, Musicator, ClockS, Эмулятор БК 0010-01, Говорун+, Зодиак, Notebook, Antihacker, 3 Веселые Админа, English Online, AVP Lite, exBK GL Edition, BS Player, Quick Time 6, WinAmp 3, Windows Commander, DivX 5.0.5, RealOne Player

КИБЕРСПОРТ

- Демки с турнира Clikarena по Counter-Strike
- Демки с турнира QLAN по Quake III Arena
- Коллекция лучших реплеев с турнира Clikarena по Warcraft III: Reign of Chaos
- Проигрыватель демок – Seismovision
- Патч версии 2225 для Unreal Tournament 2003.

МУЗЫКА

- Избранные треки из игры Primal.

ДРАЙВЕРЫ

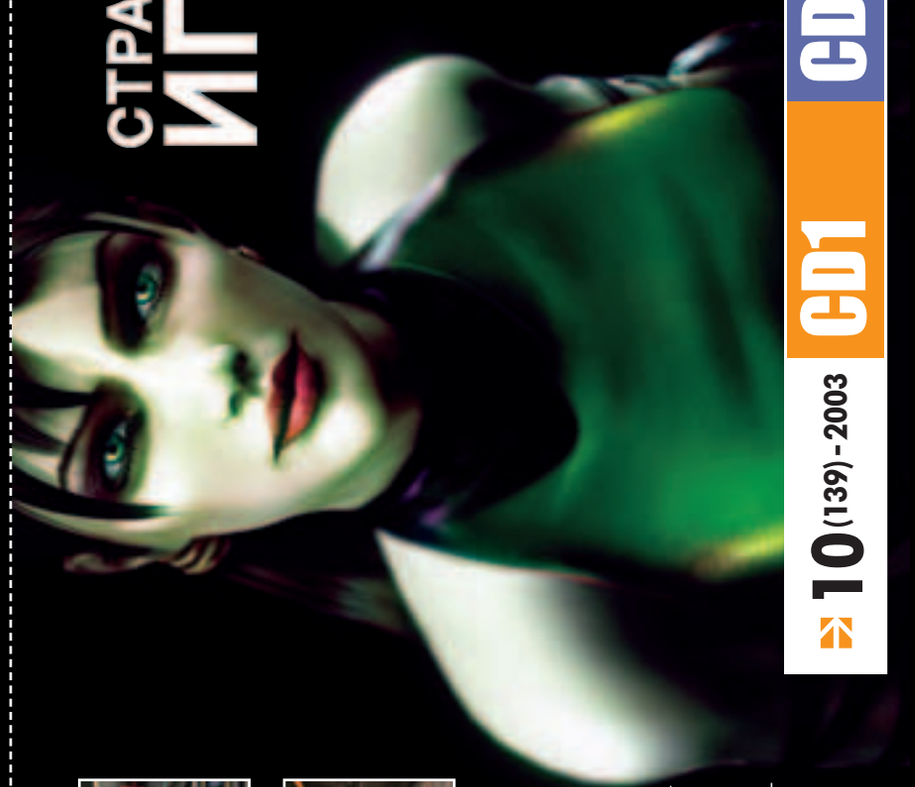
- ATI Catalyst 3.2 Control Panel
- ATI Catalyst 3.2 Driver – Windows ME/9x
- ATI Catalyst 3.2 Driver – Windows XP/2000

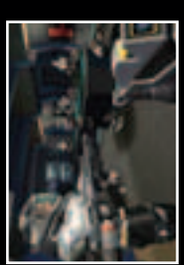
СТРАНА ИГР

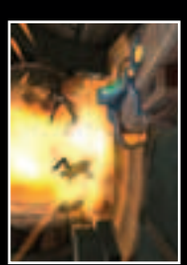
10(139)-2003

CD1

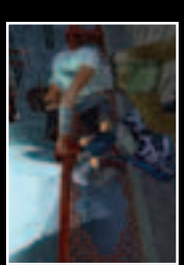
CD2







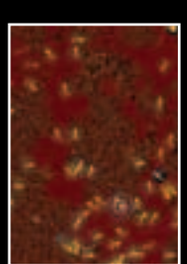
STAR TREK: ELITE FORCE II
Продолжение космического мегабоевика. Star Trek: Elite Force II возвращает нас в шкуру Александра Монро, поступившего на службу в Звездную Академию. Но вскоре его услуги понадобились для спасения знаменитого U.S.S. Voyager... В демо-версии вы найдете две миссии.





INDIANA JONES AND THE EMPEROR'S TOMB
Индиана Джонс возвращается после многолетнего перерыва! На этот раз судьба заносит его в Китай. Он должен успеть перехватить таинственный артефакт до того, как на него наложат свои грязные лапы нацисты и азиатская мафия. В демке вы найдете три играбельных уровня.





CRIMSON LAND
Красивая аркада с ролевыми элементами. Бегая по ограниченной территории, вы должны уничтожить как можно больше тварей. С каждым убийством вы получаете опыт, который рано или поздно приведет вас на новый уровень, на котором можно будет выбрать полезный бонус.

В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ «СИ»

/В продаже с 5 июня!/

KREED

Kreed не совершает революции – и даже не пытается. Обросший легендами воронежский 3D-шутер, – не «убийца DOOM 3». Kreed – это Unreal II-smasher мордой об стол с разбрызгиванием мозга по стенам и контрольным переломом позвоночника.

BLOODRAYNE

Проект от создателей культового ужастика Nocturne.
Получеловек. Полувампир. Сексуальная героиня приведет вас в пугающий мир оккультизма и мистики германского нацизма.

FABLE

Проект, о котором Питер Молине, как он сам признается, мечтал всю свою жизнь. По иронии судьбы делает его не родная Молине Lionhead Studios, а приемная дочурка под названием Big Blue Box, взрощенная мастерами из Lionhead.

TAO FENG: FIST OF THE LOTUS

Достойных файтингов до сего дня на Xbox было всего два: непревзойденный Dead or Alive 3 и неоднозначный, хотя и неплохой Mortal Kombat: Deadly Alliance. Теперь их стало три.

ДЕМО-ВЕРСИИ

Crimson Land
Indiana Jones and the Emperor's Tomb
Star Trek: Elite Force II
Soccer Shootout
DJ Game
Air Born
Fish Hunt
Golf

МОДЫ

Battlefield 1942 – DesertCombat
Command & Conquer: Generals – H.A.C.K. MOD
Half-Life – Public-Enemy
The Elder Scrolls III: Morrowind – The Tekra
Machines
Spellforce
One Must Fall: Battlegrounds
Return to Castle Wolfenstein: Tides of War
Видео к рубрике «Банзай»

БОНУСЫ

Скины для WinAmp 3
TV-реклама Chaos Legion
Иконки для рабочего стола Halo
Фан-арт Halo
Скринсейвер Mace Griffin: Bounty Hunter

СОФТ

Ad-aware
SpaceWord XT
Download Master
FastReader
SX CDReader
MP3 Voyeur
Musicator
ClockS
Эмулятор БК 0010-01
Говорун+
Зодиак
Notebook
Antihacker
3 Веселые Админа
English Online
AVP Lite
exBK GL Edition
BS Player
Quick Time 6
WinAmp 3
Windows Commander
DivX 5.0.5
RealOne Player

ПАТЧИ

Arx Fatalis
Delta Force: Black Hawk Down
Tom Clancy's Splinter Cell
Unreal Tournament 2003
Опустошение
Homeplanet

ВИДЕО

Bloody Roar Extreme
Fallout: Brotherhood of Steel
Ultimate Muscle: Legends vs. New Generation
Dino Crisis 3
Fair Strike
Freedom: Soldiers of Liberty
Fugitive Hunter
Kreed
The Matrix: Reload
Micro Machines
Terminator 3: Rise of the Machines

КИБЕРСПОРТ

Демки с турнира Cikarena по Counter-Strike
Демки с турнира QLAN по Quake III Arena
Коллекция лучших реплеев с турнира Cikarena по Warcraft III: Reign of Chaos
Проигрыватель демок – Seismovision
Патч версии 2225 для Unreal Tournament 2003

ФЛЭШКИ

Buck Jump
Mumbleypeg

МУЗЫКА

Избранные треки из игры Primal

ДРАЙВЕРЫ

ATI Catalyst 3.2 Control Panel
ATI Catalyst 3.2 Driver – Windows ME/9x
ATI Catalyst 3.2 Driver – Windows XP/2000

www.mtv.ru

теперь еще ENTERесней

ВСЕМ ПОДПИСЧИКАМ – ПОДАРОК ОТ NIVEA FOR MEN

NIVEA FOR MEN

редакционная ПОДПИСКА!



ОФОРМИ ПОДПИСКУ ПО ДАННОМУ КУПОНУ И ПОЛУЧИ ПОДАРОК ОТ NIVEA FOR MEN: ГЕЛЬ ДЛЯ БРИТЬЯ "СУПЕРСВЕЖЕСТЬ" И БАЛЬЗАМ ПОСЛЕ БРИТЬЯ "ОСВЕЖАЮЩИЙ"

ПРЕДЛОЖЕНИЕ ДЕЙСТВИТЕЛЬНО ДО 30 МАЯ

ПОДПИСНОЙ КУПОН (редакционная подписка)

Прошу оформить подписку на журнал "Страна Игр"
На второе полугодие 2003 года

Ф.И.О.

ПОЧТОВЫЙ АДРЕС: индекс область/край

Город/село ул.

Дом корп. кв. тел.

Сумма оплаты

Подпись Дата e-mail:

Копия платежного поручения прилагается.

Извещение

ИНН 7729410015 ООО"ГеймЛэнд"

ЗАО «Международный Московский Банк», г. Москва

р/с №40702810700010298407

к/с №30101810300000000545

БИК 044525545

Плательщик

Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала "Страна Игр" за **2-е полугодие 2003 года**	

Подпись плательщика

Кассир

ИНН 7729410015 ООО"ГеймЛэнд"

ЗАО «Международный Московский Банк», г. Москва

р/с №40702810700010298407

к/с №30101810300000000545

БИК 044525545

Плательщик

Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала "Страна Игр" за **2-е полугодие 2003 года**	

Подпись плательщика

Квитанция

Кассир

Для этого необходимо:

1. Заполнить подписной купон (или его ксерокопию).

2. Заполнить квитанцию (или ксерокопию). Стоимость подписки заполняется из расчета:

«Страна Игр»
6 месяцев (12 номеров) – 840 рублей

«Страна Игр» + CD»
6 месяцев (12 номеров) – 1140 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.

ВНИМАНИЕ!

- **Для получения подарка от NIVEA FOR MEN необходимо произвести оплату по данному купону до 30 мая 2003 года.**
- **Подписка оформляется только на российский адрес.**

СПРАВКИ
по электронной почте subscribe_si@gameland.ru или по тел. (095) 935-7034



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
Дилайн 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
Радиокомплект-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
ElSIE г. Москва (095) 777-9779
ELST г. Москва (095) 728-4060
ISM г. Москва (095) 718-4020, 280-5144
NT - Polaris г. Москва (095) 970-1930
ULTRA Computers г. Москва (095) 729-5255, 729-5244
USN Computers г. Москва (095) 775-8202

ALTEX г. Нижний Новгород (8312) 166000, 657307
Авиком г. Пермь (3422) 196158
Алгоритм г. Казань (8432) 365272
Аракул г. Нижневартовск (3466) 240920
Арсенал г. Тюмень (3452) 464774
ЗЕТ НСК г. Новосибирск (3832) 125142, 125438
Интант г. Томск (3822) 560056, 561616
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

Genius

марка №1 в России*

WWW.GENIUS.RU

WEB-камеры

КОЛОНКИ

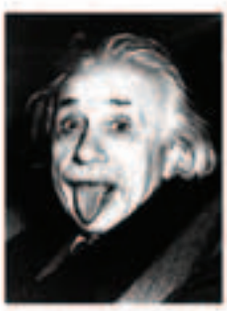
КЛАВИАТУРЫ

ДЖОЙСТИКИ

СКАНЕРЫ



SP-G06



Эйнштейн



56K USB Modem



Наполеон



MaxFire



Эдисон



TwinTouch+



Да Винчи



ColorPage HR-7

Почти никогда не делалось ничего великого в мире без участия гения*. (Вольтер)

Genius - гений (англ.)

OLDI®

WWW.OLDI.RU

Москва, 109390
ул. Малышева д. 20
Тел: (095) 105-0700
232-3009
(многоканальные)

Москва, 129272,
ул. Трифоновская д. 45
Тел: (095) 232-2431
284-0238
284-3376
288-9211

Москва, 117071,
ул. Донская д. 32.
Тел: (095) 967-15-55
(многоканальный)
955-9149
955-9158
955-9193

*по данным группы компаний КОМКОН, интернет-сайта IXBT.com и опросов на VoxRu.Net за 2002 г

SAMSUNG

> Этот шедевр – неповторимое удовольствие для ваших глаз <

> Это грация, это стиль, это глубина <

> Покоряет с первого взгляда <



НОВОЕ ИЗМЕРЕНИЕ

В главной роли МОНИТОР SAMSUNG SYNCMASTER 172T/192T. Участвуют: ИСКЛЮЧИТЕЛЬНОЕ КАЧЕСТВО ИЗОБРАЖЕНИЯ УНИКАЛЬНЫЙ СУПЕРТОНКИЙ ДИЗАЙН КОРПУСА, ДВОЙНОЙ ВИДЕОВХОД, возможность РЕГУЛИРОВКИ ВЫСОТЫ И НАКЛОНА ЭКРАНА

DigitAll *Матрица*

matrix.samsung.ru

МАТРИЦА: ПЕРЕЗАГРУЗКА™

В КИНОТЕАТРАХ С 22 МАЯ 2003 г.

©2003 Warner Bros. — U.S., Canada, Bahamas & Bermuda ©2003 Village Roadshow Films (BVI) Limited—all other territories ©2003 Samsung Electronics Co. Ltd.
Изображения на экране являются имитацией. Товар сертифицирован.

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT EUROPE
CAMBRIDGE STUDIO

PRIMAL™

СТРАНА ИГР



SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

PlayStation®2

"PRIMAL" is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. All Rights Reserved.

"Playstation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a trademark of Sony Corporation. All Rights Reserved.

СТРАНА ИГР

ДЕМИУРГИ® II

1С Фирма 1С

NIVAL INTERACTIVE

Демиурги 2 © 2002 Nival Interactive. Все права защищены. «Демиурги» — товарный знак Nival Interactive. Исключительное право издания на территории стран СНГ и Балтии принадлежит фирме «1С».



СТРАНА ИГР

Май

пн	вт	ср	чт	пт	сб	вс
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25

Июнь

пн	вт	ср	чт	пт	сб	вс
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30						

Июль

пн	вт	ср	чт	пт	сб	вс
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

Август

пн	вт	ср	чт	пт	сб	вс
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

СТРАНА ИГР



продолжение следует

Сентябрь

пн	вт	ср	чт	пт	сб	вс
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30					

Октябрь

пн	вт	ср	чт	пт	сб	вс
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

Ноябрь

пн	вт	ср	чт	пт	сб	вс
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30

Декабрь

пн	вт	ср	чт	пт	сб	вс
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				