

PC • PSOne • PS2 • Dreamcast • GameCube • Xbox • GBA

# СТРАНА ИГР

# STAR WARS АТАКА КЛОНОВ

<http://www.gameland.ru>

## CONQUEST: FRONTIER WARS



Следующий номер

# 100

(game)land

ISSN 1609-1035



9 771609 103003 18 >



# NINTENDO SPACEWORLD



### ИГРЫ:

Empire Earth Казаки 2 Spiderman Azurik Гномы Venom Floigan Bros.

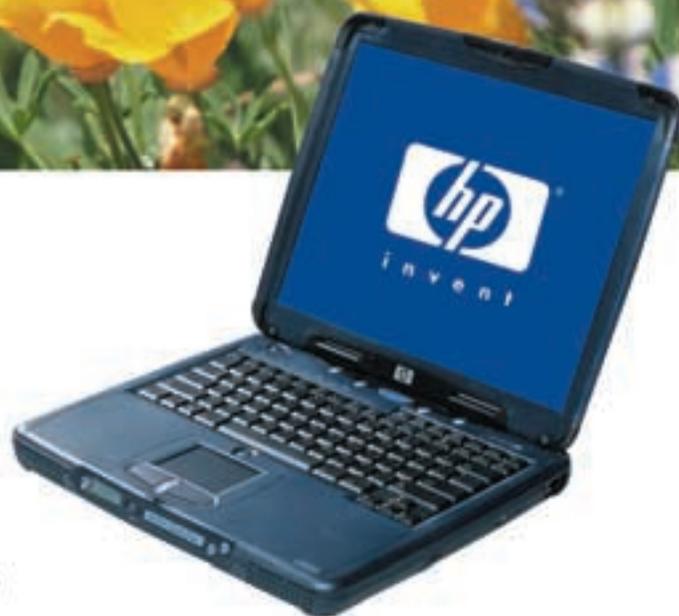
### ПРОХОЖДЕНИЯ:

Conquest: Frontier Wars Anachronox Max Payne



# С чего начинается процветание?

Помимо всего прочего – с ощущения полного комфорта в работе: HP Omnibook x3.



## hp omnibook x3

Доступный полнофункциональный ноутбук для бизнеса.

Процессор Intel® Pentium® III от 700МГц до 1000 МГц – оперативная память от 64 МБ до 128 МБ – жесткий диск от 10ГБ до 20ГБ – XGA-TFT матрица с диагональю от 12" до 15" с возможностью вывода изображения на второй экран – FDD 1,44 МБ, DVD-ROM, встроенный модем 56К и сетевая карта 10/100 – NiMH аккумулятор (9 секция), предустановленное ПО Windows® 98 SE.

HP PCs use genuine Microsoft® Windows®  
[www.microsoft.com/piracy/howtotell](http://www.microsoft.com/piracy/howtotell)

За дополнительной информацией обращайтесь к партнеру hp – компании ВЕЛЕС-дата по тел.: 455-5581.

Trade dress/фидрацион: Intel, the Intel Inside logo and Pentium are registered trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries. ©2001 Hewlett-Packard Company. All rights reserved.



125302, Москва, ул. Лавочкина, 19  
Тел.: 455-5581, 455-5011, 455-5571, 455-8493, 455-5691  
Факс: 455-5021  
e-mail: [ales@veles.ru](mailto:ales@veles.ru)  
web: [www.veles.ru](http://www.veles.ru)



домашняя музыкальная студия

управление бытовой техникой

видео-монтаж

управление домашним кинотеатром

**Этот компьютер -  
делает все сам!**



TSM  
**Extreme GL**

на базе процессора  
Intel® Pentium® 4  
с тактовой частотой 1,7ГГц

На компьютеры марки TSM  
установлен "Антивирус Касперского"

**Откройте для себя преимущества  
компьютера TCM Extreme:**

- Мощь передовых технологий для компьютерных энтузиастов и игроков.
- Высокое качество компонентов и изготовления, надежность и предсказуемость.
- Доступная цена.
- Простота в установке, легкость обслуживания и модернизации.
- Высокий стандарт качества сервисного обслуживания.

**Бесплатная**

**гарантия 24 месяца  
доставка по Москве  
техническая поддержка**

**Компьютер TCM Extreme GL -**

для тех, кому требуется самый быстрый,  
мощный компьютер, способный превратить  
ваш дом в центр цифрового мира!

Желаете сэкономить время?  
**www.5000.ru**

Посетите наш интернет-магазин.  
Бесплатная доставка заказа  
домой или в офис.

**Компьютерные магазины:**

|                                                                                |                                 |                            |
|--------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------|----------------------------|
| м. "Динамо", ул. 8 Марта, д.10                                                 | <b>Единая справочная служба</b> | <b>(095) 363-93-33</b>     |
| м. "Красносельская", ул. Русаковская, д.2/1                                    |                                 | (095) 264-12-34 264-13-33  |
| м. "Каховская", Симферопольский б-р, д.20а                                     |                                 | (095) 310-61-00            |
| м. "Сокол", ул. Новопесчаная, д. 11                                            |                                 | (095) 157-53-92 157-42-83  |
| м. "ВДНХ", ВВЦ, пав.№1 "Центральный",                                          |                                 | (095) 974-13-65            |
| м. "ВДНХ", ВВЦ, пав.№14 "Вычислительная техника",                              |                                 | (095) 974-63-37            |
| м. "ВДНХ", ВВЦ, пав.№18 "Электротехника",                                      |                                 | (095) 974-60-10            |
| м. "Савеловская" ВКЦ "Савеловский" павильон D-38                               |                                 | (095) 784-64-85            |
| м. "Полежаевская" Хорошевское ш., д. 72, корп.1                                |                                 | (095) 941-01-76, 940-23-22 |
| м. "Дмитровская" ул. Башиловская, д. 29/27,                                    |                                 | (095) 257-82-68            |
| м. "Братиславская" ул. Братиславская, д.16, стр. 1, e-mail: brat@techmarket.ru |                                 |                            |

**Предприятиям и организациям: e-mail:** corp@techmarket.ru (095) 363-93-93

**Дилерам: e-mail:** opt@techmarket.ru (095) 363-93-63

**Сервис-центр:** 1-я ул. 8 Марта, д.3 e-mail:service@techmarket.ru (095) 214-3462

**WEB - сайт:** www.techmarket.ru прайс-лист на все оборудование

**E-mail:** office@techmarket.ru

**Игровой компьютерный клуб "Техмаркет"**

ст. м. "Дмитровская", ул.Башиловская, д.29 (095)257-82-68

**ФИЛИАЛ:**

Великий Новгород "Техмаркет Новгород" ул. Новолучанская, д.10

(816-2)-13-73-73

**Сотовые телефоны и аксессуары (095) 723-3333**

**Единая справочная служба 363-93-33**

Intel, логотип Intel и Pentium - зарегистрированные товарные знаки Intel Corporation и его филиалов в США и других странах



# Геймер!

# ПОДПИШИСЬ!!!



**С 1 СЕНТЯБРЯ ПО 30 НОЯБРЯ  
ПРОИЗВОДИТСЯ ПОДПИСКА  
НА 2002 ГОД**

Подписка оформляется в любом почтовом отделении связи России и СНГ. На территории России подписка производится по "Объединенному каталогу 2002" ("Зеленый каталог"), в странах СНГ и Балтии по "Каталогу российских газет и журналов".

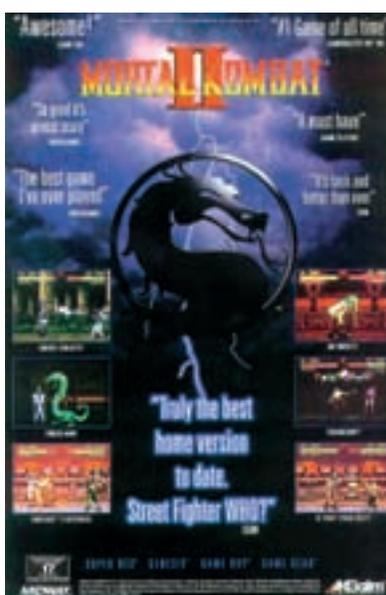
**Подписной индекс:**  
"Страна Игр" 88767, 93588  
"Страна Игр+CD" 86167, 26153



Оформить подписку через internet с оплатой по карточкам VISA, EuroCard/MasterCard, Dinners Club или JCB, а также получить дополнительную информацию о подписке можно на сайте [www.gameland.ru](http://www.gameland.ru)

**Постеры формата A2 в каждом журнале с CD!**

## КЛАССИКА ИГРОВОЙ РЕКЛАМЫ



**WE HAVE  
ONE THING  
TO SAY  
ABOUT  
CONTRA III  
FOR THE  
SUPER NES.**

В современном мире, нравится это кому-либо или же нет, любой продукт, рассчитывающий на успех у потребителя, нуждается в рекламе. И компьютерные игры вовсе не исключение. Качественная, интересная, хорошо сделанная реклама скорее украшает страницы издания, нежели уродует их. Специально для вас (и совсем немножко для наших рекламодателей ;-)) мы представляем подборку лучших экземпляров рекламного бизнеса за последние годы. А на диске – настоящую коллекцию телевизионных рекламных роликов.

### Список рекламодателей

|            |                     |        |                      |                |                 |                            |                     |    |                               |    |                        |
|------------|---------------------|--------|----------------------|----------------|-----------------|----------------------------|---------------------|----|-------------------------------|----|------------------------|
| 02 обложка | Veles-Data          | 05     | Shark                | 25, 27, 33, 51 | 1С              | 67                         | Выставка            | 79 | Спецвыпуск                    | 87 | Журнал                 |
| 03 обложка | Intel               | 07, 09 | КИТ                  | 37, 83         | Полигон         |                            | "Russian Game Show" |    | журнала "Хакер"               |    | "Мобильные компьютеры" |
| 04 обложка | 1С                  | 11     | Спецвыпуск           | 53             | Выставка        |                            |                     | 89 | Журнал                        |    | компьютеры"            |
|            |                     |        | журнала "Страна Игр" |                | "Досуг и хобби" | 70                         | Сайт "Хакер"        |    | "Official PlayStation Россия" | 90 | Сайт "Modern Art"      |
| 01         | Техмаркет           | 13     | МТС                  | 55, 59, 63, 65 | Руссобит        | 49, 69, 71, 81, 85, E-Shop |                     |    |                               | 92 | Сайт "MC"              |
| 03         | Журнал "Страна Игр" | 15     | Zenon                | 57             | АБКП            | 75                         | Журнал "Total DVD"  | 84 | Журнал "ХАКЕР"                | 96 | Excimer                |



### MIDWAY ПОКАЗЫВАЕТ MORTAL KOMBAT V, А 3DO - MIGHT & MAGIC IX



Для почитателей двух древних и чрезвычайно популярных игровых сериалов настал еще один момент истины. Создатели продолжений се-



*Первые кадры из Mortal Kombat 5 не кажутся особенно реалистичными. Скорее всего, это так называемые "топк-апы", базирующиеся на прототипе будущего движка.*



риалов Mortal Kombat и Might & Magic практически одновременно решили поделиться новостями со всем игровым сообществом, выпустив в один день по два серишота из своих будущих игр, Mortal Kombat V и Might & Magic IX соответственно. МК5 выйдет в следующем году на всех основных игровых платформах, и вероятно, будет показан на европейском игровом шоу ECTS. Что касается Might & Magic IX, создаваемого на новом поколении движка Monolith LithTech, по этой игре есть неплохие шансы появиться в продаже уже в этом году.

# НОВОСТИ ИГРОВОГО МИРА

Сергей ОБЧИННИКОВ  
ovch@gameland.ru

## НАША ИГРОВАЯ ВЫСТАВКА!

Многие из вас наверняка уже заметили рекламу, исправно появляющуюся на первой полосе последних номеров СИ. Помимо очумевшего гейтера и галы проведения некоего мероприятия на этой рекламе имеется и логотип абсолютно новой выставки, которая, как нам кажется, непременно привлечет ваше внимание.

Итак, Russian Game Show'2001 - первая в истории нашей страны специализированная игровая выставка, которая пройдет с 4 по 7 октября 2001 года в отеле "Аэростар", что неподалеку от станции метро "Динамо". Впервые под одной крышей совернутся все самые активные участники российского игрового рынка, отвечающие за выпуск в нашей стране компьютерных и видеоигр от всех ведущих производителей - от Sony и Electronic Arts до Vivendi, Interplay и Nintendo. Кроме того, на выставке вы также сможете ознакомиться с последними творениями самых маститых отечественных разработчиков и издательств - 1С, Nival, Akella, Russobit-M, за плечами которых уже не один хит.

Russian Game Show также представит вам поистине уникальную возможность впервые в стране увидеть "вживую" новую суперприставку Nintendo GameCube с играми Luigi Mansion и WaveRace: Blue Storm и даже поиграть в эти суперхиты на стенде магазина e@shop. Кроме того ожидается премьерный показ суперхитов Final Fantasy X, Gran Turismo 3 и Devil May Cry для PS2. Russian Game Show,

помимо всего прочего - это еще и отличная возможность пообщаться с самыми хардкорными игроками страны и членами команды СИ, во главе с самим главным редактором журнала, который обещает присутствовать на выставке ежедневно. Если вам действительно интересно все самое новое в игровой индустрии, приходите на Russian Game Show! Здесь вы сможете увидеть весь цвет российского игрового сообщества. Ждем встречи с 4 по 7 октября!



### ПРЕДПОЛАГАЕМЫЙ СПИСОК УЧАСТНИКОВ ВЫСТАВКИ:

- 1С: Мультимедиа
- Бука
- Издательство (game)land
- Интернет-магазин e@shop
- МедиаХауз
- Nival Interactive
- Snowball Interactive
- SoftClub
- Руссобит-M

# Тяжело, когда есть выбор?



**Нет**, когда задача определена.  
Если Вашей компании необходимо обеспечить серьезную техническую базу – приобрести высококачественную офисную технику и заручиться надежной послепродажной поддержкой, решение – техника HP от компании ШАРК.

Сверхкомпактность или многофункциональность?

А зачем «или»?

HP Omnibook 500 – компактный, изящный, легкий, со стильным эргономичным дизайном, а также многофункциональный, высокопроизводительный, расширяемый и надежный.

У человека с Вашим статусом должен быть соответствующий ноутбук – безупречный HP Omnibook 500.

**Позвоните в компанию ШАРК: 234-1783!**



pentium<sup>®</sup>!!!

HP PCs use genuine Microsoft<sup>®</sup> Windows<sup>®</sup>

[www.microsoft.com/piracy/howtotell](http://www.microsoft.com/piracy/howtotell)



i n v e n t



## hp omnibook 500

Максимальная компактность сочетается с интересным дизайном и широким спектром возможностей. Сверхтонкий ноутбук для мобильных пользователей, которым нужен максимально легкий ноутбук для работы в дороге и полнофункциональный компьютер в офисе. Компактность – толщина около 2.5 см, вес 1.6 – 1.7 кг (в зависимости от конфигурации). Расширяемость и функциональность с мобильной базой расширения (опционально). Производительность – новейшие низковольтные процессоры Intel<sup>®</sup>.

Процессор Intel<sup>®</sup> Pentium<sup>®</sup> III 600 или 750 МГц – оперативная память от 64 до 256 МБ – дисплей 12.1" XGA TFT – жесткий диск от 7.5 до 30 ГБ – оптический диск – 8x DVD-ROM – 24x CD-ROM (на моделях с мобильной базой расширения) – встроенный модем и сетевая карта (опционально) – устройство позиционирования – pointing stick.

За дополнительной информацией обращайтесь к партнеру hp – компании ШАРК по тел.: 234-1783.

Товар сертифицирован.

Intel, the Intel Inside Logo and Pentium are registered trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries.  
©2001 Hewlett-Packard Company. All rights reserved.

Компания ШАРК.

Тел.: 234-1783

234-1782

E-mail: [post@shark.ru](mailto:post@shark.ru)



# СТРАНА ИГР

№18 (99) сентябрь 2001

www.gameland.ru

Журнал зарегистрирован в министерстве по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций ПИ № 77-1906 от 15.03.2000. Выходит 2 раза в месяц.

## РЕДАКЦИЯ

Сергей Лянге *serge@gameland.ru* издатель  
Сергей Амирджанов *amir@gameland.ru* главный редактор  
Максим Заяц *maxim@gameland.ru* заместитель главного редактора  
Дмитрий Эстрин *estrin@gameland.ru* заместитель главного редактора  
Борис Романов *borisr@gameland.ru* редактор Видео  
Сергей Долинский *dolser@gameland.ru* редактор Онлайн  
Эммануил Эдж *emik@gameland.ru* корреспондент в США  
Виталий Гербачевский *vp@gameland.ru* корректор

## ART

Михаил Огородников *michel@gameland.ru* арт-директор  
Леонид Андруцкий *leonid@gameland.ru* дизайнер  
Алик Вайнер *alik@gameland.ru* дизайнер  
Максим Каширин *max@gameland.ru* дизайнер

## GAMELAND ONLINE

Леонид Боголюбов *caterpillar@gameland.ru* редактор  
Иван Солякин *ivan@gameland.ru* WEB-master

## ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ

Игорь Пискунов *igor@gameland.ru* руководитель отдела  
Алексей Анисимов *anysimov@gameland.ru* менеджер  
Ольга Басова *olga@gameland.ru* менеджер  
Виктория Крымова *vika@gameland.ru* менеджер  
Телефоны: (095)229-4367, 229-2832; факс: (095)924-9694

## ОПТОВАЯ ПРОДАЖА

Владимир Смирнов *vladimir@gameland.ru* руководитель отдела  
Андрей Степанов *andrey@gameland.ru* менеджер  
Самвел Анташян *samvel@gameland.ru* менеджер  
Телефоны: (095)292-3908, 292-5463; факс: (095)924-9694

## ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

Ерванд Мовсян *ervand@gameland.ru*

## GAMELAND PUBLISHING

ЗАО "Гейм Лэнд" учредитель и издатель  
Дмитрий Агарунов *dmitri@gameland.ru* директор  
Борис Скворцов *boris@gameland.ru* финансовый директор

Игорь Акчурин служба безопасности и связь  
Глеб Маслов с правоохранительными органами

Для писем 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652  
E-mail *magazine@gameland.ru*

## GAMELAND MAGAZINE

Dmitri Agarounov *dmitri@gameland.ru* director  
Game Land Company publisher  
Phone: (095)292-4728; fax: (095)924-9694

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

Отпечатано в типографии: "ScanWeb", Finland  
Тираж 50 000 экземпляров

## Цена договорная

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.

Дизайн обложки:

Михаил Огородников

# ХИТ-ПАРАД

## АМЕРИКА PC

|                                    |                   |   |
|------------------------------------|-------------------|---|
| 1. MAX PAYNE                       | TAKE 2            | ↑ |
| 2. DIABLO II: LORD OF DESTRUCTION  | VIVENDI-UNIVERSAL | ↓ |
| 3. THE SIMS                        | ELECTRONIC ARTS   | ● |
| 4. THE SIMS HOUSE PARTY            | ELECTRONIC ARTS   | ● |
| 5. DIABLO II                       | VIVENDI-UNIVERSAL | ● |
| 6. THE SIMS LIVIN' LARGE           | ELECTRONIC ARTS   | ↑ |
| 7. ROLLERCOASTER TYCOON            | INFOGRAMES        | ↓ |
| 8. AGE OF EMPIRES II: AGE OF KINGS | MICROSOFT         | ↑ |
| 9. MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR 2000 | MICROSOFT         | ↓ |
| 10. PEARL HARBOR: ZERO HOUR        | SIMON & SHUSTER   | ↑ |

## АМЕРИКА ВИДЕОИГРЫ

|                                       |                 |       |   |
|---------------------------------------|-----------------|-------|---|
| 1. GRAN TURISMO 3 A-SPEC              | SONY            | PS2   | ● |
| 2. NBA STREET                         | ELECTRONIC ARTS | PS2   | ● |
| 3. SUPER MARIO ADVANCE                | NINTENDO        | GBA   | ● |
| 4. SONIC ADVENTURE 2                  | SEGA            | DC    | ● |
| 5. TWISTED METAL: BLACK               | SONY            | PS2   | ● |
| 6. FINAL FANTASY CHRONICLES           | SQUARE EA       | PSONE | ● |
| 7. TONY HAWK'S PRO SKATER 2           | ACTIVISION      | GBA   | ● |
| 8. POKEMON GOLD                       | NINTENDO        | GBC   | ● |
| 9. LEGEND OF ZELDA: ORACLE OF SEASONS | NINTENDO        | GBC   | ● |
| 10. POKEMON SILVER                    | NINTENDO        | GBC   | ● |

## ВЕЛИКОБРИТАНИЯ ВСЕ ПЛАТФОРМЫ

|                             |                 |       |   |
|-----------------------------|-----------------|-------|---|
| 1. GRAN TURISMO 3           | SONY            | PS2   | ● |
| 2. MAX PAYNE                | TAKE 2          | PC    | ● |
| 3. TONY HAWK'S PRO SKATER 2 | ACTIVISION      | GBA   | ● |
| 4. DRIVER                   | INFOGRAMES      | PSONE | ↑ |
| 5. POKEMON GOLD             | NINTENDO        | GBC   | ● |
| 6. TOMB RAIDER 2            | EIDOS           | PSONE | ↓ |
| 7. SUPER MARIO ADVANCE      | NINTENDO        | GBA   | ↑ |
| 8. THEME PARK WORLD         | ELECTRONIC ARTS | PSONE | ↑ |
| 9. POKEMON SILVER           | NINTENDO        | GBC   | ↓ |
| 10. SIMPSONS WRESTLING      | FOX INTERACTIVE | PSONE | ↑ |

## ЯПОНИЯ ВСЕ ПЛАТФОРМЫ

|                             |                 |     |   |
|-----------------------------|-----------------|-----|---|
| 1. DEVIL MAY CRY            | CAPCOM          | PS2 | ↑ |
| 2. WARIO LAND IV            | NINTENDO        | GBA | ↑ |
| 3. EVERYBODY'S GOLF 3       | SONY            | PS2 | ↓ |
| 4. FROM TV ANIMATION        | BANPRESTO       | GBC | ↑ |
| 5. SUPER MARIO KART ADVANCE | NINTENDO        | GBA | ↑ |
| 6. GOLDEN SUN               | NINTENDO        | GBA | ↑ |
| 7. FINAL FANTASY X          | SQUARE          | PS2 | ↓ |
| 8. GRAN TURISMO 3 A-SPEC    | SONY            | PS2 | ↓ |
| 9. YU-GI-OH DUEL MONSTERS 5 | KONAMI          | GBA | ↓ |
| 10. NBA STREET              | ELECTRONIC ARTS | PS2 | ↑ |

Свежие хит-парады со всей планеты демонстрируют поистине летнюю стабильность (именуемую по-простому застоєм) и олимпийское спокойствие лидеров, не собирающихся покидать верхние строчки. Великолепно продаются Max Payne и Gran Turismo 3, не отстают от лидеров и проекты на GBA, который на всех территориях примерно вдвое-втрое превосходит по продажам PS2. Легкие коррективы в японский хит-парад смог внести долгожданный релиз Capcom'овского заместителя Resident Evil 4 под названием Devil May Cry. За первые несколько дней последний шедевр от Capcom был продан тиражом в 350 тысяч экземпляров. Не слишком серьезно гля хита мирового масштаба. Только что вышедший "первый оригинальный платформер на GBA от Nintendo" (то есть разработанный с нуля, а не портированный со старой приставки) Wario Land IV разошелся в количестве, превышающем 150 тысяч копий. До Mario Advance далеко. Чуть лучше продается первая классическая RPG для GBA Golden Sun от создателей легендарного сериала Shining Force команды Camelot. Ну а у Mario Kart все вообще великолепно - за первый месяц продано уже 550 тысяч копий, и MKA теперь имеет все шансы стать самой продаваемой игрой на платформе. Как только догоним и обгоним Mario Advance, засорявший на границе 700-тысячного тиража.

## УСЛОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ:

- ИГРА ОСТАЛАСЬ НА "СТАРом" МЕСТЕ
- ↑ ИГРА ПОДНЯЛАСЬ В ХИТ-ПАРАДЕ
- ↓ ИГРА ОПУСТИЛАСЬ В ХИТ-ПАРАДЕ

**XBOX JAPAN - 2002**

 Как мы и предсказывали, японцам выхода долгожданного Xbox придется ждать столько же, сколько и европейцам. Японское подразделение корпорации Microsoft, спустя считанные часы после закрытия Nintendo'вской выставки SpaceWorld, провело собственную пресс-конференцию, озаглавленную Xbox Conference Summer 2001, на которой были, наконец, оглашены подробности японской премьеры приставки. Итак, на японские берега черный ящик отправится 22 февраля будущего года в компании с Dead or Alive 3 от Tecmo, Jet Set Radio Future от Sega, Silent Hill 2 Special Edition и Air Force Delta 2 от Konami, Genma Onimusha от Capcom и еще 10-12 игр от Microsoft и других издательств. Microsoft была вынуждена перенести дату запуска консоли из-за проблем с производством Xbox и неготовности некоторых партнеров выпустить свои проекты уже в этом году. В первую очередь это касается, разумеется, издательства Sega, которое является чуть ли не единственной из крупных японских компаний, действительно всерьез воспринимающих консоль Microsoft и собирающихся поддерживать Xbox по полной программе. На пресс-конференции Sega подтвердила свое желание выпустить вторую серию шедеврального творения Smilebit Jet Set Radio Future эксклюзивно на Xbox в день выхода консоли на японском рынке. Кроме того, Sega готовит для приставки богатую библиотеку, включающую в себя такие хиты как Gun Valkyrie (новый проект студии



**X-Vox стартует в Японии 22 февраля 2002 года с 12-18 играми. Что же касается Gun Valkyrie и Sega GT 2002, то они выйдут несколько позже.**

9 ЛЕТ НА КОМПЬЮТЕРНОМ РЫНКЕ





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

## ВЫСШИЙ ПИЛОТАЖ ДЛЯ ПРОФЕССИОНАЛОВ И ЛЮБИТЕЛЕЙ

**Игровая станция нового поколения.**

- Обеспечивает производительность, необходимую для качественного воспроизведения 3D-график и анимации.
- Позволяет работать с графическими файлами большого размера, заниматься монтажом видео и звука.
- Разработана с запасом для будущих версий программных продуктов и компьютерных игр.
- Сочетает в себе высокую надежность, совместимость и простоту обслуживания.

Гарантия до 3 лет.  
Гарантия линии технической поддержки.  
Бесплатная модернизация.  
Послепродажное и послегарантийное обслуживание.

Компьютеры KIT соответствуют требованиям стандарта безопасности Госстандарта России ГОСТ Р ИСО 9001 для работы в офисе и дома.

### КОМПЬЮТЕР KIT SUPER

на базе процессора Intel® Pentium® 4

# 777-66-55

МНОГОКАНАЛЬНЫЙ ТЕЛЕФОН

м. "АЭРОПОРТ", тел.: 152-47-49, 152-48-41  
 м. "МЕНДЕЛЕЕВСКАЯ", тел. 978-57-54  
 м. "ВДНХ", тел.: 181-35-39, 181-38-95  
 м. "ТУШИНСКАЯ", тел. 491-83-10  
 м. "ПРАЖСКАЯ", тел. 389-44-27  
 м. "БАГРАТИОНОВСКАЯ",  
 Торговый Центр "Горбушкин Двор"





Для японских игроков Microsoft разработала специальную модификацию джойстика.



Jet Set Radio Future выглядит на Xbox совершенно феноменально. Стабильные 60 кадров в секунду в гигантских городах дают ощущение абсолютной свободы в интерактивном мультфильме.



Smilebit), Sega GT 2002, Crazy Taxi Next и Panzer Dragoon. Причем первые два проекта были продемонстрированы собравшимся в зале и вызвали немало эмоций. Gun Valkyrie уже практически готова, по крайней мере графический облик игры выглядит вполне завершенным. Однако Smilebit, похоже, никак не удовлетворится игровым процессом, постоянно внося изменения, кардинальным образом перестраивающие игру. В частности, вдруг появился еще один игровый персонаж, экипированный гигантской кивернетизированной "катаной". Что касается Sega GT, то разработка игры еще далека до завершения, и публикации показали лишь одну трассу. Детализация машинок на высшем уровне, ни на грамм не уступает GT3, а во многом и превосходит творение Polyphony Digital. Трассы же пока, похоже, и не трогали. Совершенно невпечатляющий овал, по которому гоняли болиды в демке, едва ли будет

воспринят как шедевр игрового дизайна. Компания Namco использовала пресс-конференцию в качестве повода для анонса Xbox-версии Soul Calibur 2 и Ridge Racer 6. Слегка модифицированные варианты обеих игр выйдут как на Xbox, так и на PS2 и GameCube, причем обнов-



NVIDIA GeForce DDR  
Resolution - 1024x768x16  
CPU Freq - 700MHz  
Fps - 62.91113  
Fps - 10.4

ременно. Серуал Tekken, по всей видимости, пока останется эксклюзивом для платформы Sony. Ну а Тесто, как всегда, показала еще одну, уже практически игровую версию своего шедеврального Dead or Alive 3, который сейчас выглядит графически, пожалуй, даже сильнее, чем Virtua Fighter 4.

**NIVAL И CDV АНОНСИРУЮТ "БЛИЦКРИГ"**

**PC** Компания Nival Interactive, известная всем нам по "Аллогам", "Проклятым землям" и "Демургам", анонсировала свой новый игровой проект - "Блицкриг". В России он будет издаваться компанией 1С, а во всем остальном мире - немецким издательством CDV. Новый проект находится в разработке с мая 2001 года. "Блицкриг" - игра в жанре стратегии в реальном времени, действие которой происходит во время второй мировой войны. Игра состоит из трех широкомасштабных кампаний на стороне Советской Армии, немецких войск и объединенных армий союзников. Одна из особенностей новой стратегии - максимальная историческая достоверность игрового мира. Более 150 единиц боевой техники воспроизведены по реальным историческим чертежам, а их параметры

**КАЛЕНДАРЬ РЕЛИЗОВ. 15 СЕНТЯБРЯ - 15 ОКТЯБРЯ 2001**

|                                    |                 |       |                                     |            |       |
|------------------------------------|-----------------|-------|-------------------------------------|------------|-------|
| 15 Magic & Mayhem:<br>Art of Magic | Interplay       | PC    | 25 F1 2002                          | EA         | PC    |
| 15 Wizardry 8                      | Sir-Tech        | PC    | 25 C&C:<br>Yuri's Revenge           | EA         | PC    |
| 15 Run Like Hell                   | Interplay       | PS2   | 25 Syphon Filter 3                  | Sony       | PSone |
| 16 Dragon Warrior<br>Monsters II   | Enix            | GBC   | 25 F1 2002                          | EA         | PS2   |
| 17 Real War                        | Simon & Shuster | PC    | 25 Silent Hill 2                    | Konami     | PS2   |
| 18 Sega Sports<br>NFL2K2           | Sega            | DC    | 25 Ico                              | Sony       | PS2   |
| 18 Commandos 2                     | Eidos           | PC    | 25 Legacy of Kain:<br>Soul Reaver 2 | Eidos      | PS2   |
| 18 Red Faction                     | THQ             | PC    | 25 Project Eden                     | Eidos      | PS2   |
| 18 Spiderman                       | Activision      | PC    | 25 Commandos 2                      | Eidos      | PS2   |
| 18 Project Eden                    | Eidos           | PC    | 26 Alone<br>in the Dark 4           | Infogrames | DC    |
| 18 Spiderman 2                     | Activision      | PSone | 26 Doom Advance                     | Activision | GBA   |
| 18 NHL2002                         | EA              | PS2   | 27 Kessen 2                         | EA         | PS2   |
| 18 Arcatic Thunder                 | Acclaim         | PS2   | 01 Shadowman:<br>2nd Coming         | Acclaim    | PS2   |
| 19 Propeller Arena                 | Sega            | DC    | 01 Grand Theft<br>Auto 3            | Take2      | PS2   |
| 20 Monster Rancher 3               | Teemo           | PS2   | 10 Doom Advance                     | Activision | GBA   |
| 25 NHL2002                         | EA              | PC    |                                     |            |       |



**Графика полностью полигональная, что, по словам разработчиков, серьезно улучшает pathfinding.**

точно соответствуют реальным. Использование трехмерной технологии позволило включить в игру такую крупную боевую технику как огромные бомбардировщики, реактивные самолеты, бронепоезда и тяжелую зенитную артиллерию. Трехмерный ландшафт не только позволяет реалистично отобразить передвижение бое-

вых единиц по пересеченной местности, но и предоставляет дополнительные тактические возможности. Войска игрока переходят вместе с игроком из миссии в миссию, причем их опыт увеличивается, а эффективность растет: например, опытный артиллерийский расчет сможет точнее навести оружие. Игра имеет настраиваемый интерфейс, соответствующий двум общепринятым стратегическим стандартам управления. Одна из самых увлекательных возможностей "Блицкрига" - полностью открытые форматы данных. Это значит, что у игрока будет возможность не только создавать свои миссии, но и вставлять в игру собственные модели, рисовать новые текстуры, изменять характеристики любых боевых единиц. Игра, скорее всего, будет выпущена в следующем году.

**WORLD CYBER GAMES В РОССИИ**



В декабре этого года в Сеуле состоится игровой чемпионат под названием The 1st World Cyber Games с призовым фондом в \$300,000, по масштабам и качеству организации



вполне сопоставимый чуть ли не с Олимпийскими Играми. В этом событии примут участие более 350 игроков из 25 стран мира. В данный момент национальные отборочные туры проводятся в игровых клубах 18 российских городов: Краснодаре, Самаре, Нижнем Новгороде, Екатеринбурге, Новосибирске, Иркутске, Владивостоке, Волгограде, Ростове на Дону, Тюмени, Томске, Челябинске, Воронеже, Красноярске, Ижевске, Калининграде, Санкт-Петербурге и Москве. Российский финал пройдет 8-14 октября в Москве. Примечательно то, что российский этап чемпионата организует компания Samsung, являющаяся мировым партнером World Cyber Games. Представители компании подчеркивают, что компьютерные игры на данный момент - не просто мимолетное увлечение, а "динамично развивающаяся часть мировой культуры", что кибер-спорт становится все более похожим на спорт традиционный и компания стремится привнести в чемпионат благородный спортивный дух. Из шести официальных игр World Cyber Games 2001 года в российском отборочном туре участвуют три: Q3 Duel, Q3 Teamplay и Counter-Strike. Между победителями в этих номинациях распределяется призовой фонд в \$50,000, в то время как на сеульский финал полетят только одержавшие верх в Q3 Duel и Counter-Strike. Ознакомиться с правилами и регламентами, а также зарегистрироваться для участия в чемпионате вы можете на официальном сайте World Cyber Games: <http://www.worldcybergames.ru>.

9 ЛЕТ НА КОМПЬЮТЕРНОМ РЫНКЕ





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

## ВЫСШИЙ ПИЛОТАЖ ДЛЯ ПРОФЕССИОНАЛОВ И ЛЮБИТЕЛЕЙ

**Игровая станция нового поколения.**

- Обеспечивает производительность необходимую для качественного воспроизведения 3D-график и анимации.
- Позволяет работать с графическими файлами большого размера, заниматься монтажом видео и звука.
- Разработана с запасом для будущих версий программных продуктов и компьютерных игр.
- Сочетает в себе высокую надежность, совместимость и простоту обслуживания.

Гарантия до 3 лет.  
Гарантия линии технической поддержки.  
Бесплатная модернизация.  
Послепродажное и послегарантийное обслуживание.

Компьютеры KIT соответствуют требованиям стандарта безопасности Госстандарта России ГОСТ Р ИСО 9001 для работы в офисе и дома.

### КОМПЬЮТЕР KIT SUPER

на базе процессора Intel® Pentium® 4

# 777-66-55

МНОГОКАНАЛЬНЫЙ ТЕЛЕФОН

м. "АЭРОПОРТ", тел.: 152-47-49, 152-48-41  
 м. "МЕНДЕЛЕЕВСКАЯ", тел. 978-57-54  
 м. "ВДНХ", тел.: 181-35-39, 181-38-95  
 м. "ТУШИНСКАЯ", тел. 491-83-10  
 м. "ПРАЖСКАЯ", тел. 389-44-27  
 м. "БАГРАТИОНОВСКАЯ",  
 Торговый Центр "Горбушкин Двор"



Сергей  
Фвчинников

# NINTENDO SPACEWORLD'2001



**Ровно за три недели до японской премьеры GameCube компания Nintendo провела очередную ежегодную выставку SpaceWorld. Перед широкой публикой (два дня из трех вход на SpaceWorld бесплатный и открытый) впервые предстала новая платформа, которой уже совсем скоро придется противостоять PlayStation2 в борьбе за кошельки японских игроков.**

**Н**есмотря на крепкие позиции **Nintendo** на японском рынке, флагман **PS2** сегодня кажется уже практически недосыгаемым, и корифеям рынка видеоигр на собственной родине в любом случае придется смириться со вторым местом — вопрос лишь в том, каким будет отрыв от лидера.

Когда **Nintendo** впервые представила публике свое предыдущее творение **N64**, на том же самом **SpaceWorld**, но только в 1995 году, почти ста тысячам посетителей пришлось довольствоваться лишь двумя играбельными проектами: наполовину завершенным супершедевром **Super Mario 64** и готовым лишь на 20 процентов странным платформером **Kirby Bowl**, который в результате так и не был выпущен. Несмотря на всю шедевральность **Mario**, уже тогда злые языки были рады отметить неготовность **Nintendo** к запуску 64-битной платформы. Спустя шесть лет компания продемонстрировала свое умение учиться на собственных ошибках, сделав **SpaceWorld'2001** одним из центральных игровых событий года и представив на выставке более двух десятков игровых проектов для своей новой приставки. Но самым главным событием этих трех дней стала, безусловно, премьера новых игр сериалов **Mario** и **Zelda**, которые, как и обещал **Shigeru**

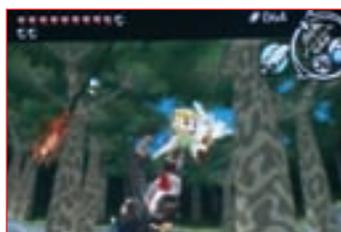
**Miyamoto**, должны были непременно быть показаны на **SpaceWorld**.

На специально созванной пресс-конференции незадолго до начала выставки компания поделилась последними новостями относительно даты выхода приставки и тех игр, которые появятся в продаже вместе с **GameCube**. В Японии с графиком ничего так и не случилось, — премьера назначена на 14 сентября. Приставка поступит в магазины по цене 25,000 иен (примерно 210 долларов) с двумя играми от самой **Nintendo** — **Luigi Mansion** и **WaveRace: Blue Storm** — и одним игровым проектом от **Sega** — **Super Monkey Ball** — созданным на студии **Amusement Vision**. К этой хитовой тройке 26 октября присоединится ничуть не менее шедевральная новаторская **real-time** стратегия **Pikmin**, в ноябре выйдет безумный файтинг **Super Smash Bros. Melee**, а в декабре появится на свет титанический проект студии **Silicon Knights** (создателей **Blood Omen**) под названием **Eternal Darkness**. **Nintendo**'вский план просматривается с легкостью — одна хитовая игра в месяц, не больше и не меньше. Изначально на рынок будет выпущено 500 тысяч приставок, а до конца декабря в магазинах появятся еще 400 тысяч **GameCube**. Что же касается планов по американскому **launch'y**, то за три месяца до часа «X»

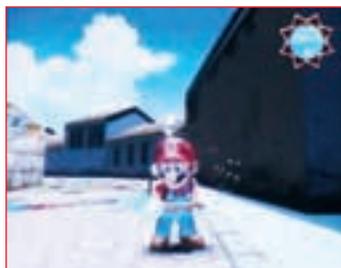
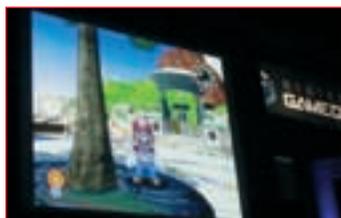


**Ранняя версия Soul Calibur 2, который выйдет на GameCube и Xbox в следующем году. Новые персонажи, полностью трехмерные арены, серьезно доработанная графика.**

Уже в ноябре этого года Nintendo выпустит в Японии еще две дополнительных модели GC в черном и оранжевом цветах. Дата выхода революционного беспроводного джойстика WaveBird пока неизвестна.



Новая Zelda, кажется, следует в направлении, абсолютно противоположном развитию сериала. Вместо еще большей реалистичности графики мы получили интерактивный мультфильм.

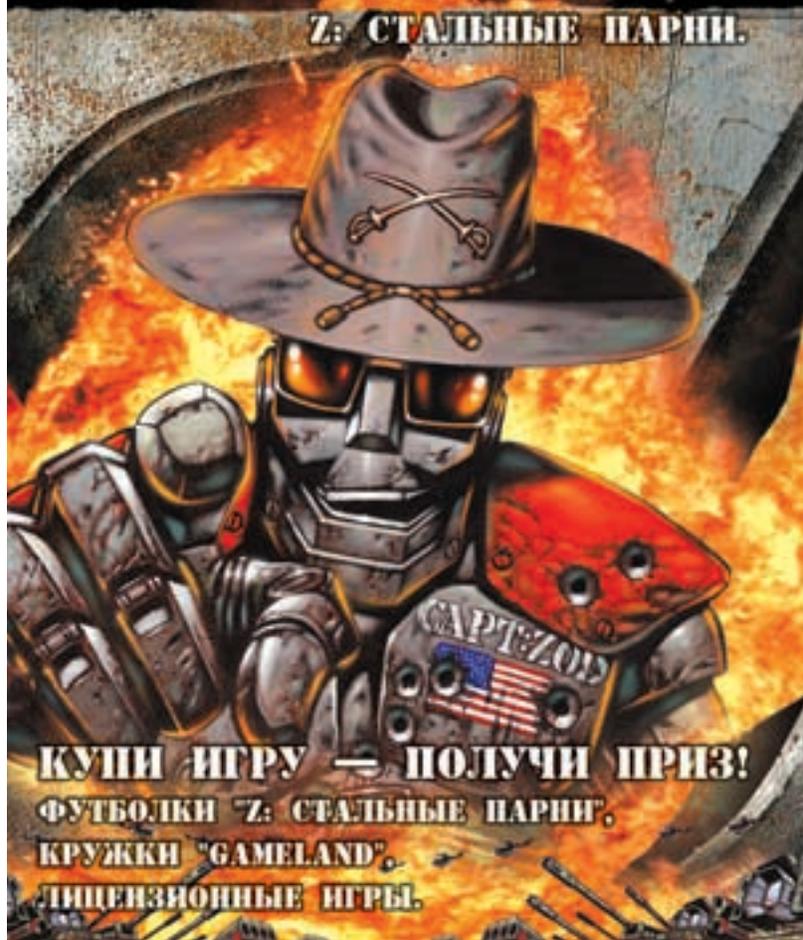


Mario Sunshine - новая "бомба" от Miyamoto & Co. Странное солнышко в углу экрана и чудо-агрегат за спиной у Марио - вот главные загадки минутного ролика.

Nintendo решила несколько переработать анонсированный на E3 план. Итак, премьера GameCube в Америке откладывается на две недели, и вместо 5 ноября приставка появится на прилавках лишь 18-го числа. Эти две недели Nintendo предполагает потратить на то, чтобы лучше подготовиться к запуску GameCube и произвести максимальное число приставок, чтобы удовлетворить покупательские запросы. Иными словами, за эти две недели компания планирует произвести дополнительно 200-300 тысяч приставок и избежать таким образом страшного дефицита, который имел место в дни премьеры N64, а в ближайшем прошлом был виновником безумия, сопровождавшего запуск PS2. Состав премьерных игровых проектов почти полностью повторяет японский вариант лишь с некоторыми маленькими исключениями. Маленькое исключение номер один — вместе с Luigi Mansion и WaveRace стартует еще и такой немаловажный проект как Star Wars: Rogue Leader. Плюс в launch, скорее всего, будут выпущены SSX Tricky от Electronic Arts и несколько игр от Acclaim. На следующий день после поступления GameCube в магазины в продаже появится Pikmin, а 3 декабря с прилавков уже будет разматываться Super Smash Bros. Melee. В качестве компенсации игрокам за поздний запуск приставки Nintendo решила изменить собственным планам и запустить GameCube в Америке сразу в двух цветах — стандартном сиреневом (Indigo) и стильном черном. Правда, японцы уже в ноябре получают на выбор как сиреневый и черный, так и новый супермодный оранжевый GameCube. Задержка американской премьеры приставки, по мнению аналитиков, навряд ли сильно повредит перспективам платфор-

# КАПИТАН ЗОД ВОЗВРАЩАЕТСЯ!

ВСЬ ТИРАЖ УКОМПЛЕКТОВАН СПЕЦИАЛЬНЫМ ВЫПУСКОМ ЖУРНАЛА "СТРАНА ИГР", ПОСВЯЩЕННЫМ ИГРЕ Z: СТАЛЬНЫЕ ПАРНИ.



КУПИ ИГРУ — ПОЛУЧИ ПРИЗ!  
ФУТБОЛКИ "Z: СТАЛЬНЫЕ ПАРНИ",  
КРУЖКИ "GAMELAND",  
ЛИЦЕНЗИОННЫЕ ИГРЫ.

# СТАЛЬНЫЕ ПАРНИ

ПОЛНОСТЬЮ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ

В ПРОДАЖЕ  
В МАГАЗИНАХ  
И ЖУРНАЛЬНЫХ  
КИОСКАХ ГОРОДА

ОПТОВЫЕ ПРОДАЖИ: КОМПАНИЯ "СОФТ КЛУБ" Тел. 232-6952, E-MAIL: SALES@SOFTCLUB.RU



**Хитрый Miyamoto готовится показать народу свои последние достижения. Mario Sunshine и Zelda еще не видел никто...**

**Matsushita продемонстрировала работающую версию долгожданного устройства PapaCube, совмещающего в себе GameCube и крутой DVD-плеер. Даже на джойстике красуется логотип Panasonic.**



**Metroid Prime был вновь представлен только на видео, но зато теперь уже и с кадрами из игрового процесса.**



**Сиквел великолепного 1080 Snowboarding будет делать американская команда Left Field, создавшая Excitebike64.**



**Как и предполагалось, игровой процесс в Luigi Mansion оказался куда глубже, нежели в представленной на E3 миниатюрной демке. Процесс уничтожения привидений, в частности, требует индивидуального похода в каждом случае, а сами потусторонние силы славятся живучестью и своеобразным чувством юмора.**

мы, ведь большая часть пред рождественских покупок приходится именно на неделю с 18 по 25 ноября, то есть вплоть до праздника Дня Благодарения. Появившись на прилавках именно 18 числа, **GameCube** сможет оттеснить **Xbox** на второй план в глазах покупателей. Это, разумеется, при благоприятном стечении обстоятельств. Не стоит все же забывать и о том, насколько различны аудитории этих двух консолей. Чрезвычайно трудно представить, чтобы **Xbox** родители покупали в подарок 12-летнему ребенку. Впрочем, хардкорные фанаты обращают внимание вовсе не на имидж платформы, а исключительно на качество представленных на ней игр. Соответственно, от цифр и дат пора переходить к самому главному.

Как **Mario Sunshine** (так называется новая игра сериала), так и новая **Legend of Zelda** были представлены на **Spaceworld** в виде минутных видеороликов, которые **Miyamoto** продемонстрировал на пресс-конференции, предварительно попросив прессу не снимать происходящее на видеокамеры. Пресса его не послушалась и оба этих ролика вы, разумеется, сможете найти на диске этого номера журнала. Новый **Mario** является прямым продолжением оригинального **Super Mario 64**, с кардинально улучшенными графическими решениями и массой новаторских элементов. На единственном из показанных уровней (впрочем, он может также оказаться и центральным миром, как замок в **SM64**) Марио исследует небольшой средиземноморский городок с двух-трехэтажными зданиями, покрытыми красной черепицей, зелеными газонами, веселыми радужными лужами во дворе, фантастически детализованными деревьями и странными жителями, будто выпрыгнувшими из **Ocarina of Time**. Нельзя не заметить и загадочное устройство, которое герой таскает за плечами на манер рюкзака. Назначение этого

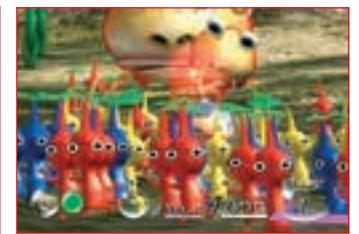
героя. Теперь он не просто может подпрыгивать и отскакивать от стены, но и подобным образом забираться на крышу зданий, исполняя трюк на манер тех, что можно было наблюдать в фильме «Крадущийся тигр, невидимый дракон». **Mario Sunshine** выйдет на **GameCube** следующим летом, то есть почти год спустя после премьеры платформы.

собранным **Zelda**, которая больше похожа на анимированный мультфильм, нежели на **CG-ролик**. Линк резко помолодел и выглядит в игре восьмилетним ребенком, а графика, в которой использовались технологии, придавшие уникальный облик **Sega's** вскому хиту **Jet Set Radio**, попросту невероятна. На первый взгляд может показаться, что новой



героя. Теперь он не просто может подпрыгивать и отскакивать от стены, но и подобным образом забираться на крышу зданий, исполняя трюк на манер тех, что можно было наблюдать в фильме «Крадущийся тигр, невидимый дракон». **Mario Sunshine** выйдет на **GameCube** следующим летом, то есть почти год спустя после премьеры платформы.

Новая **Legend of Zelda** — главный сюрприз и самое шокирующее событие шоу. Публика ожидала демонстрации игры, схожей по графическому стилю с технологической демкой **Zelda**, показанной еще на **SpaceWorld 2000**, а позже продемонстрировавшейся и на **E3'2001**. Тем более, что все остальные технологические демки (**Luigi Mansion**, **WaveRace**, **Metroid**) в результате превратились в полноценные игры, совершенно не поменяв при этом графического облика. А вот **Zelda** изменилась просто радикально. Вместо суперреалистичного, почти готического темного стиля **Miyamoto** хладнокровно показал



**Завершенная на 80% версия Pikmin оказалась быстрее и разнообразнее демки с E3. В частности, были показаны новые боссы и новые препятствия для маленьких героев. Будучи стратегией по жанру, Pikmin потребует от вас не только хорошие тактические, но и аркадные навыки.**



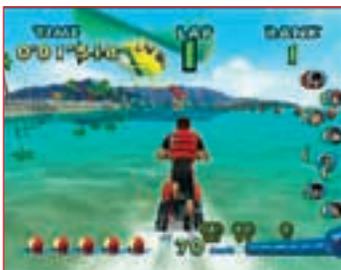




**Разработка Super Smash Bros. Melee, похоже, уже завершена. Во всяком случае, лишь эта игра совершенно не изменилась со времени ее демонстрации на E3.**



**Великолепная лисья мимика и доработанные текстуры превратили ранее неказистый Dinosaur Planet в один из сильнейших проектов на GameCube.**



**Новый WaveRace поступит в продажу 14 сентября. Феноменальное качество проработки волн служит еще одним доказательством графической мощи GC.**



**Zelda** не достаёт детализации, однако стоит лишь увидеть игру в действии, и становится ясно, что мощьность **GameCube** не расходуется впустую. Сногсшибательное качество анимации и великолепные модели персонажей позволяют говорить о первом достижении истинно мультипликационного качества в видеоигре. Тем не менее, новый облик **Zelda** все же слишком отличается от того, что ожидала публика. Спустя считанные часы после анонса форумы игровых сайтов оказались перегружены — народ обсуждал новую **Legend of Zelda**, отчаянно ругая или защищая новое творение **Miyamoto**. Сам же мастер лишь тихонько посмеивался, намекая, что показанное им на пресс-конференции представляет собой малую часть того, что можно будет увидеть в финальной игре. Наиболее интересный из этих намеков указывает на то, что **Miyamoto** и его команда решили создать игру, в которой по ходу дела будут изменяться не только уровни, герои и монстры, но и само ее графическое оформление. В этом случае известные нам еще с прошлого года кадры вполне могут принадлежать все той же игре, которую показали нам сейчас. И тогда нас ждет настоящая революция. Впрочем, и сегодня никакого другого определения для работы **Miyamoto** у нас нет. Кроме двойного удара от **Nintendo EAD**, компания **Namco** также выбрала именно **Spaceworld** для того, чтобы объявить миру: вторая часть легендарного файтинга **Soul Calibur** появится именно на **GameCube**! Правда, уже несколькими днями спустя выяснилось, что **Namco** также планирует выпустить **Soul Calibur 2** и для **Xbox**. Мультиплатформенное будущее ожидает и сериал **Ridge Racer**. Впрочем, несмотря на анонсы, относящиеся в лучшем случае к следующему году, основное внимание публики на выставке все же было приковано к проектам, выход которых уже совсем не за горами, и в первую очередь к **Luigi Mansion**, **WaveRace: Blue Storm** и **Super Monkey Ball**. Все три игры были представлены в практически завершенной форме, и все три показали

ции, представляющие собой космический шутер на «рельсах», эдакий ремейк оригинального сериала **StarFox** — все в этом проекте просто кричит о феноменальном качестве. Правда, за столь серьезное усовершенствование игрокам придется заплатить очередным переносом даты выхода игры — на этот раз на февраль 2002 года.

**Spaceworld'2001** был, наверное, самой удачной **Nintendo**'вской выставкой в истории. Пусть нам так и не удалось увидеть что-либо

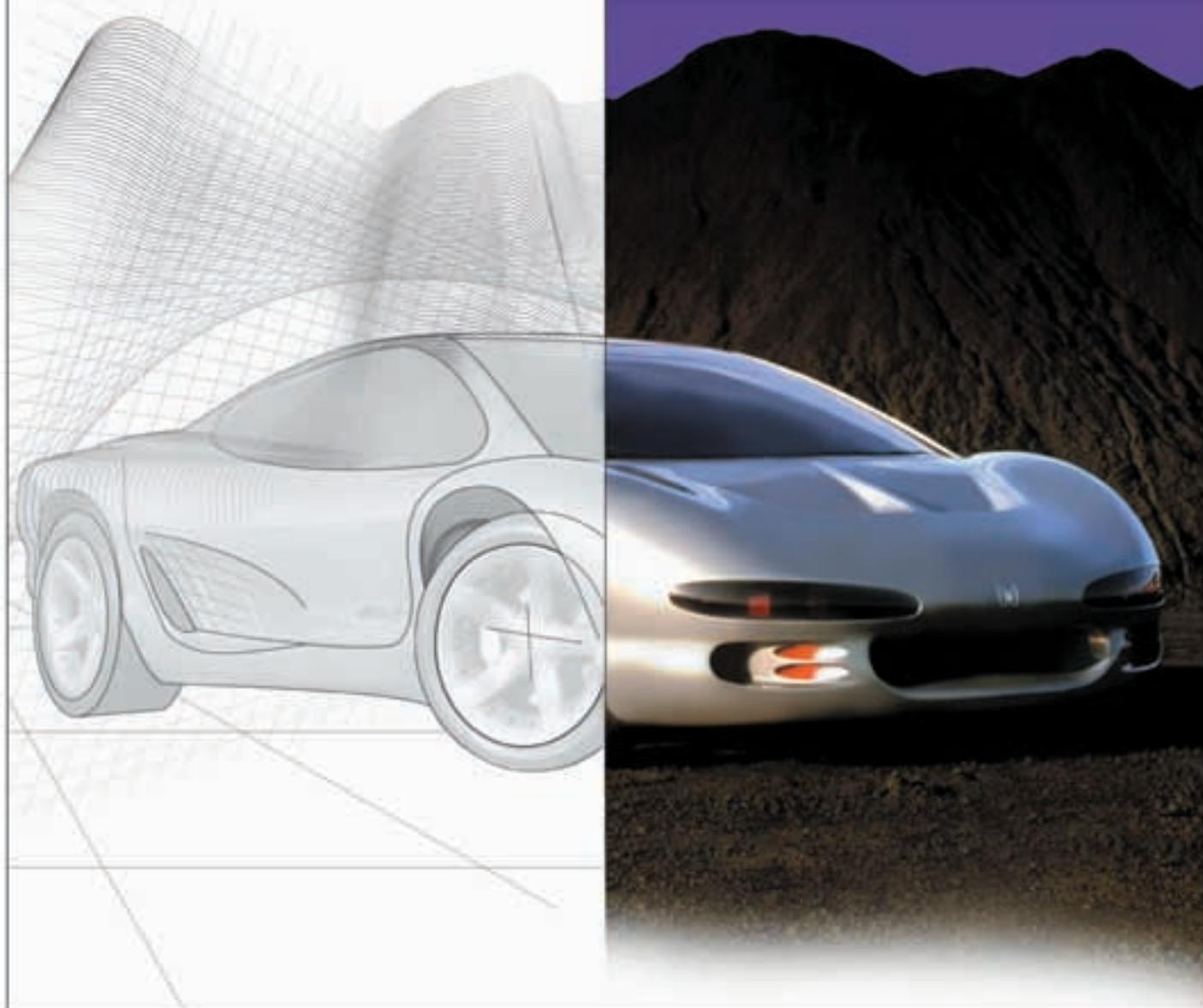


значительное улучшение графического облика. Особенно это касается первых двух проектов. В **Luigi Mansion** исчезли все глюки освещения, которые присутствовали в версии игры на **E3**, а **WaveRace** полностью справился с проблемами легкого торможения и теперь выдает минимум 30 кадров в секунду во всех игровых режимах. Но, пожалуй, наиболее значительных успехов добилась компания **Rare**, которой удалось радикально изменить графический облик своего будущего хита (в этом мы уже почти не сомневаемся) **Star Fox Adventures: Dinosaur Planet**. Великолепные текстуры, отлично детализованные модели героев, новые игровые сек-

столь же революционное, как **Super Mario 64**, но так и времена теперь совсем другие. Но зато в формуле качество+количество **Nintendo** удалось достичь весьма впечатляющих результатов. Одно только перечисление бесспорных хитов займет, пожалуй, пару минут. А если учитывать еще и грандиозные анонсы в виде **Mario Sunshine** и **Legend of Zelda**, то картина становится совсем красочной. **Nintendo**, бесспорно, блестяще подготовлена к запуску **GameCube**. И уже через месяц мы сможем в деталях рассказать вам о своих впечатлениях от собственной, только что доставленной из Японии приставки. ●

от простого

К СЛОЖНОМУ



## ХОСТИНГ ДЛЯ ПРОФЕССИОНАЛОВ И НАЧИНАЮЩИХ

Создать и разместить свой веб-сайт в сети Интернет совсем не сложно.

Мы занимаемся размещением и поддержкой виртуальных WWW-серверов с 1996 г. и с уверенностью можем сказать: собственное представительство в сети сегодня доступно не только профессионалам.

Более 6 000 клиентов пользуются нашими услугами, и каждый из них смог найти у нас предложение, которое подходит именно ему.

Сегодня мы предлагаем пять основных контрактов хостинга, которые учитывают весь спектр возможных потребностей клиентов, предусматривая при этом плавный переход "от простого к сложному".

**Ваш сайт будет расти вместе с Вами!**



**ZENON N.S.P.**  
**www.zenon.net**  
**www.host.ru**

**Настоящий www-сервер всего за \$6!\***

- 10 Мб дискового пространства
  - управление сайтом по FTP или через веб-интерфейс
  - поддержка первичной и вторичной зон DNS
  - CGI-скрипты для создания форумов, гостевых книг и т. д.
  - неограниченное количество e-mail адресов
- \* при оплате за три месяца; все налоги включены.

**Регистрация доменных имен**

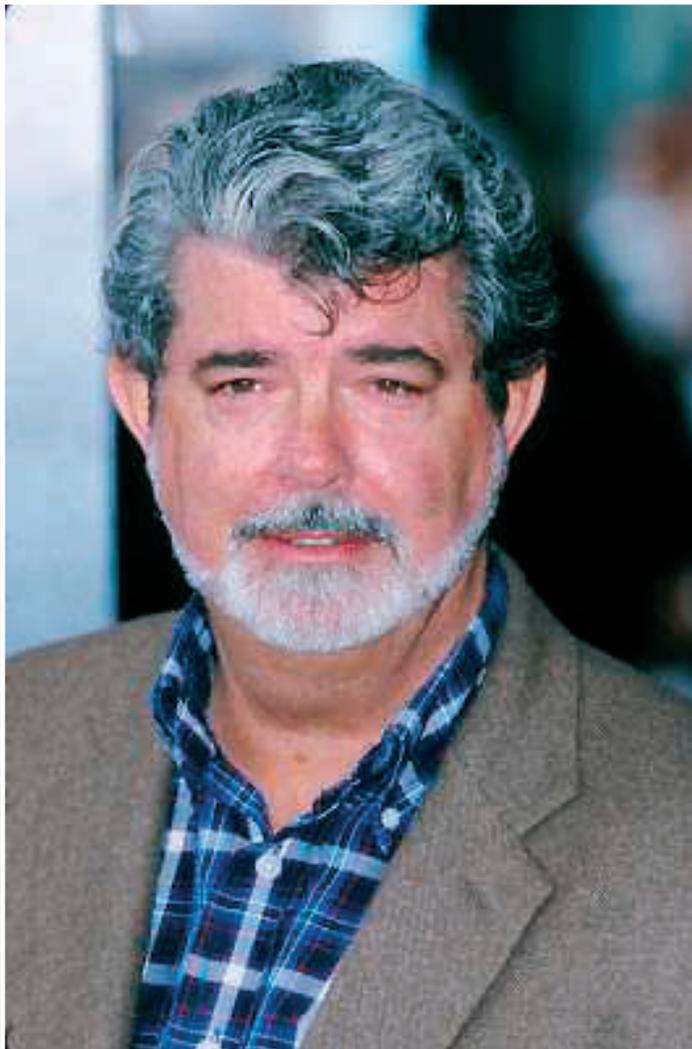
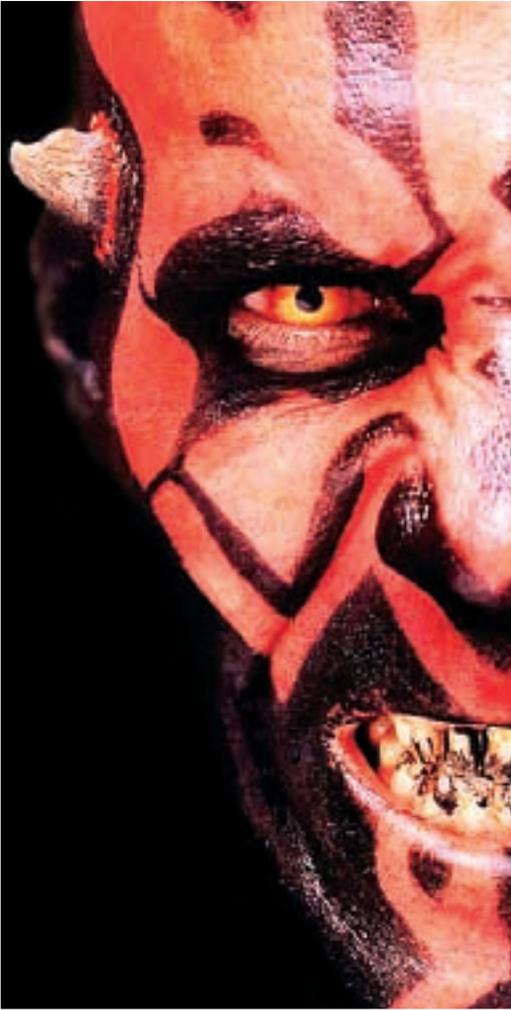
**только для наших клиентов**  
домены в зонах .com, .org, .net - \$15/год\*  
домены в зоне .ru - \$24/год\*  
\* все налоги включены.

При регистрации и оплате нового тарифного плана хостинга на 12 месяцев, регистрация и делегирование нового доменного имени для этого тарифного плана на первый год осуществляется **БЕСПЛАТНО!**

тел.: (095) 956-1380  
тел.: (812) 326-4469  
e-mail: [hosting@zenon.net](mailto:hosting@zenon.net)

Тем не менее, Лукас в поисках новых сюжетных ходов полагает этот риск оправданным...

Что же касается игровых проектов по мотивам Attack of the Clones, то о них пока еще практически ничего не известно. Компания LucasArts, серьезнейшим образом опростоволосившаяся на играх по мотивам первого эпизода, скорее всего, на этот раз предпочтет поручить работу многочисленным подрядчикам. В числе компаний-партнеров LucasArts уже сейчас числятся такие мэтры индустрии как Raven Software, Emsemble Studios, Bioware Corp, Verant Interactive, Rainbow Studios и многие другие. В связи с этим судьба игр по мотивам Episode II нам представляется исключительно в радужных тонах. Ведь с дизайнерской точки зрения сериал Star Wars всегда был абсолютно безупречен. А то, что Джордж Лукас куда лучше придумывает истории и всевозможных забавных существ, нежели снимает фильмы, это нам, игрокам, совершенно не важно. С другой стороны, очень хотелось бы, чтобы и фильм на этот раз не разочаровал. Ну а пока наслаждайтесь сильнейшей в истории библиотекой компьютерных и видеоигр по мотивам популярнейшей Вселенной. Приятного полета!



Фрэнсис Форд Coppola научил всему, что знал о кинематографе, молодого Лукаса. Тот заметил несомненный талант Стивена Спилберга, который вывел в люди Роберта Земекиса. Ну а Роберт стал учителем Питера Джексона, который сейчас занят съемками грандиозного "Властелина Колец". Так и встретились Star Wars с Толкином.





# ROGUE SQUADRON II: ROGUE LEADER

Дмитрий Эстрин

Платформа: Nintendo GameCube

Жанр: action

Издатель: Lucas Arts

Разработчик: Factor 5/Lucas Arts

Интернет: [www.lucasarts.com/products/rogueleader/splash.htm](http://www.lucasarts.com/products/rogueleader/splash.htm)

Дата выхода: 18 ноября 2001 года



**Позвольте в очередной раз вернуться к выставке E3'2001, ибо все наши впечатления от Star Wars Rogue Leader: Rogue Squadron II в основном связаны именно с ней. Если бы мы оценивали плотность очередей в L.A. Convention Center, то первенство в таком своеобразном хит-параде получил бы, пожалуй, стенд Nintendo. И в значительной степени Nintendo была бы обязана столь лестной победе игре с чудовищно длинным и громоздким названием — Star Wars Rogue Leader: Rogue Squadron II.**



**П** Что же такого особенного (за исключением названия) в проекте, совместно разрабатываемом Lucas Arts и Factor 5? Конечно, не последним фактором, повлиявшим на ажиотаж вокруг Rogue Squadron II, оказалось то, что это один из launch title'ов для Nintendo GameCube. Однако, игровые достоинства также занимают здесь не самое последнее место. Какие? Об этом мы и поговорим.

Но в начале совершим небольшой экскурс в историю, который позволит нам лучше понять, что представляет собой Rogue Squadron II. Это уже не первый совместный проект Lucas Arts и Factor 5. В 1998 году результатом их сотрудничества стала Star Wars: Rogue Squadron на Nintendo 64. Владельцы персональных компьютеров получили возможность насладиться динамикой качественного action'a несколько позже, когда специально для них была выпущена портированная версия игры. В Rogue Squadron мы выступали в роли Люка Скайуокера, выполняющего различного рода наземные миссии. Прародителем же игры можно считать, пожалуй, Shadows of the Empire. Символично то, что результатом сотрудничества Lucas Arts и Factor 5 на этот раз станет launch title на Nintendo GameCube.



Своим сюжетом эта картинка может напомнить Shadows of the Empire. Но – только сюжетом! Технологически Rogue Squadron II, похоже, недостижим.



Битва у Cloud City. Обратите внимание на фигурки имперских штурмовиков. Качество проработки моделей не хуже, чем в современном 3D-action'e.



Разработчики Rogue Squadron II утверждают, что чуть ли не основной их целью было максимально точное моделирование вселенной Star Wars в игровом мире. Задача вполне достойная, и на этот раз технологических возможностей для ее выполнения хватает с лихвой.

Красиво звучащую фразу о том, что Rogue Squadron II сохраняет лучшие традиции игр по «Звездным Войнам» и отвечает самым высоким стандартам приставки нового поколения, следует воспринимать как истину.

Разработчики Rogue Squadron II утверждают, что чуть ли не основной их целью было максимально точное моделирование вселенной Star Wars в игровом мире. Задача вполне достойная, и на этот раз технологических возможностей для ее выполнения хватает с лихвой. Самым ярким фанатам «Звездных Войн», конечно же, будет вполне достаточно того, что в Rogue Squadron II моделируются битвы у Звезды Смерти и у планеты Хот, атаки на Star Destroyer'ы и сражения у Cloud City. Гурманам наверняка придется по вкусу самые незначительные мелочи, подчеркивающие особенности мира, в котором мы оказываемся. Крохотные детали на корпусе X-Wing, знакомая архитектура туннелей на Звезде Смерти, мелкие особенности обмундирования имперских штурмовиков...

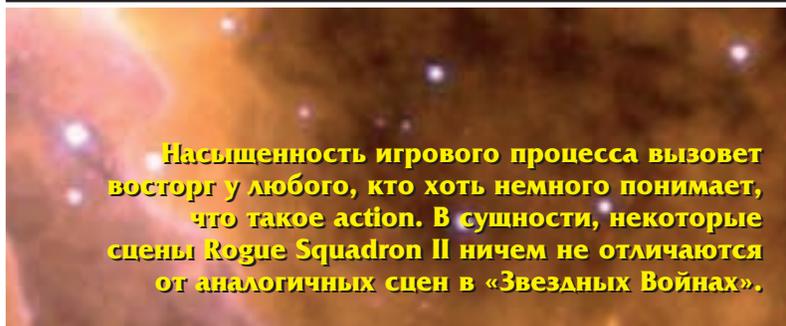
Насыщенность игрового процесса вызовет восторг у любого, кто хоть немного понимает, что такое action. В сущности, некоторые сцены Rogue Squadron II ничем не отличаются от аналогичных сцен в «Звездных Войнах». В доказательство разработчики даже предлагают нам сравнить скриншот из игры и кадр из фильма, когда X-Wing'и совершают атаку на Звезду Смерти в системе Yavin. Различий действительно мало, и большинство из них в пользу игры. Между тем, игровой процесс серьезным образом отличается от Rogue Squadron на Nintendo 64. Во-первых, в Rogue Squadron II есть такая вещь как сюжет. Разработчики постарались сделать так, чтобы сюжетные линии четвертого, пятого и шестого эпизода киноэпопеи были самым естественным образом объединены в одной игре. Во-вторых, в Rogue Squadron II существует возможность командо-



вания пилотами своей эскадрильи. Это действительно серьезное нововведение, полностью меняющее систему прохождения миссий. В-третьих, в зависимости от того, насколько хорошо мы выполнили ту или иную миссию, у нас появится возможность открывать новые игровые «фишки», секретные уровни и пр. Согласитесь, всего этого вполне достаточно для того, чтобы назвать Rogue Squadron II оригинальной игрой.

Скриншоты перед вами. Однако, возможно, стоит сделать несколько коротких комментариев. Итак, по словам разработчиков, 130,000 полигонов на Star Destroyer, 30,000 полигонов на X-Wing, 4,000 полигонов на пилота – в общей сложности от 12 до 15 миллионов полигонов в секунду при сохранении высокой частоты fps (~ 60 fps). Коротче, такого еще не было.

Нам остается дождаться 18 ноября, чтобы убедиться во всех невероятных технологических и игровых достоинствах Rogue Squadron II собственными глазами. И что-то (включая впечатления, полученные на E3'2001) подсказывает мне, что мы не будем разочарованы...



**Насыщенность игрового процесса вызовет восторг у любого, кто хоть немного понимает, что такое action. В сущности, некоторые сцены Rogue Squadron II ничем не отличаются от аналогичных сцен в «Звездных Войнах».**



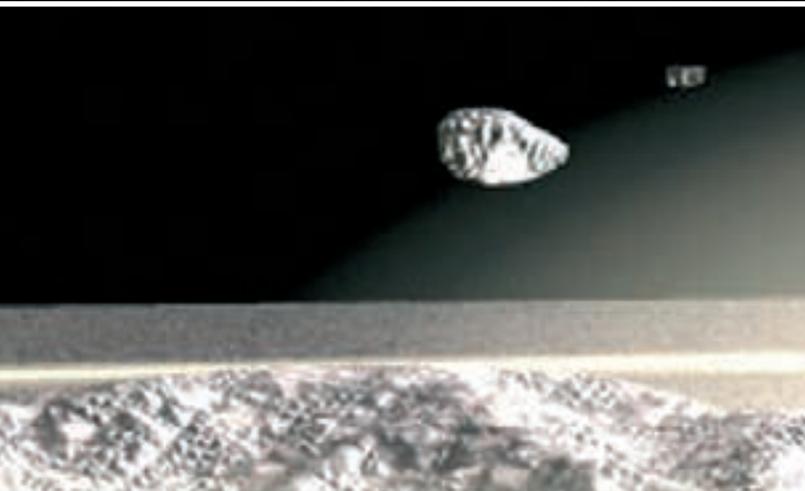
Сергей Дрегалин

# ОБИ-ВАН



Что есть Obi-Wan, если кратко? Obi-Wan есть ничто иное, как Jedi Knight II. Только для Xbox. В остальном все то же самое — джедаи, световые мечи и неизменное «в далекой, далекой галактике заколачивали бабки джорджи лукасы...».

Платформа: Xbox  
Жанр: 3D action  
Издатель: Lucas Arts  
Разработчик: Lucas Arts  
Количество игроков/Сеть/Интернет: только режим для одного игрока  
Интернет: [www.lucasarts.com/products/obiwan/](http://www.lucasarts.com/products/obiwan/)  
Дата выхода: декабрь 2001 года



Крови, мозгов по стенкам и прочих радостей садиста не ждите. Зато дроидов можно будет кромсать как угодно — здесь разработчики обещают полный оттяг.



Приключения Оби-Вана, главного героя «Призрачной Угрозы», были порядком урезаны. В фильме он периодически выпадал из поля зрения. То камеры устремляются на Кви-Гона, обхаживающего молодого Анакина, то действие перемещается во дворец Принцессы, а наш герой в это время отрабатывает приемчики джедая и вовсю развлекается. Этим приключениям и посвящен **Star Wars: Obi-Wan**, один из готовящихся блокбастеров для Xbox.

Сражаться мы будем в основном в ближнем бою. Разработчики сделали четкий акцент на саблях, ножах и, разумеется, неизменных световых мечах. Единственное исключение — локация с ордами набу, которые вооружены бластерами. Чтобы справиться с ними, нам придется каким-то хитрым образом перепрограммировать боевых дроидов Империи. Их стальными руками и будет проложен путь к победе. При желании в игре можно найти и дистантное оружие, но его будет мало. Крайне мало.

Оби-Ван послушно повторяет движения левого джойстика геймпада, в то время как меч джедая слушается правого. Вам достаточно лишь указать

направление, и герой проведет грамотный и красивый удар. По отзывам такое управление очень и очень удобно, причем все дуэли получаются куда более эффектными и сложными, нежели в Jedi Knight.

Левая кнопка-триггер управляет Силой. Если удерживать ее при взмахе светового меча, джедай отчебучит какой-нибудь суперприем. Поскольку игровая анимация была сделана с реальных актеров-каскадеров, вся акробатика выглядит потрясающе, если не сказать убийственно. Гражданского убило бы точно. Оби-Ван вертится волчком, накручивает сальто, исполняет тройной прыжок со взмахом меча, бросается стрелой на врагов, подражая несравненному Рэйдану... В игре даже предусмотрен специальный замедленный режим воспроизведения, чтобы насладиться наиболее эффектными кульбидами. Также есть и блоки. Они работают автоматически, причем шанс заблокировать удар куда выше, если вы стоите лицом к противнику.

Графика игры на данный момент тянет на твердую четверку, не дотягивая до Rogue Squadron II для GameCube или Jedi Knight II для PC. Самой сильной стороной движка является очень плавная анимация при трех десятках кадров в секунду. Один из наиболее ярких примеров: если Оби-Ван бежит по неглубокому водоему, на водной глади остаются круги, а вокруг разлетаются



**Словно ракета Оби-Ван взлетает на несколько десятков метров над землей, после чего смертельным снарядом обрушивается на недоумевающих противников. Вот они, будни джедая!**

**Если удерживать ее при взмахе светового меча, джедай отчебучит какой-нибудь суперприем. Поскольку игровая анимация была сделана с реальных актеров-каскадеров, вся акробатика выглядит потрясающе, если не сказать убийственно. Гражданского убило бы точно. Оби-Ван вертится волчком, накручивает сальто, исполняет тройной прыжок со взмахом меча, бросается стрелой на врагов, подражая несравненному Рэйдану...**



ся искрящиеся брызги. Плюс соответствующее звуковое оформление. В игре есть специальная арена, где Оби-Ван может потренироваться перед каждой миссией, отработывая удары и приемы. Наставниками (и одновременно оппонентами) выступают самые могучие воины, например, Мэйс Винду (его играл Самуэль Джексон). У каждого рыцаря джедай своя техника, свой набор приемов, свой стиль обращения со световым мечом и своя подборка акробатических изысков. Каждый уважающий себя джедай умеет отшвырнуть противника, отнять у него оружие — и все это без непосредственного рукопашного контакта. Оби-Ван отменно прыгает, причем при необходимости он самостоятельно схватится за выступ или лестницу и не сорвется в пропасть. Все умения доступны с самого начала — просто и без претензий. Любимый в народе Force Sight был заменен на мощный полевой бинокль.

Персонажи и жители? Будут в минимальном количестве. Если вы не будете их кромсать и терроризировать, они ответят добром на добро и покажут какое-нибудь секретное местечко из разряда бонусных.

Всего же нас ждут девятнадцать уровней, и, увы, при этом только одиночный режим игры. В качестве компенсации предусмотрены бонусные локации и всевозможные секреты. Для соответствия подростковому рейтингу от ESRB кровавости не предусмотрены. Покромсать в ключья можно лишь дроидов — и то хлеб.

**Star Wars: Obi-Wan** не тянет на суперхит, но для основного пушечного мяса вполне подойдет. Добротный сделанный середнячок, который прикроет более проигрышные проекты и одновременно поддержит лидеров. Ждем декабря, а лучше начала следующего года — там, глядишь, и Jedi Knight II объявится...



**Star Wars, как любят говорить аналитики, явление социальное. Пожалуй, это единственный случай в истории кинематографа, когда абсолютно нереальная, выдуманная история, запечатленная на пленке, стала источником абсолютного нового мировоззрения, породила колоссальную по своим масштабам манию и, ни на секунду не сбавляя оборотов, просуществовала вот уже почти двадцать пять лет, не успев никому при этом надоесть. Литературный аналог творения Лукаса — “Властелин Колец”, которому тоже в этом году посчастливится превратиться в киноявление. Ну а пока — все наше внимание на Star Wars!**

# STAR WARS

Сергей Овчинников

# АТАКА КЛООНОВ

**Н**а попытку оценить сегодняшнее состояние игровой Вселенной Star Wars нас сподвигнула лавина новостей, захлестнувшая мировую прессу в связи с объявлением первых подробностей о содержании нового фильма сериала: Star Wars: Episode II Attack of the Clones. Да-да, именно такое название выбрал Джордж Лукас для своего последнего киношедевра, который появится на экранах США 22 мая будущего года. Съемки фильма уже полностью завершены, а студия Industrial Light & Magic, входящая в медиа-империю Джорджа Лукаса, заканчивает работу над многочисленными спецэффектами и компьютерными задними планами, которые в фильме, по слухам, присутствуют в 95 процентах кадров.

Сюжетная линия Episode II будет разворачиваться примерно десять лет спустя событий первой серии фильма. Все это время главные герои The Phantom Menace практически не виделись, только Анакин с Оби-Ваном были неразлучны. А вот дороги этой компании и принцессы Амидалы с будущим императором, председателем республиканского сената Палпатином разошлись. Но только ради того, чтобы снова встретиться. Ставший уже полноценным рыцарем

джедаем и даже обзаведшийся учеником, Оби-Ван (Ewan McGregor) был призван на помощь принцессе Амидале, которой вновь угрожает нешуточная опасность на Naboo. Секта политических сепаратистов и террористов, которая, по всей видимости, направляется нашим старым знакомым сенатором Палпатином, угрожает целостности государства и жизни самой принцессы. Ситуацию серьезно осложняет и то обстоятельство, что у Темных Сил появилось оружие получше, посовременнее и пострашнее, нежели жалкие дроиды и дроидики из Phantom Menace, десятками и сотнями разлетающиеся в щепки от ударов световых мечей и лазерных выстрелов. На службе у Темных Сил теперь клоны, причем, по всей видимости, клоны рыцарей джедаев. Из источников, близких к съемочной группе, стало известно, что одной из центральных и одновременно самых сложных для исполнения сцен фильма стало сражение сразу более тысячи джедаев на одном поле. Помимо прочего, во втором эпизоде мы увидим и дальнейшее возвышение Палпатины, и первые проявления нестойкости в Силе юного Анакина (Hayden Christensen), которому уже стукнет 17; и даже небольшую скромную love story, явление для сериала Star Wars совершенно уникальное, и по мнению огромного количества фанатов, для него губительное.



# JEDI KNIGHT II: JEDI OUTCAST

Сергей Дрегалин

**Платформа:** PC  
**Жанр:** 3D action  
**Издатель:** Lucas Arts  
**Разработчик:** Raven Software  
**Количество игроков/Сеть/Интернет:** не менее 8  
**Интернет:** [www.jediknightii.net/](http://www.jediknightii.net/)  
**Дата выхода:** начало 2002 года

Как и в случае с *Galactic Battleground*, хитрые лукавцы решили не устраивать закат солнца вручную. Они позвали профессионалов. Эй, кто у нас делает из движков Id Software конфетку? Правильно, хлопцы из Raven. К ним и пожалуем.

**С**ага Jedi Knight формально еще не стала сагой. Вторая часть только-только обретает полноценный вид, а предыдущая едва успела запылиться. Однако первым камнем, заложенным в храм гейм-джедаев, следует считать трехмерную живенькую мясорубку *Dark Forces*. Она появилась примерно в то же время, что и *Duke Nukem 3D*, *Hexen* и прочие несравненные хиты середины девяностых. Но при всем уважении к достопопеченному поколению, *Dark Forces* являлась полукровкой серии Jedi Knight. От классического трехмерного «застрели-их-всех-так-их!» игра сделала шаг в сторону походов джедаев. Соответственно, в полном объеме предстали всевозможные поединки на световых мечах, использование Силы, невообразимые кульбиты из серии художественной гимнастики под эгидой «Lara must die!» и прочие прелести боевой жизни рыцаря джедаев.

Герой первой части игры, Кайл Катарн (Kyle Katarn), предстанет и в сиквеле. Бывший офицер Империи в свое время игриво перебежал на сторону повстанцев, овладел техникой джедаев и даже где-то ухватил световой меч. С этим арсеналом он успешно прошел первый Jedi Knight, затем в течение восьми лет оттачивал боевое искусство, после



Первый Jedi Knight был технически несовершенен, если не сказать безграмотен. Поняв, что лучше и проще купить лицензию, лукасы записали в свой актив движок от *Quake III Arena*. Ну а для его переделки под нужды и стандарты «Звездных Войн» пригласили Raven Software (*Heretic*, *Soldier of Fortune*, *Star Trek Elite Force*). Результат налицо.

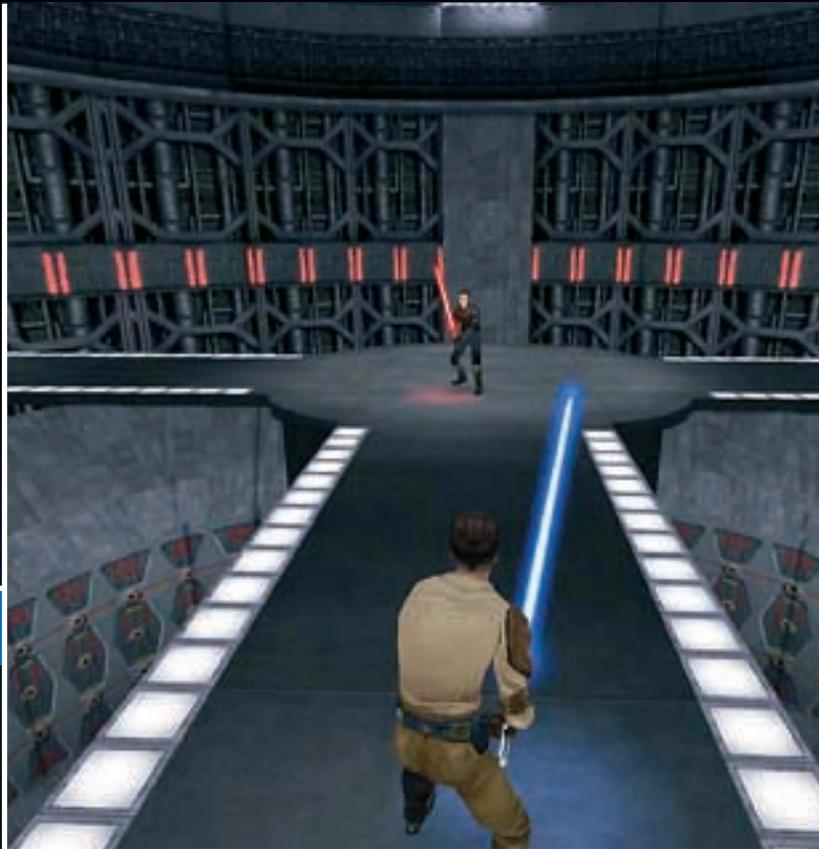
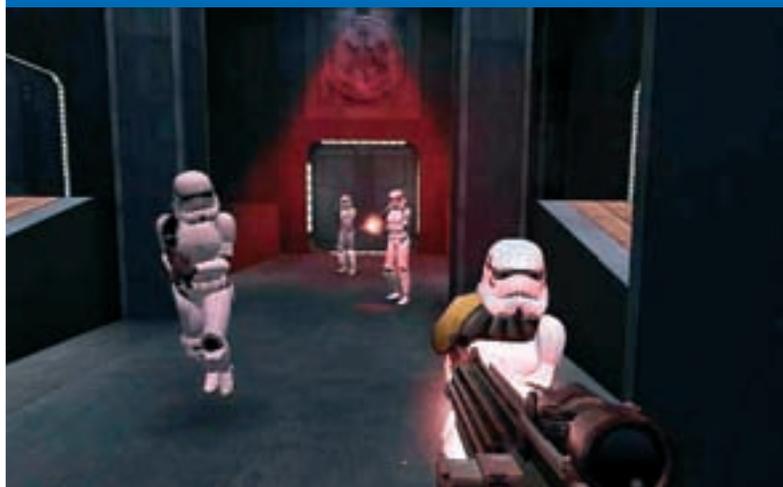


чего перебрался в Jedi Knight II. Став половозрелым, в смысле, полноценным джедаем, Кайл вышел на тропу войны против Империи. В этом неблагодарном деле ему помогает старая боевая подруга, Яна Орс (Jan Ors). Какая именно роль отведена ей в сюжете Jedi Knight II, пока неизвестно, но разработчики клянутся, что чуть ли не основная.

Переходим от части сюжетной к части материальной. Первый Jedi Knight был технически несовершенен, если не сказать безграмотен. Поняв, что лучше и проще купить лицензию, лукасы записали в свой актив движок от Quake III Arena. Ну а для его переделки под нужды и стандарты «Звездных Войн» пригласили Raven Software (Heretic, Soldier of Fortune, Star Trek Elite Force). Результат налицо. Все супер-красиво и мегаэффектно — искры от лазеров, следы на обшивках от светового меча и прочая, прочая, прочая.

Первый Jedi Knight журили за кривой и бедный дизайн. Не нравились уровни, не хватало за душу анимация, а главное, бесило практически полное отсутствие NPC. В Jedi Knight II ситуация должна измениться. В качестве типичного примера разработчики приводят ангар, где копошатся роботы класса R2,

**Десантники Империи будут вашими основными противниками на протяжении всей игры...**



**Jedi Knight II должен стать логичным и технически полноценным продолжением предыдущей игры. Крепкий action с шармом «Звездных Войн» пока еще актуален и интересен. Остается только надеяться, что разработчики не задержат выход игры и порадуют поклонников Star Wars уже в начале будущего года.**

чинящие истребитель X-Wing, повсюду снуют рабочие, занятые другими важными делами — в общем, жизнь кипит и бьет гаечным ключом.

В Jedi Knight II будет восемь локаций, причем каждая с множеством подуровней. Точную цифирь разработчики скрывают, но обещают, что игра будет заметно больше предшественницы. Как в количестве, так и в качестве.

Основной фишкой Jedi Knight была возможность выбора Светлой или Темной стороны. На основе этого главный герой получал совершенно разный набор Сил и применял уникальную тактику. В Jedi Knight II эта идея почему-то разбилась в пух и прах. Отныне Кайл будет придерживаться исключительно Светлой стороны. Ни шагу влево, ни шагу вправо. Правда, от ваших действий будет зависеть реакция некоторых NPC — если вы, например, мелко пошинкуете несколько невинных жителей, то можете не рассчитывать на поддержку местных вооруженных сил.

В арсенале джедая девять основных Сил, включая прыжок, а также способность притягивать и отталкивать предметы. Последняя в Силах в списке — Mind Trick. Штука очень любопытная и, несомненно, полезная. С ее помощью можно заставить десантников империи игнорировать ваше присутствие, принудить какого-либо из NPC открыть заветную дверь или безвозмездно поделиться ценной информацией.



**Неизменный спутник Кайла, световой меч, стал играть еще большую роль. Вы можете не только отбивать лазерные заряды противника, но и направлять их в нужную сторону...**



Вероятно, на использовании Mind Trick будут основываться некоторые игровые задачи.

Неизменный спутник Кайла, световой меч, стал играть еще большую роль. Вы можете не только отбивать лазерные заряды противника, но и направлять их в нужную сторону, по сути получая при этом дальнобойное оружие. Меч можно использовать и как бумеранг — швырнул прямо в копошащиеся ряды врагов, и только жди, когда он вернется в руку. Также с помощью меча можно ломать некоторые двери и стены, однако не надейтесь, что вам позволят тараном носиться в произвольном направлении — энергетические барьеры и сверхпрочные сплавы никто не отменял. Помимо меча есть и обычное для «Звездных Войн» оружие: бластеры, энергетические ружья, детонаторы, но меч — основа. Без него никуда.

Jedi Knight II должен стать логичным и технически полноценным продолжением предыдущей игры. Крепкий action с шармом «Звездных Войн» пока еще актуален и интересен. Остается только надеяться, что разработчики не задержат выход игры и порадуют поклонников Star Wars уже в начале будущего года.

# RACER II: RACER REVENGE

Олег Коровин

Платформа: PlayStation 2

Жанр: гонки

Издатель: Lucas Arts

Разработчик: Rainbow Studios

Интернет: [www.lucasarts.com](http://www.lucasarts.com)

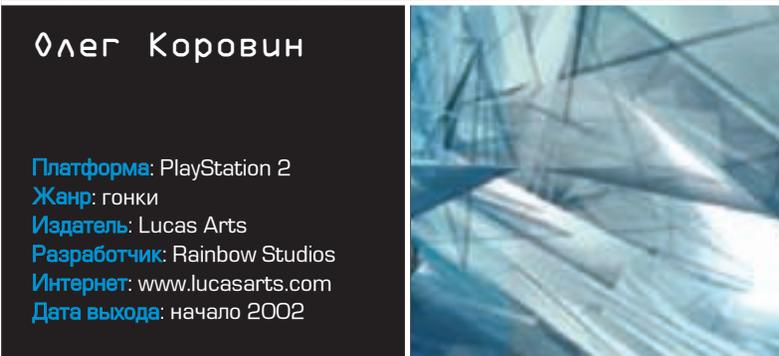
Дата выхода: начало 2002

**Попробуйте прочитать название этой игры вслух. Нравится? Еще большее удовольствие от прочтения вы получите, если добавите «for PlayStation 2».**

**В**от это я понимаю: объединенные усилия маркетологов и сценаристов! Именно так они и должны выглядеть — так, как читается это название. Интересно, что должен сказать не подготовленный долгими неделями повторения скороговорок покупатель в магазине, чтобы его наконец поняли и дали долгожданную гонку? Главное, чтобы в названии было побольше «r», ради этого можно даже дважды повторить «racer». Наверное, именно с этим звуком должен лучше всего ассоциироваться в сознании покупателя логотип Star Wars. Ладно, к названию я так привязался просто потому, что оно мне очень понравилось, давно такого не видел.

Star Wars Episode I Racer оказался среди игр «первой волны», основной задачей которых было поскорее появиться на свет, пока фанаты еще фанатеют от только что вышедшего фильма, а потому ничего особенного собой не представлял. Да и не должен был. Racer Revenge — это уже хорошо спланированный проект, который выходит... ой, простите за скепсис, но, по-моему, только для того, чтобы побольше было новых игр со словами «Star Wars» в названии. Объясните, зачем нам еще один Racer? Мы что, остались «не совсем довольны» первой частью и очень хотели, чтобы идея все-таки обрела достойное воплощение? Что-то мне такого не припомнится. Пока что ничего плохого сказать о Star Wars Racer Revenge: Racer 2 нельзя. Равно как и хорошего. Внушает некоторый оптимизм то, что работы ведет Rainbow Studios, но по всему выходит, что в идеале может получиться как максимум «еще одна футуристическая гонка». Это, конечно, лучше, чем «еще одна плохая футуристическая гонка», но ненамного. Единственное оправдание необходимости выхода этого проекта в том, что на PlayStation 2 должна, нет, прямо-таки обязана была появиться гонка во вселенной «Звездных Войн», а то что-то все владельцы приставки уже просто погибают без нее и требуют создать оную. Требуем — сделаем.

Действие происходит через восемь лет после событий первой части. Anakin Skywalker возмужал, покрутил, стал непобедимым гонщиком, подстроив и улучшив свой podracer. А разбитый Sebulba жаждет мести. Всего в игре будет более 16 героев. Как и раньше главная ставка делается на все то, что вызывает ассоциации со Star Wars — персонажи, podracer'ы, планеты — а также на чудовую скорость, достигающую до 900 км/ч.



Игровые режимы самые банальные: time trial, freeplay, tournament, multiplayer. Уже хотя бы по этому можно уверенно говорить о том, что ровным счетом ничего интересного (в смысле, нового и необычного) в игре не будет. Будет 18 трасс на пяти хорошо знакомых планетах, но и это, увы, в разряд интересного и необычного не попадает.

Теперь уже абсолютно точно известно, что без гоночных «Звездных Войн» PS2 не останется. Но хочется лучшего от этой жизни. А лучше было бы, если бы это были не просто «гоночные Звездные Войны», а действительно хорошая игра. Формально у нее есть все шансы такой стать, но... кто ж в это сейчас поверит! Откровенно огорчает полное отсутствие информации о хоть каких-то творческих исканиях разработчиков в процессе создания gameplay. Можно надеяться на опыт Rainbow Studios, потому как игра может стать классной даже без наличия в ней «клевых фишек», но такое обычно не случается с футуристическими гонками. Придется ждать, если есть свободное время.

**Единственное оправдание необходимости выхода этого проекта в том, что на PlayStation 2 должна, нет, прямо-таки обязана была появиться гонка во вселенной «Звездных Войн».**



СНАЧАЛА БЫЛИ АЛЛОДЫ.  
ПОТОМ — ПРОКЛЯТЫЕ ЗЕМЛИ.

# Демидурги

НОВЫЙ ПРОЕКТ NIVAL INTERACTIVE

Четыре расы заклинателей сталкиваются в жестоком противоборстве за обладание миром. Ни лицами, ни искусством боя не похожи они друг на друга, и союзы меж ними — лишь краткая передышка в смертельном бою. Ведь тому, кто презойдет остальных и достигнет верховной власти, будет дарована великая мощь.

- первая пошаговая стратегия с захватывающими тактическими поединками
- качество графики намного превосходит все известные игры жанра
- индивидуальный стиль боя для каждого игрока: неограниченное число выигрышных стратегий
- необычайно разнообразный игровой мир: более 300 заклинаний, более 120 фантастических существ

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

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



Демидурги © 2001 Nival Interactive. Все права защищены. «Демидурги» — товарный знак Nival Interactive. Исключительное право распространения на территории стран СНГ и Балтии принадлежит фирме «1С».

Выход игры: IV квартал 2001 г.



Дмитрий  
Эстрин

# STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC



Платформа: PC  
Жанр: RPG  
Издатель: Lucas Arts  
Разработчик: Bioware  
Интернет: [www.lucasarts.com](http://www.lucasarts.com)  
Дата выхода: конец 2002 года

**Ролевая игра во вселенной «Звездных Войн» — это то, о чем мы всегда думали, но... думали исключительно про себя, не вслух. Как-то не верилось, что что-либо подобное вообще можно сделать. Как выяснилось, все-таки можно. За интригующий проект взялась законодательница ролевой моды, команда Bioware.**

**Р**азработка Star Wars: Knights of the Old Republic была начата не так давно, и, очевидно, поэтому информации (особенно графической) об игре не так уж и много. С другой стороны, ребята из Bioware уже сейчас весьма охотно рассказывают о своем проекте.

Сюжет Knights of the Old Republic любопытен прежде всего тем, что действие в игре происходит за 4,000 лет до событий, известных нам по фильму. Поклонникам вселенной Star Wars не стоит пугаться — на самом деле, за те 4,000 лет мало что изменилось. Как и прежде, космические корабли бороздят просторы галактики, джедаи при случае демонстрируют разноцветные лазерные мечи, а простые смертные пользуются бластерами. Наверняка многие из вас узнают родной Татуин, а город Терис сильно напоминает знакомый Корускант. Не будем вдаваться в сюжетные подробности, которые за полтора года успеют измениться, назовем лишь наших будущих противников. Это джедаи, использующие темную сторону Силы, лорды Сит (Sith lords).

Knights of the Old Republic по организации игрового процесса мало чем будет отличаться от классической RPG. В самом начале нам предложат сгенерировать основного персонажа. Есть три различные расы и шесть классов. О расах разработчики не распространяются, однако с определенной долей уверенности мы можем предполагать, что среди них будет human. Классы включают в себя неких негодяев (Scoundrel), скаутов (Scout), солдат (Soldier), наемников (Bounty Hunter) и стражников джедаи (Jedi Guardian). В команду можно будет набрать кого угодно — от вуки до андроидов.

В целом, Knights of the Old Republic не сильно отличается от того же Baldur's Gate, за исключением того, что игровой процесс сильно насыщен action'ом. Огромное значение будет иметь общение с NPC. Разработчики утверждают, что в Knights of the Old Republic мы встретим несколько сотен существ (разумных, надо полагать), с которыми нам предстоит каким-то образом взаимодействовать. Все внутриигровые диалоги озвучены, а специальная технология создает иллюзию реальной артикуляции персонажей. Более того, эмоции, испытываемые собеседниками, можно будет в буквальном смысле прочитать на их лицах. Трехмерные модели персонажей состоят из огромного количества полигонов, анимирован каждый их палец, у них поднимаются брови и двигаются глаза.

В Knights of the Old Republic будет довольно много мини-игр, пользующихся, как показывает практика, неизменной популярностью в ролевухах —



На E3 James Ohlen (Bioware) продемонстрировал счастливым игрокам несколько игровых роликов.



управление транспортными средствами, например. По словам разработчиков, одно из них сильно напоминает Millennium Falcon Хана Соло и внешне и даже по названию — «Ebon Hawk».

Игровая общественность до сих пор находится в ожидании первых скриншотов. Без них, конечно, сложно представить, что же на самом деле готовит для нас Bioware. Но... думаю, что свои первые впечатления о Knights of the Old Republic вы уже составили.



©2001 1C:Maddox Games

# АХТУНГ! АХТУНГ! В НЕБЕ - ЛЕТАЮЩИЙ ТАНК!

Пройди войну от Москвы до Берлина!  
Дай фрицам прикурить!





# GALAXIES



Олег Коровин

Платформа: PC

Жанр: MMORPG

Издатель: Lucas Arts/Sony Entertainment

Разработчик: Verant Interactive

Интернет: [www.starwarsgalaxies.station.sony.com](http://www.starwarsgalaxies.station.sony.com)

Дата выхода: 2002

**С места в карьер. Verant Interactive надеются (читай: заявляют), что Star Wars: Galaxies станет первым онлайн-проектом, в котором число игроков достигнет миллиона! Не слабо они, должен сказать, надеются. Конечно, основания есть. се-таки Verant уже успешно справились с EverQuest, да и логотип Star Wars должен помочь...**



**X**отя, вообще-то, это самая удивительная вещь. А может, как раз самая обычная. Все, вроде, устали от ширпотребности под маркой Star Wars. Но вот стоит появиться (вернее, даже пока только замаячить на горизонте) игре, в которой пока ничего, кроме достоинств, не замечено, и мы готовы простить любимому сериалу все прогрешения и с распростертыми объятьями принять новые «Звездные Войны». Теперь уже онлайн-вые.

На выбор восемь рас. Причем есть среди них и такие, о которых во вселенной «Звездных Войн» говорилось лишь мельком. Теперь можно будет не просто поближе познакомиться с ними, но даже влезть в их шкуру. Создание персонажа ограничивается выбором расы и внешности, которой уделена масса внимания. Физиономию каждого индивида можно подрихтовать так, что представители своего же вида не узнают: изменить форму и длину носа, пухлость щек, губок, цвет глазок, причесанность волосиков (у кого они есть) и т.д. Короче, долей шаблонность! Как вы поняли, класс мы не выбираем - классов нет. Как нет и основы почти



Создание персонажа ограничивается выбором расы и внешности, которой уделена масса внимания. Физиономию каждого индивида можно подрихтовать так, что представители своего же вида не узнают: изменить форму и длину носа, пухлость щечек, губок, цвет глазок, причесанность волосиков (у кого они есть) и т.д.



любой ролевой системы - experience levels. Последствий этого очень много, причем одно другого соблазнительнее. Во-первых, проще будет жить новичкам. Во-вторых, хотя это и не ново, но все равно приятно - полная свобода выбора того, куда податься и чем себя занять. Развиваются те скиллы, которые вы используете, а выбранный путь развития всегда можно бросить и пойти по другому. О количестве умений и их разнообразии, а также о степени здравствования разработчиков, думаю, лучше всего говорит список доступных мирных профессий: фермер, музыкант, писатель, парикмахер (!), бармен (!!!)... Продолжать? Причем, это они не шутят. Издеваются, конечно, но только чуть-чуть.

Как видно по скриншотам (и по предыдущим материалам на тему), действие происходит в первую очередь «на земле». Планет будет много, планеты будут разные. Примечательно, что жизнь на них кипит и без участия игроков. Имеется в виду богатейшая флора и фауна. Зверей будет много, больших и... очень больших. Они будут... хм... бегать и... и не бегать. Конечно, каждая зверюга станет по-разному на вас реагировать (реакция будет зависеть еще и от вашего внешнего вида). Некоторых животных можно будет даже приручить. А совсем некоторых (возможно, секретных, чтобы всем неповадно было) будет позволено даже - только тс-с-с-с - размножать! Так и вижу в правом нижнем углу коробки с игрой



Крови, мозгов по стенкам и прочих радостей садиста не ждите. Зато дроидов можно будет кромсать как угодно — здесь разработчики обещают полный оттяг.



милую сердцу надпись «mature». Как всегда игроков ожидает куча заданий и приключений. Часть из них будут раздавать NPC, многие из которых окажутся знакомыми по фильмам. Сам Дарт Вейдер может че-нибудь от вас захотеть, ну а вам тогда лучше будет это «че-нибудь» выполнить в интересах гуманности по отношению к себе. Но предусмотрена также возможность раздачи самими игроками поручений и квестов друг другу, что должно содействовать главному для любого онлайн-проекта - общению между людьми. Нормальному человеческому общению, выколачиванию денег из должников, ненависти к торговцам, дерущим три шкуры с трудящихся, и т.д.

Как вы уже, наверное, знаете, джедаем стать можно, но очень трудно. Главное, что вы приобретаете вместе с почетным званием (помимо распирающей вас гордости от сознания собственной непомерной крутости) - это новые умения, связанные как с использованием эксклюзивных джедайских паранормальных талантов, так и с владением легендарными мечами, которые вы, кстати, можете даже собственноручно создать. Обещается, что сражения джедаев будут действительно величественным зрелищем. Учитыва-

вая то, что мы видим на скриншотах, в это даже можно поверить. Вообще фраза о том, что радиус видимости составляет около одного километра, заставляет о многом задуматься. Блин, проект-то ведь сетевой. Верант говорят о прямо-таки невероятной детализации. Мол, мы сможем увидеть, как персонаж не просто сгибает ногу, а как двигается коленный сустав! Надеюсь, они преувеличивают, иначе железо может поплавиться.

К слову, истребителями и транспортными кораблями список доступных судов не ограничивается. Будут и большие корабли, управлять которыми должны несколько человек. Догадываюсь, какой вопрос крутится у вас в голове. Ответ: да! Нам обещают, что и на Star Destroyer'e можно будет полетать. Кстати, модель этого гиганта состоит аж из 100.000 полигонов!

Как видите, все очень многообещающе. Не хочется заканчивать банальностями типа «это станет новым словом в жанре, даст новую жизнь сериалу, снова пробудит интерес к нему». Лучше я снова сделаю умное лицо и скажу: будем ждать новых подробностей и сенсаций... и будь что будет.



Сергей Дрегалин

# GALACTIC BATTLEGROUND

Платформа: PC  
 Жанр: стратегия в реальном времени  
 Издатель: Lucas Arts  
 Разработчик: Ensemble Studios  
 Количество игроков/Сеть/Интернет:  
 8 игроков по локальной сети или Интернет  
 Интернет: [www.lucasarts.com/products/battlegrounds/](http://www.lucasarts.com/products/battlegrounds/)  
 Дата выхода: ноябрь 2001 года

Можно еще поспорить, умеет ли Lucas Arts делать хорошие игры. Но вот по части стратегий спорить не о чем — не умеет, факт. Робкие попытки переместить бородатую вселенную «Звездных Войн» на стратегическую ниву оканчивалась полным провалом. Крахом. Вдоволь насладившись шишками от одних и тех же граблей, старик Лукас и его команда решили пойти иным путем. Обратиться за помощь к корифеям жанра. А кто у нас такие? Без вариантов — конечно же создатели культовой серии Age of Empires!

**С**юрпризов никто не обещал. Ребята из Ensemble Studios пошли путем проторенным и хорошо знакомым. Зачем изобретать что-то новое, когда Age of Empires со всеми своими многочисленными потомками до сих пор уютно чувствует себя на вершинах чартов? Они предложили Lucas Arts беспроигрышный вариант — сделать стратегическую игру на основе вселенной «Звездных Войн», используя движок Age of Empires 2. Дешево (относительно) и сердито (в меру).

Игровая нить Star Wars: Galactic Battlegrounds начинает виться за три десятилетия до Первого эпизода и заканчивает свое путешествие через десять лет после «Возвращения Джедая». Итого получается около семидесяти пяти годков славной жизни в новой игровой вселенной. Фишка в том, что в игре нет больших временных провалов и поэтому у нас есть вполне реальный шанс увидеть наброски суперсекретных Второго и Третьего эпизодов. Ясное дело, что все карты нам не раскроют, но все равно занятно.



Закваска конфликта классическая: Повстанцы сражаются с Империей, Империя — с Повстанцами, а вокруг этого побоища вьются несколько рас, старающихся урвать свой кусок пирога и не получить при этом увесистый пинок. Всего в Galactic Battlegrounds шесть воюющих сторон: упомянутые Повстанцы (Rebel Alliance) и Империя (Galactic Empire), а также Торговая Федерация (Trade Federation), королевские войска Набу (Royal Naboo), гунганы (Gungans) и вуки (Wookiees). Особенно интересно появление последних — до этого пушистые любимцы почему-то не слишком часто позировали для компьютерных игр. Если раньше наши умы будоражил лишь один Чубакка, теперь «пушистых» будет множество. Да еще с полным контролем популяции...

Графика для каждой расы сделана в уникальном стиле — художники из Lucas Arts не поленились предоставить уникальные эскизы каждого домика и конурки. Для них это особый пункт, так как внешний вид игры должен быть просто пропитан духом вселенной. Например, сооружения гунганов выглядят словно живые, так как выполнены из органики, а здания Империи технократичны, темны и зловещи. Дополнительные разли-

**И в одиночном, и сетевом режиме совсем не обязательно диктовать свою непреклонную волю с помощью железного кулака армейщины. Для более тонкой игры разработчики предусмотрели еще три варианта: экономическое, дипломатическое и научное доминирование.**

00:02 (Normal) (Moderate)



**Одно из самых полезных усовершенствований интерфейса — появление специальных мигающих иконок, которые указывают на бездельничающих подданных.**



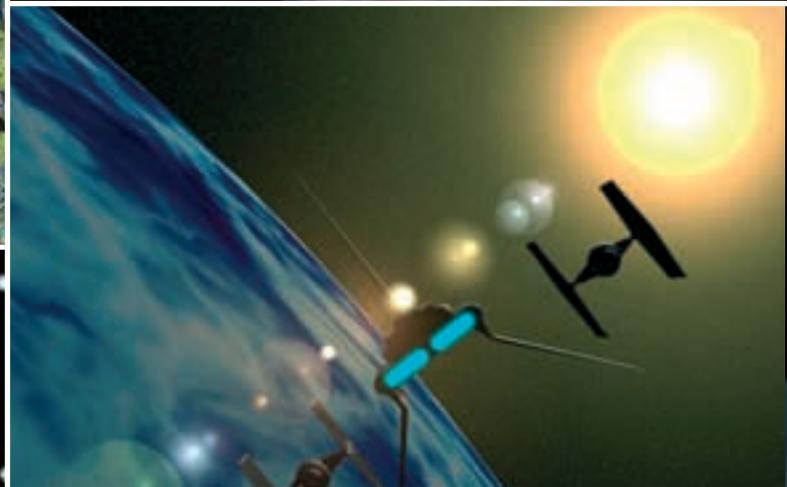
чия между расами вносят и специальные войска с уникальными способностями. Например, Федерация не прочь побравировать дроидами-разрушителям, Набу хвастливо выставляет королевских рыцарей, а Империя любит покрасоваться своим Темным десантом.

Объединяет расы только одно — стремление нахватать как можно больше ресурсов. Основа процветания любой державы — еда — выращивается в парниках, огородах и инкубаторах. Металл и химически чистый уголь, необходимые для строительства сооружений и некоторых подразделений, добываются в шахтах. Наконец, звездные кристаллы, применяемые для усовершенствования технологий и сооружений, добываются в специальных месторождениях. Аналогии с Age of Empires очевидны: еда так и осталась едой, на смену древесине и камню пришли металл и уголь, а золото чудесным образом превратилось в кристаллы. Алхимия, друзья, не иначе.

Развитие технологий и апгрейды происходят знакомым способом: выбрал, оплатил, дождался, вкусил. За счет финансирования науки вы можете увеличить выносливость джедаев, повисить изобретательность вуки или усо-



**Закваска конфликта классическая: Повстанцы сражаются с Империей, Империя — с Повстанцами, а вокруг этого побоища выются несколько рас, старающихся урвать свой кусок пирога и не получить при этом увесистый пинок.**



Этот скриншот вызвал странные ассоциации... Не кажется ли вам, что SW: GB чрезвычайно напоминает... StarCraft! По крайней мере, внешне. Уверен, однако, что этого будет достаточно, чтобы поклонники творчества Blizzard обратили свое внимание на эту игру.

вершенствовать биотехнологии гунганов. В конечном итоге это даст вам возможность строить более эффективные и сильные войска, откроет доступ к новым Чудесам Света, а также увеличит Силу джедаев.

Сюжетная линия объединила под своим крылом шесть кампаний, по одной за каждую представленную расу. Миссий в каждой кампании тоже почему-то шесть — видимо, есть в этом какая-то зловещая символичность. Действовать мы будем на совершенно разных планетах, отсюда и огромный разброс типов территорий: от снежных плато до испепеленных пустынь. Некоторые миссии являются псевдоисторическими (насколько это можно сказать о выдуманной вселенной) и предлагают переписать историю «Звездных Войн» на свой лад, из серии «а что, если?..». Например, как повернется колесо истории, если Анакин Скайуокер не уничтожит базовый корабль Федерации? И так далее. Если вам и этого недостаточно, штурмуйте генератор случайных карт, который легко создаст мирок по заданным вами параметрам.

И в одиночном, и сетевом режиме совсем не обязательно диктовать свою непреклонную волю с помощью железного кулака армейщины. Для более тонкой игры разработчики предусмотрели еще три варианта: экономическое, дипломатическое и научное доминирование. Однако воевать все равно придется. К вашим услугам весь блеск военной фантазии ребят из Lucas Arts: охотники за головами (джедаев), штормовые десантники, АТ-АТ (плюс модификация АТ-СТ), рыцари джедаев, истребители класса X-Wing и TIE, различные глайдеры и даже танки вуки. Помимо этой красоты в некоторых кампаниях появятся такие легендарные личности как Darth Vader, принцесса Leia, Chewbacca, Boss Nass, Qui-Gon и дроид OOM-9.

Что в итоге? В итоге мы видим Age of Empires II, выполненную в ракурсе «Звездных Войн». Нововведений и изменений минимум, зато техническая часть просто безупречна. Да и графика очень даже ничего. Мораль — получим то, что ждем. Не больше, но и не меньше.



НАСТУПИЛ СЕНТЯБРЬ.  
ВРЕМЯ СОБИРАТЬ  
**ИГРУШКИ**

snowball.ru  
лучшие игры по-русски



Три народа, и у каждого – свое предназначение.  
**«ЗАТЕРЯННЫЙ МИР 3»**

Два могущественных союза, две абсолютные правды.  
**«ТЕНЬ ДОМИНИОНА»**

Время перемен, время великих открытий, время славы.  
**«ЕВРОПА 1492-1792»**



# КЛАССИКА ИГРОВОЙ

# РЕКЛАМЫ

Сергей  
Вчичников

# КОУДЕЛКА

[WWW.KOUDELKA-THEGAME.COM](http://WWW.KOUDELKA-THEGAME.COM)

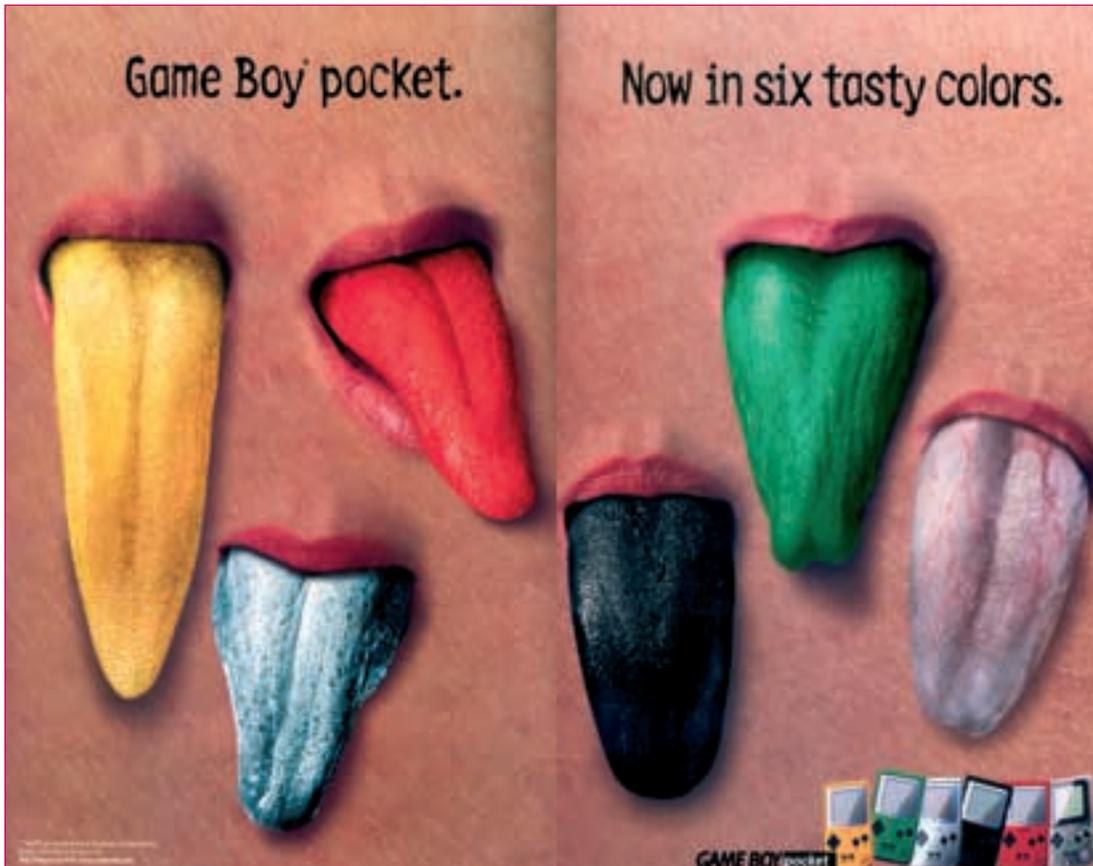


SNK



© 1999 SNK/SACOBY. All Rights Reserved. Distributed under license by Infogrames North America, Inc. SNK and SNK Logo are either registered trademarks or trademarks of SNK Corporation of America. KOUDELA and KOUDELA LOGO are trademarks of SNK Corporation. INFOGRADES is the trademark of Infogrames North America, Inc. PLAYSTATION and the PLAYSTATION LOGO are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. The RATING LOGO is a trademark of the Interactive Digital Software Association.

В современном мире, нравится это кому-либо или же нет, любой продукт, рассчитывающий на успех у потребителя, нуждается в рекламе. И компьютерные игры вовсе не исключение. Грамотное продвижение требуется как супершедевру типа Legend of Zelda, так и какому-нибудь посредственному action от разработчиков из какого-нибудь захудалого американского штата. Наличие игровой рекламы не должно напрягать или раздражать - ведь в конечном счете производители всего лишь стремятся вас информировать, то есть занимаются почти тем же делом, что и наше издание. Разве что не совсем беспристрастно. И все-таки качественная, интересная, хорошо сделанная реклама скорее украшает страницы издания, нежели уродует их. Специально для вас (и совсем немножко для наших рекламодателей;-) мы представляем подборку лучших экземпляров рекламного бизнеса за последние годы. А на диске - настоящую коллекцию телевизионных рекламных роликов.

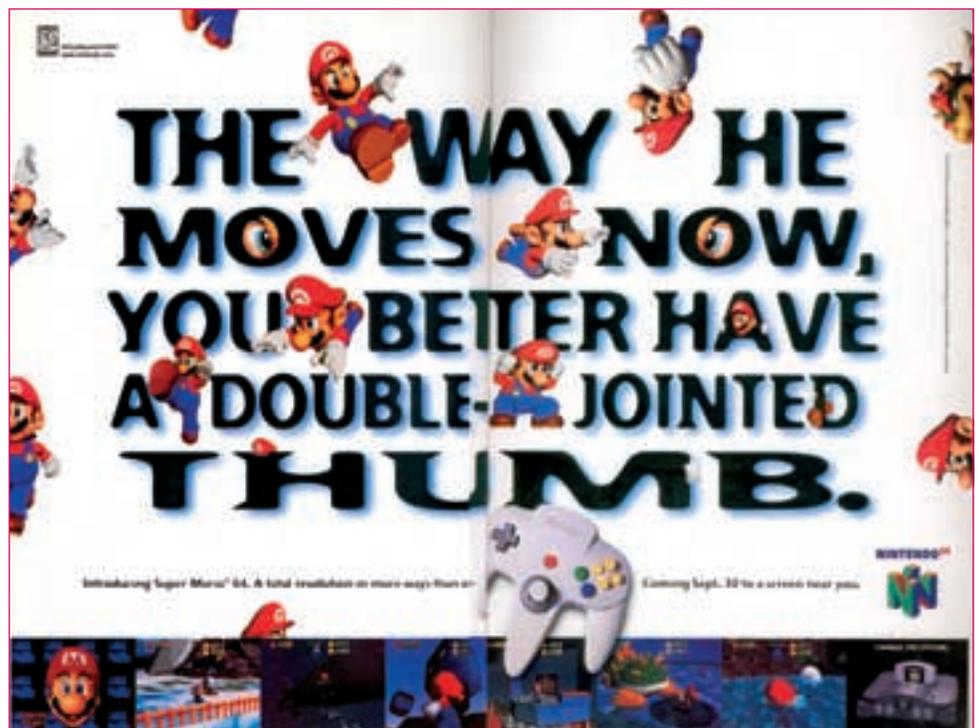


Это было еще до триумфальной премьеры GameBoy Advance. И задолго до того момента, когда на свет появится GB Color. В середине девяностых Nintendo удалось несколько уменьшить габариты внушительного GameBoy и улучшить качество экрана. Так на свет появился GameBoy Pocket. Еще одним революционным решением стал выпуск GB Pocket сразу в шести различных цветовых решениях. По тем временам - настоящее новаторство.

Гигантский разворот на последних страницах почти всех американских игровых журналов осенью 1996 года был почти всегда одинаковым. Компания Nintendo неистово рекламировала свою новую игровую консоль и сногшибательный Mario 64 с его инновационным аналоговым управлением.

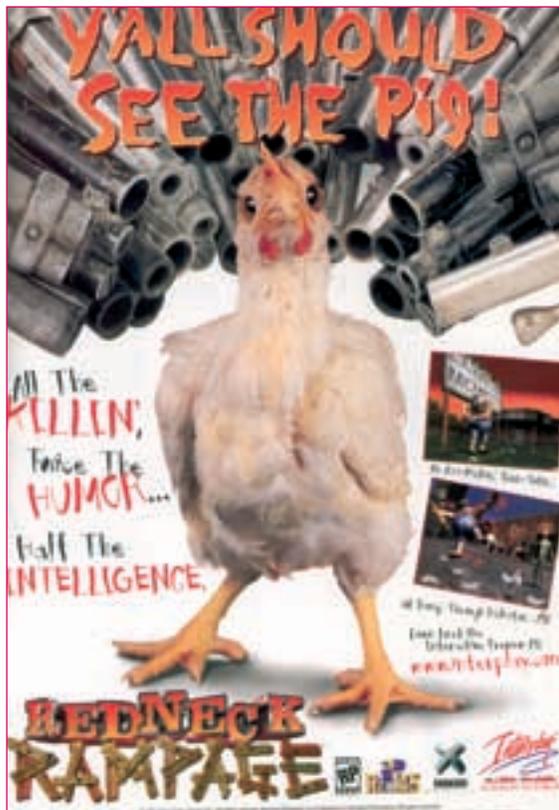


Знаменитая Civilization была популярна на абсолютно всех форматах. Никогда еще строительство империй не выглядело столь привлекательно.

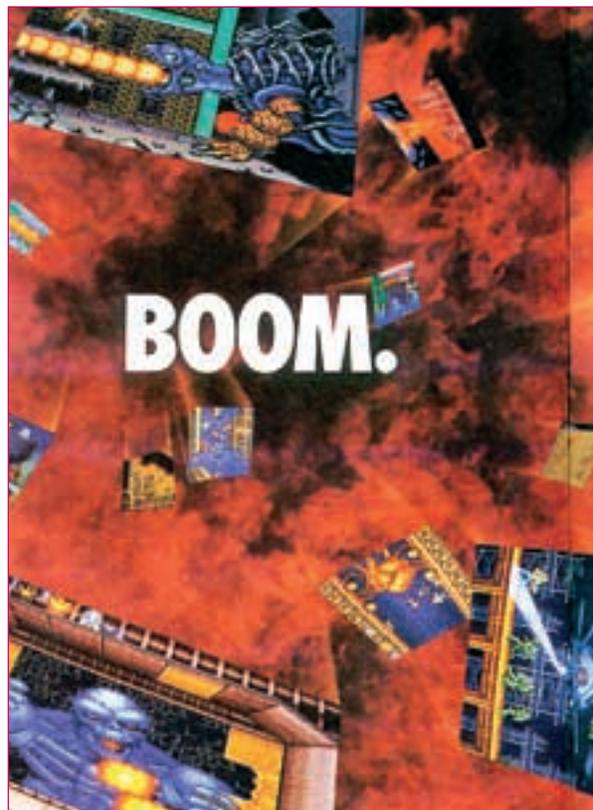




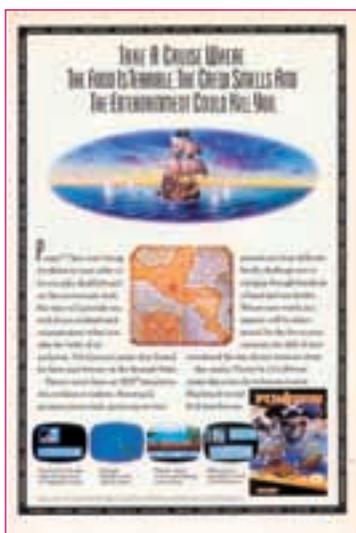
Уникальная игра Montezuma's Revenge в середине девяностых весьма удачно утоляла жажду геймеров хотя бы немного побыть настоящим Индиана Джонсом. После блестящего выступления в залах игровых автоматов, игра была портирована на все популярные игровые системы, начиная с Apple II и IBM PC и заканчивая Commodore 64 и Atari 2600.



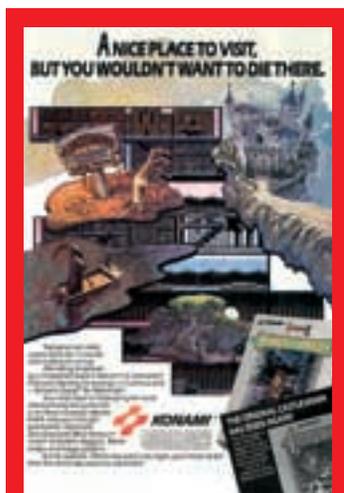
Именно с этого безумного творения на базе движка "Build" из Duke Nukem 3D началась слава компании Xatrix, которая чуть позже подарила нам Kingpin, и сотрудники которой уже совсем скоро выпустят заранее получивший статус легенды Return to Castle Wolfenstein.



"O Contra III на SuperNES мы можем сказать только одно: "БУМ!" Действительно, лучше и не скажешь. Да и как еще можно описать игровой процесс этого легендарного шутера, созданного Konami и Treasure в "золотой век 2D"!



Sid Meier's Pirates - еще один суперхит, обожавший в одночасье практически все игровые платформы.



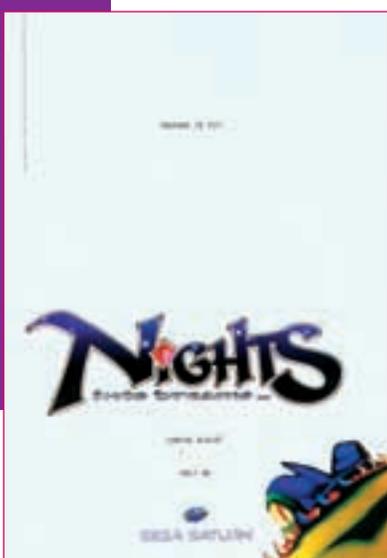
"Неплохое место для посещения. Но умереть здесь вы вряд ли захотели бы..." Еще бы! Трансильвания вообще вызывает какие-то нехорошие ощущения. А уж стараниями Konami дракуломания разрослась до поистине титанических объемов. За всем нагромождением текста и картинок едва улавливается название игры - Castlevania II.

Уникальная реклама теперь уже давным-давно позабытого симулятора Формулы 1 выделяется весьма необычным слоганом, который сегодня выглядит куда более знакомым, нежели само название древней игрушки. Правда в том, что по-настоящему удивляет нашу "need for speed" смогла лишь одноименная вещь от 3DO/Electronic Arts.



Пожалуй, самая новаторская из всех игр Yuji Naka поступила в продажу практически одновременно с Super Mario 64 и, конечно, тягаться с ним никак не могла. Тем не менее, Nights любят все, кто когда-либо в нее играл.

Знаменитая рекламная кампания самого главного игрового проекта компании Sega - Sonic the Hedgehog - для только что выпущенной приставки Genesis. Впрочем, как вы видите, ничего особенного в той рекламной кампании не было. Sonic продавался лишь благодаря своему революционному качеству.



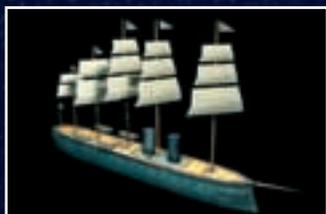
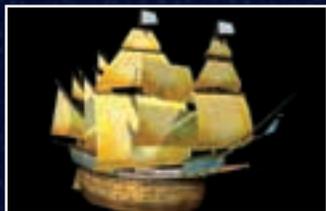
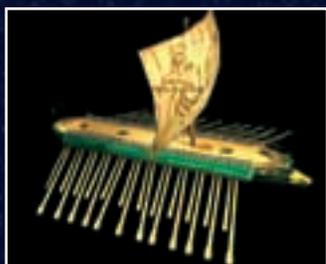


Дмитрий  
Эсприн

**E**mpire Earth прочат невероятный успех. Самые смелые синоптики поговаривают даже о том, что жанр RTS после выхода детища Stainless Studios ждет медленная и ужасная смерть. Не будем заходить в наших выводах настолько далеко, но признаем все же, что **Empire Earth** – проект невероятно амбициозный, грандиозный и бесконечно привлекательный для тысяч игроков. Привлекает эта игра, прежде всего, своими масштабами. Временной интервал в 500,000 лет, 12 эпох, более 200 юнитов, 25 строений и 110 моделей для каждого из них... Эти цифры внушают уважение. Особенно, когда вспоминаешь, что мы все же имеем дело со стратегией в реальном времени.

Смысл игровой концепции **Empire Earth** заключается в постоянном развитии. Двигаясь во времени от эпохи к эпохе, мы получаем новые технологии, новые юниты и новые возможности для ведения кровопролитных войн со своими противниками. В начале игры дикие племена грозят друг другу дубинками, в конце – в арсенале могущественных государств оказываются загадочные нано-технологии. 10 эпох — эпоха палеолита (Paleolithic), каменный век

# EMPIRE EARTH



Многие сравнивают Empire Earth с Age of Empires. Очевидно потому, что руководитель проекта, Рик Гудман (Rick Goodman), когда-то был главным дизайнером AoE. Мне же, откровенно говоря, Empire Earth куда больше напоминает Civilization в эдакой «real-time'овой» ипостаси. По-моему, сложно сделать другие выводы, бросив на игру самый общий взгляд или даже вдаваясь в незначительные подробности. Самое серьезное, а, возможно, и единственное серьезное отличие концепции Civilization от Empire Earth состоит в real-time'овости последнего.



(Stone), медный век (Copper), бронзовый век (Bronze), смутное время (Dark), средневековые (Middle), возрождение (Renaissance), эпоха империализма (Imperial), индустриальная эпоха (Industrial) и атомный век (Atomic) – соответствуют реальной истории. 2 эпохи — информационный век (Information) и век нанотехнологий (Nano Ages) – посвящены нашему будущему. Однако, «соответствие реальной истории» в данном случае лишь номинативно. В **Empire Earth** возможны игровые ситуации, когда отсталая цивилизация противопоставляет бронетехнике лучников. И не исключено, что победу во Второй Мировой Войне вы одержите благодаря атомному оружию. Так что не стоит относиться к детищу Stainless Studios, как к документальному пособию. Это не более чем фантазия игрового дизайнера на тему всемирной истории. Что, в общем, тоже не мало.

Разработчики посчитали, что представленных в **Empire Earth** рас может быть не достаточно для иного игрока, и решили дать ему возможность создать свою, уникальную и неповторимую. Процесс создания или, правильнее сказать, «генерации» своей цивилизации отвечает ролевым стандартам: распределив определенное количество очков между сотнями характеристик, вы в результате получите новую нацию.

Дабы разнообразить игровой процесс, а также вызвать у нас какие-то исторические ассоциации, сце-

Перед вами небольшой кусочек карты **Empire Earth**. Разработчики утверждают, что для того, чтобы юнит перешел с одного конца карты на другой, требуется не менее 20 минут... Похоже игра предстоит серьезная.



## ДОСЬЕ

**Платформа:** PC **Жанр:** real-time стратегия  
**Издатель:** Sierra Studios  
**Разработчик:** Stainless Studios **Онлайн:**  
[www.sierrastudios.com/games/empireearth/](http://www.sierrastudios.com/games/empireearth/)  
**Требования к компьютеру:** Pentium II, 64 MB RAM, Win'95/98/2000  
**Дата выхода:** 13 ноября 2001 года

нарлисты создали массу заскриптованных ситуаций. Говорится даже о коротких роликах, посвященных крупным (в игровом масштабе, разумеется) событиям. Разработчики также заявляют о возможности моделирования реальных исторических ситуаций. Походы Александра Македонского, завоевания Наполеона, Вторая Мировая Война... Одиночная кампания будет состоять из 40 подобных сценариев, с

известной долей точности отображающих реальные исторические события.

Несмотря на общие черты глобальности игрового процесса, в **Empire Earth** нам придется заниматься и микроменеджментом. В частности, разработчики, очевидно специально для поклонников классических RTS, сохранили сбор ресурсов. Пока нелегко себе пред-

ставить, как все это будет реализовано в игре, которая ассоциируется, прежде всего, с Civilization. Так или иначе, сбор ресурсов в **Empire Earth** почти полностью повторяет аналогичный процесс в Age of Empires. Нам придется добывать абстрактную пищу, дерево, золото, камень и железо. С деревом, золотом, камнем и железом все должно быть ясно. Пища же добывается несколькими способами. Можно охотиться (кстати, в **Empire Earth** представлено десятки различных животных), можно промысловым рыболовством и собирательством, а можно заняться традиционным сельским хозяйством. Правда, в отличие от Age of Empires здесь не нужно строить



Например, Александрийский Маяк откроет все морские территории. Иногда постройка определенного Чуда Света может оказаться целью игровой миссии.

Предельно упрощена постройка оборонительных сооружений. В частности, стены возводятся не от-



Судя по всему, перед нами типичная сцена времен Второй Мировой войны. Интервент нарушил воздушное пространство иностранного государства и, кажется, угрожает сохранности исторически-архитектурного памятника...



дельными кусками, как в том же Age of Empires, а разом. При переходе из одной эпохи в другую меняется внешний облик строений и юнитов. Юниты при этом приобретают новые функции. Дикарь с дубинкой, например, станет легионером, легионер в свою очередь – пешим рыцарем, рыцарь – мушкетером, и т.д. Иначе говоря, колесницы и лучники не доживут до атомного века, эволюционируя в полном соответствии с технологиями. Когда-нибудь им суждено будет стать танками и десантниками. Так что, возможно, 200 юнитов – это не так уж и много. Ведь все сразу они не будут доступны ни в одной эпохе. Среди юнитов выделяются герои, каждый из которых представляет собой какую-нибудь известную историческую личность. Так, например, в **Empire Earth** нам встретится Александр Великий и Юлий Цезарь. При этом герои не бу-

**Кстати, о строительстве. В Empire Earth у нас будет возможность возведения не только стандартных строений, но и... Чудес Света. Колизей, Великая Библиотека, Вавилонская Башня... Ничего не напоминает? Как мы уже говорили, корни Empire Earth уходят далеко, к Сиду Мейеру и его Civilization.**

фермы, поля засеиваются автоматически вокруг амбара.

Кстати, о строительстве. В **Empire Earth** у нас будет возможность возведения не только стандартных строений, но и... Чудес Света. Колизей, Великая Библиотека, Вавилонская Башня... Ничего не напоминает? Как мы уже говорили, корни **Empire Earth** уходят далеко, к Сиду Мейеру и его Civilization. Построив одно из Чудес Света, ваша цивилизация получит какой-нибудь бонус.

дут обладать какими-либо сверхъестественными способностями или необычайно высокими характеристиками. Они смогут поднять мораль воинов в бою и благоприятно воздействовать на юниты каким-либо другим способом, не являясь при этом чем-то вроде неуязвимого супероружия.

Систему совершенствований в **Empire Earth** можно также назвать вполне оригинальной. Вам не удастся провести глобальный апгрейд, воспользовавшись услугами одного из строений. Если вы, допустим, захотите улучшить боевые качества определенного юнита, то придется кликнуть на необходимом подразде-

ее полная трехмерность. В технологическом отношении творение Stainless Studios, как минимум, незаурядно. Всевозможные ракурсы, высокая детализация, большое количество объектов на экране, всевозможные спецэффекты и безукоризненная анимация юнитов, наконец, — все

**В технологическом отношении творение Stainless Studios, как минимум, незаурядно. Всевозможные ракурсы, высокая детализация, большое количество разнообразных объектов на экране, всевозможные спецэффекты и просто безукоризненная анимация юнитов, наконец.**



Эта морская баталия дает наглядное представление о масштабности сражений в **Empire Earth**. Обратите внимание на детализацию каждого корабля...



Ландшафты **Empire Earth** весьма своеобразны... Однако, проблем с pathfinding'ом быть не должно. Хотя бы судя по этому скриншоту.

лени правой кнопкой мыши и выбрать тип совершенствований. Судя по всему, здесь мы опять-таки столкнемся с вариацией микроменеджмента, и на данный момент сказать, хорошо ли это или плохо, непросто.

Еще одним неоспоримым достоинством **Empire Earth** является

это в комплексе дает нам возможность представить, как могла бы выглядеть Civilization в наше суровое, лишенное романтики время. Рик Гудман, между прочим, утверждает, что, будь **Empire Earth** думерна, игра была бы ни чуть не менее увлекательна. Но никто не будет спорить с тем, что трехмер-



последней информации, состоится 13 ноября сего года, Sierra планирует выложить для свободного скачивания в Интернет демо-версию. Будьте уверены, что и на диске «Страны Игр» она окажется так быстро, как только это возможно.

Конечно, прогнозировать успех **Empire Earth** может каждый.



ность подарила этому проекту массу наворотов, о которых раньше мы могли лишь мечтать.

Примечательно, то, что незадолго перед окончательным и бесповоротным выходом игры, который, по

Сложнее оценить последствия, влияние, которое эта игра окажет на индустрию в целом. Проект действительно амбициозен, но крайне любопытно было бы увидеть результаты этой самой «амбициозности»...

# КАЗАКИ ПОСЛЕДНИЙ ДОВОД КОРОЛЕЙ



Дмитрий Эстрин

**К играм вроде «Козаков» add-on'ы можно выпускать бесконечно долго. И что самое удивительное, все они будут востребованы и популярны.**

Как ни странно, лично для меня этого было вполне достаточно, чтобы вновь погрузиться в удивительно правдоподобный мир величайших сражений XVII-XVIII веков, в котором мы оказываемся своеобразными механиками истории. Даже более чем достаточно, хотя мне довелось пройти

**Г**рандиозный симулятор исторических сражений, который, возможно, мы когда-нибудь будем рекомендовать в качестве школьного пособия для уроков истории, прекрасно подходит для выпуска всевозможных продолжений, дополнений, add-on'ов и expansion pack'ов... Было

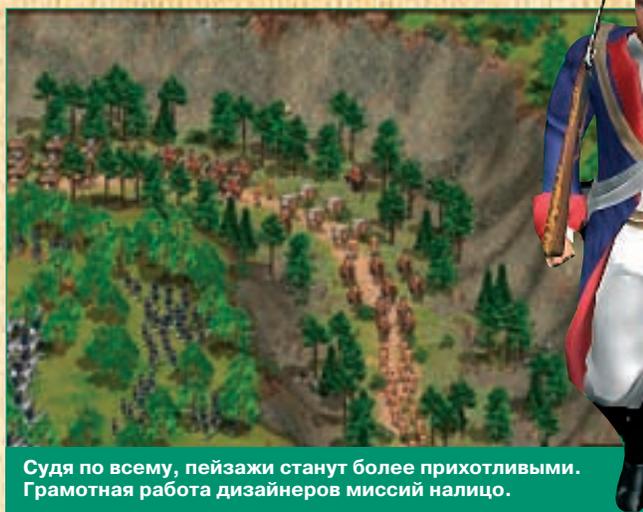
бы наивно предполагать, что разработчики не воспользуются такой возможностью.

«Козаки: Последний Довод Королей» — это официальный add-on от GSC Game World, команды, создавшей оригинальную игру. В принципе, в одной этой фразе прозорливый читатель увидит



**ДОСЬЕ**

**Платформа:** PC **Жанр:** real-time стратегия  
**Издатель:** Руссобит-М **Разработчик:** GSC Game World **Онлайн:** www.russobit-m.ru  
**Требования к компьютеру:** Pentium II 233, 64 MB RAM, Win'95/98/2000  
**Дата выхода:** октябрь 2001 года

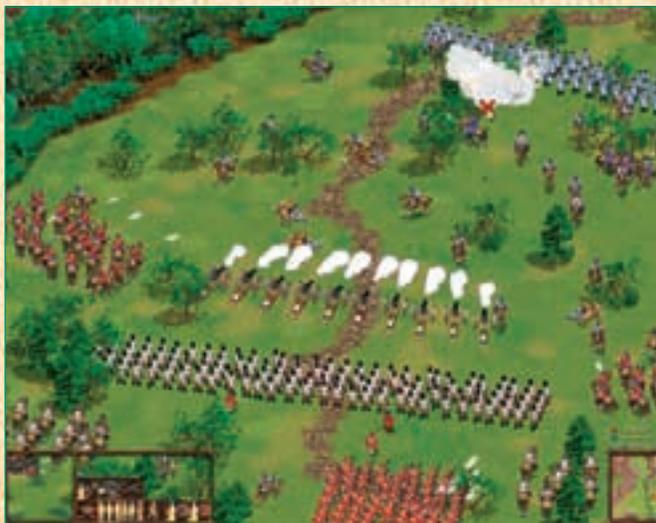


Судя по всему, пейзажи станут более прихотливыми. Грамотная работа дизайнеров миссий налицо.

всю необходимую информацию. Действительно, как нам удалось убедиться за месяц до выхода «Последнего Довода», эта игра сочетает в себе все достоинства и недостатки add-on'a. Старый движок, фактически не изменившийся игровой процесс и... да-да, новые кампании, новые одиночные миссии, новые нации, новые юниты.

оригинальную игру вдоль и поперек...

Постараюсь вкратце напомнить вам, о чем идет речь. На первый взгляд, «Козаки» мало чем отличаются от любой другой стратегии в реальном времени. Развитие, сбор ресурсов, битвы... Но когда выясняется, что в этой игре есть 16 наций, каждая из которых обладает своей уникальной архитектурой и юнитами, десятки блестяще смоделированных исторических битв, 300 возможных upgrade'ов, а также ни с чем не сравнимая возможность сражений, в которых участвуют



«Последний Довод Королей», конечно же, сможет развлечь любителей глобальных сражений...



до 8000 боевых единиц, наше отношение к «Казакам» быстро меняется. Становится понятно, что мы имеем дело с игрой, которая, как минимум, заслуживает титула одного из самых ярких представителей жанра. Кроме таких чисто количественных достоинств, «Казак: Европейские войны» обладали еще одним немаловажным для RTS качеством. Игра была сбалансирована.

...В одной из бесед с поклонником детища GSC Game World мне пришлось услышать вполне закономерный вопрос: «А почему так мало кампаний? Почему так мало одиночных миссий? То есть их, конечно, много, даже очень много, но «Казак» заслуживают большего, нужно чтобы буквально каждая битва XVII-XVIII веков нашла свое отражение в игре». Мой ответ был незамедлителен и краток: «Add-on'ы». Ответом, собственно, GSC Game World можно считать выход в октябре этого года «Последнего Довода Королей».

Итак, чем порадуют нас разработчики на этот раз? Начнем, пожалуй, с новых наций. К 16 странам из оригинальных «Казак» присоединились еще две: Бавария и Да-

**Однозначное одобрение у поклонников «Казак» вызовут пять новых кампаний, посвященных, соответственно, войнам Пруссии, Австрии, Саксонии, Алжира и Польши. Для удачного завершения этих кампаний нам придется пройти три десятка миссий. Плюс ко всему 6 исторических сражений (особенно меня порадовала оборона Азова, что-то вроде «почувствуй себя на месте турков»), 6 одиночных миссий и редактор карт.**



ния. Естественно, и у Баварии, и у Дании своя уникальная архитектура, дерево развития и юниты. Появились новые боевые единицы и у другой нации – Пруссии. Не будем останавливаться на характеристиках прусского пехотинца XVIII века и прусского же гусара, отметим

лишь, что разработчики куда больше внимания уделили морским юнитам. Линкор «Виктория», фрегат «Флора», бомбический кetch, куттер, турецкая яхта, галеас – на мой взгляд, неплохое дополнение к рыболовецким лодкам, купеческим кораблям, яхтам, галерам, фрегатам и линкорам из оригинальной игры. Однозначное одобрение у поклонников «Казак» вызовут пять новых кампаний, посвященных, соответственно, войнам Пруссии, Австрии, Саксонии, Алжира и Польши. Для удачного завершения этих кампаний нам придется пройти три десятка миссий. Плюс ко всему 6 исторических сражений (особенно меня порадовала оборона Азова, что-то вроде «почувствуй себя на месте турков»), 6 одиночных миссий и редактор карт.



со стратегической точки зрения, с точки зрения прохождения миссий подобные фишки имеют огромное значение.

В очередной раз вызывает удивление невероятная проработанность каждой миссии в кампании. Сценаристы GSC Game World зря времени не теряли – это определено. Кстати, в этой области игрового процесса есть свои маленькие новаторства. Например, одну из миссий мы начинаем в состоянии пе-

Графическое оформление и звуковое сопровождение не изменится, но вряд ли это может стать поводом для того, чтобы отказаться от приобретения add-on'a. Более того, если раньше мы говорили о некоторой бедности



ремирия с турками. Точнее, турки предлагают нам выбор: либо выплачивать им дань и жить относительно спокойно, либо незамедлительно начать военные действия. Военные действия в начале ни к чему хорошему не приводят, и приходится соглашаться на униженные условия перемирия. Пока потерявшие бдительность турки получают удовольствие от взимания дани, мы развиваемся и в один прекрасный момент отказываемся выплачивать золото. Тут заканчиваются сценарийные новаторства и начинаются кровопролитные битвы, знакомые вам по оригинальной игре. Вроде бы мелочь, но

пейзажей, то теперь, наверное, придется признать, что разработчики постарались исправить неприятное положение. Никаких глобальных шагов сделано не было, но грамотная работа дизайнеров миссий с редакторами карт налицо.

Не так уж редки случаи, когда add-on'ы к хитовым играм также становятся хитами. Что ж, пожалуй, «Последнему Доводу Королей» можно предсказать такую судьбу. А узнать, сбудется ли этот вполне реалистичный прогноз, мы сможем не раньше октября этого года. ●

# SPIDER-MAN

## THE MOVIE GAME

Олег  
Кафаров

**Игра – фильм, фильм – игра. Знакомая связь? Похоже, в последнее время она становится все более популярной. Spiderman: The Movie – яркое тому подтверждение.**

**С**овсем недавно в кинотеатрах отгремела премьера Tomb Raider. Полностью ли он оправдал возлагаемые на него надежды или же оказался весьма посредственным проектом – на этот счет пока идут споры. В то время, когда вы будете читать эту статью, на широкий экран уже выйдет самая ожидаемая в игровом мире кинолента – Final Fantasy: The Spirits Within. Успех ей обеспечен изначально. Тем не менее, оба фильма объединяет то, что делались они уже после того, как trademark игры был раскрыт. Обаятельная Лара Крофт успела превратиться в «заслуженную пенсионерку всемирного значения» игровой индустрии, а аббревиатура FF натерла кровавые мозоли в наших глазах.

С Человеком-пауком дело обстоит несколько иначе. Возможно, вы уже заметили, что дата выхода игры строго определена – 3 мая 2002 года. Почему? Можете назвать хоть какую-нибудь игру, которая вышла бы точно в срок? Припомнить, конечно, можно, но с большим трудом! Ответ на вопрос прост: дело в том, что **Spiderman:**

**The Movie** выйдет одновременно, день-в-день с одноименным фильмом. Разработчики планируют, что по дороге домой с премьеры фильма возбужденные фанаты непременно забегают в магазин, чтобы купить диск с игрой. Или наоборот? Так или иначе, сюжеты киноверсии и игры совпадают, как две капли воды.

Главным героем, естественно, является сам Человек-паук, отважный герой не одной сотни комиксов, член огромной семьи Marvel. Этот сине-красный супергерой ловко выполняет умопомрачительные трюки, заправски орудует паутиной и, не щадя живота, борется с преступным миром Нью-Йорка. Честно говоря, лично я с самого начала недоверчиво относился к новому проекту. На то есть весьма весомые причины. Дело в том, что виртуальные воплощения Marvel'овских комиксов, за редким исключением, никогда не пользовались у геймеров особой популярностью из-за некоторой примитивности и ограниченности. Прыг-скок, трах-бах – вот и

### ДОСЬЕ

**Платформа:** PS2, Game Cube, XBOX, GBA

**Жанр:** Arcade **Издатель:** Activision

**Разработчик:** Neversoft Entertainment **Онлайн:**

[www.activision.com](http://www.activision.com) **Дата выхода:** 3 мая 2002



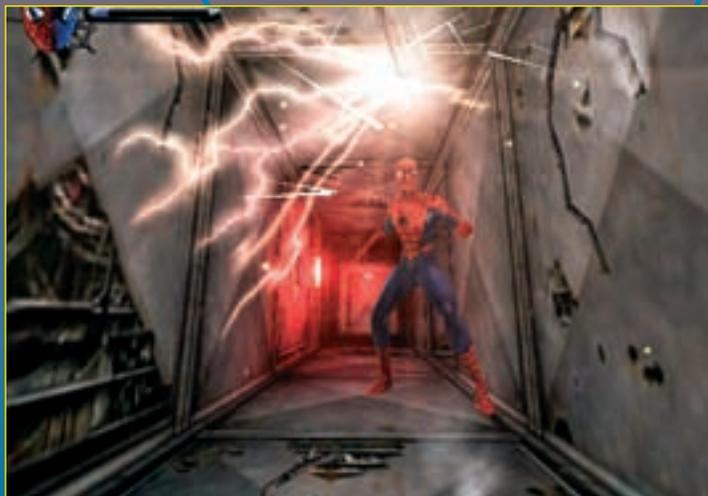
их приставок. Исходя из этого, Neversoft Entertainment подошла к разработке нового мультиплатформера с большим вниманием. Тем более, что на ней лежит ответственность еще и за создание «карманной» версии игры для Game Boy Advance.

Но вернемся к сюжету. Думаю, что в отличие от взращенной на комиксах

**В большинстве случаев человеку-пауку придется карабкаться по отвесным стенам нью-йоркских небоскребов, прыгать с крыши на крышу, исследовать грязные переулки и подпольные лаборатории ...**

все, на что были способны «супергерои», изо дня в день спасающие мир. А если прибавить к этому далеко не самые совершенные технические решения и по-настоящему «лилипутский» размер игры, то картина складывалась явно не перспективная. Но похоже, руководство Marvel на этот раз решило сделать не «лишь бы что», а проект, достойный внимания серьезной публики. То есть нас с вами. К тому же, в условиях жесткой конкуренции Sony, Nintendo и Microsoft готовы снести голову любому, кто решится подмочить своим низкокачественным продуктом репутацию

Америки, отечественные геймеры мало что знают о судьбе героя-паука. Так вот, однажды, во время урока биологии, Питер Паркер (да-да, это настоящее имя ЧП) был случайно укушен радиоактивным пауком



Даже беглый взгляд на Spiderman The Movie оставляет ощущение, что нас ждет не просто еще одна «игра по лицензии», а полноценный и качественный проект.

(вывод: прогуливание лабораторных работ по биологии – вполне оправданное занятие!). После этого в организме подростка стали происходить необратимые изменения, превратившие его в странное чело-векоподобное существо со сверхъестественными способностями. Отвергнутый обществом, он долгое время был вынужден прятаться в

зкие, зловонные канализационные люки или в подвезку. Перед началом каждого уровня вам будут сообщать, что именно от вас требуется и сколько времени дано на выполнение задания. Кроме того, вплоть до последнего уровня игрок будет вынужден осваивать все новые и новые приемы, находить разные хитроумные

создатели игры работают над за-ставками, в которых все персонажи, озвученные актерами из фильма, будут рассказывать о развитии событий. Предполагается, что в конечном варианте игры будет около пятнадцати уровней. В некоторых из них ЧП сядет за штурвал верто-лета и за руль автомобиля, ему придется поучаствовать в безумных по-

и грамотно продуманное освещение довершают картину. Звуковая дорожка еще не записана, хотя предпола-гается, что она будет полностью заимствована из киноверсии. Заметным недостатком продемонстриро-ванной игравальной демо-версии было управление. Но и его обещают переделать за оставшееся время. На-деюсь, что так оно и будет, ведь на



темных закоулках огромного горо-да, где впервые столкнулся с кри-минальными элементами. Осознав, какую страшную угрозу они пред-ставляют для ничего не подозре-вающего человечества, ЧП посчи-тал своим долгом защитить некогда отвергнувших его людей. Собствен-но, с этого момента и начинается игра.

Вообще, **Spiderman: The Movie** во многом напоминает своего предшественника, который вы-шел около года назад на PSOne.

**Высоченные здания, бесконечные улицы, отсутствие ненавистного тумана и практически ничем не ограниченная свобода действий радуют и предвещают большое веселье.**

Типичный action/adventure с насы-щенным экстримом игровым про-цессом. В большинстве случаев человеку-пауку придется караб-каться по отвесным стенам нью-йоркских небоскребов, прыгать с крыши на крышу, исследовать грязные переулки и подпольные лаборатории, спускаться в сколь-

приспособления для продвиже-ния вперед. Время от времени вам придется решать дюжину запутанных головоломок, от которых просто голова пойдет кругом. Так что скучать не придется. А че-го стоит арсенал ЧП! Такому раз-нообразию оружия, присосок, бомб замедленного действия, а также разнообразных типов пау-тин позавидовал бы сам Джеймс Бонд!

Нельзя не сказать и о том, что про-хождение игры строго линейно и в



Несмотря на простые полигонные модели, игра уже смотрится симпатично благодаря хорошим эффектам.



PSOne в прошлом году о нем, похоже, напрочь позабыли.

С моей точки зрения, недостаток **Spiderman: The Movie** в том, что это – мультиплатформенный проект, который не раскрывает в полной степе-ни потенциал той или иной консоли. Хотя «геймбоевский» может и рас-кроет! К сожалению, про портативную версию пока известно крайне мало, так как она находится еще в эмбрион-ном состоянии.



гоняя, яростных перестрелках и то-му подобных приключениях. Neversoft Entertainment обещает разнообразный, насыщенный дей-ствием и острыми ощущениями геймплей.

Теперь пришло время отвлечься от сюжета и безграничных возможнос-тей главного героя, описать которые все равно нереально, и устремить взор на графику. В принципе, чего-либо особо яркого и запоминающе-го мне пока заметить не удалось. Но впечатляет размер мира игры. Высоченные здания, бесконечные улицы, отсутствие ненавистного тумана и практически ничем не ограни-ченная свобода действий радуют и предвещают большое веселье. В иг-ре множество деталей, большая часть которых сделана вовсе не для «красоты», а вполне интерактивна. Неплохие модели врагов и главных персонажей с уже сейчас отличной анимацией заставляют думать, что к маю следующего года перед нами предстанет действительно масштаб-ный (впервые за историю Marvel) проект. Классные спецэффекты, оби-лие движущихся объектов на экране

Ну что, выдвигаем **Spiderman: The Movie** в ряд самых ярких и запоми-нающихся премьер 2002 года? Да-дим Marvel возможность исправит-ся и доказать, что герои ее комиксов самые сильные и смелые, что боссы самые злые, мерзкие и коварные, а сюжет самый непредсказуемый и ин-тригующий? Думаю, дадим! Ведь уже сегодня можно с уверенностью ска-зать, что Spiderman: The Movie станет достойным представителем своего жанра, воплотит в себе многие дос-тижения высоких технологий и за-воует сердца не только представи-телей начальных классов, но и более зрелой аудитории. Действительно большой трехмерный мир, полная свобода перемещения и уникальный дизайн профессиональных комик-смейкеров, воплощенный в 3D, спо-собен привлечь внимание даже тех, кто доселе не обращал внимания на комиксы. К тому же игра является прекрасной рекламой фильма, а ее прохождение – прекрасным поводом лишний раз пойти в кино! Или наобо-рот? Словом, решать вам!

Послужной список компании Neversoft выглядит весьма внушительно - от отличного порта MDK для PSOne до почти шедевра Aposcalypse и уж совсем хитового Tony Hawk Pro Skater.

# AZURIK RISE OF PERATHIA

Сергей  
Дрегалин

**Путешествия по безграничным виртуальным мирам! Там все продумано до мельчайших деталей, там забываешь о повседневных хлопотах и погружаешься в сюрреальную иллюзию... Что может быть прекраснее?**



*Умом Azurik не понять, Аршином общим не измерить, В игре особенная статья, В Azurik можно только верить!*

**У**менно к этому звездному идеалу и стремятся все компании-разработчики. В погоне за синей птицей они зачастую перебарщивают с новаторством и превращают свою Золушку не в прекрасную принцессу, а в тыкву :) А потом все идет по давно известному сценарию: журналисты обрушивают на голову создателей шквал колкой критики, игроки с презрением плюются, а игра отправляется на вечный покой на дальнюю пыльную полку.

Но есть и другой вид разработчиков videogameus. Эти не пытаются изобрести велосипед, а тихонько запираются на тяжелый засов и тщатель-

но изучают продукцию конкурентов. Причем исключительно хитовую. Пропустив подопытные игры через своеобразную «соковыжималку», они получают стопроцентный экстракт хита. Затем, не добавляя в него воду, они начинают его варить, соединяя различные компоненты, добавляя приправ и пробуя на вкус, доводя тем самым продукт до абсолютного совершенства. Прекрасным примером



**На первый взгляд Azurik может сойти за крупный японский проект, однако американские корни дизайна все же дают о себе знать.**

данного типа разработчиков может служить Adrenium Games.

Сотрудники этой компании для приготовления хитового экстракта использовали сериалы Tomb Raider, Soul Reaver и Drakkan, а также несколько представителей других жанров. Согласитесь, неплохие составляющие! Теперь давайте посмотрим, что же у них получилось после пятнадцати месяцев занятий «кулинарным искусством». Azurik: Rise of Perathia уже практически готова. Закончена работа над созданием миров и большинства героев. А значит,

настало время оценить плоды произведенной работы. Чем мы сейчас и займемся.

...Где-то в далекой-далекой галактике на окраине Вселенной есть планета, не знающая вот уже тысячу лет ни бед, ни войн, ни страданий. Население живет в полной гармонии с природой. Хрупкий баланс жизни этого мира зависит от четырех главных элементов: огня, ветра, воды и земли. На планете есть четыре гигантских материка, которые и представляют собой символы этих элементов. Но вдруг таинственные чары

## ДОСЬЕ

Платформа: XBOX Жанр: Adventure  
Издатель: Microsoft Разработчик: Adrenium Games  
Онлайн: www.xbox.com  
Дата выхода: Ноябрь 2001





Как видно по скриншотам, у главного героя в руках находится какая-то непропорционально большая палка, которую он постоянно носит с собой.

зла начинают окутывать мир, подчиняя себе элементы и заменяя порядок хаосом. Тогда на защиту Отчизны встает маг, а по совместительству и воин (на одну ставку рядового мага не проживешь!) со странным именем Азурик, который отправляется бродить по свету с целью ос-

женных гор. Флора и фауна довольно скудны, зато обилие ледяных кристаллов, в которых многократно отражается наш герой, просто поражает. Через некоторое время, выполнив ряд заданий на севере, Азурик продвигается дальше и уже находится где-то в «средней полосе». А вскоре

**Просто душа поет, когда видишь красивенькую, полностью трехмерную, разнообразную графику Azurik: Rise of Perathia! Недостатков в ней я, к своему стыду, не нашел! Или пока не нашел...**

вобождения горячо любимой планеты. Сюжетная линия, надо сказать, полностью позаимствована у кассового мюзикла 1999 года «Elements» (Friedrichstadt Palast) – не дай Бог прогадать со сценарием!

Мир игры, как вы уже поняли, состоит всего из четырех миров-континентов. Но зато каких миров! Игровое пространство просто необъятно! Для наглядности обратимся к примеру (к

он будет окружен буйной фауной тропического океана. И все это — один (!) уровень-мир. Границы между его частями практически отсутствуют, как отсутствуют и экраны с ненавистным словом «loading». По словам разработчиков, для того чтобы полностью изучить каждый уровень понадобится не один день (одним – неделя, другим – месяц, в зависимости от геймерского IQ). Это именно те



Полигональная мощь XBox эксплуатируется по полной программе. Однако разнообразие текстур могло быть и получше.

счастью, после яркой презентации проекта все его достоинства были подтверждены полностью игральными фрагментами). Водный мир. Уровень начинается в скованных льдом арктических водах, среди засне-

сюрреальные земли, бродить по которым, просто наслаждаясь их совершенством, – ни с чем не сравнимое удовольствие! Правда, примерно такое же ощущение возникало при первом знакомстве с Mario64.

Достаточно необычно выглядят главный персонаж. Странно подобранная палитра цветов сначала удивляет, но через некоторое время понимаешь, насколько грамотно поработали дизайнеры. Их заслуга заключается в том, что результаты экспериментов с яркими цветами, немного «неземным» дизайном и сумасшедшими спецэффектами превзошли все наши ожидания! Как видно по скриншотам, у главного героя в руках находится какая-то непропорционально большая палка, которую он постоянно носит с собой. Как выясняется впоследствии, это своеобразная «волшебная палочка-выручалочка-

мог подумать?!), то «мочить» ее надо огнем или водой, а никак не смерчем! Для достижения наибольшего эффекта разработчики проекта рекомендуют комбинировать элементы. Увеличивать мощь своего оружия можно будет путем собирания частичек определенных элементов. Эти драгоценные камни добываются довольно тривиальным способом – из убитых врагов.

Ладно, хватит описывать замороченный игровой процесс – перейдем к техническому вопросу. Просто душа поет, когда видишь красивенькую, полностью трехмерную, разнообразную графику Azurik: Rise of Perathia! Недостатков в ней я, к



Сюжетная линия игры, надо сказать, полностью позаимствована у кассового мюзикла 1999 года «Elements» К счастью, в Azurik петь никто не будет. А вот сразиться с монстрами и спасти мир — с огромным удовольствием.



своему стыду, не нашел! Или пока не нашел... Теперь анимация. Что касается бэкграундов – безупречная. Если это водопад, то водный поток состоит не из одной толстой струи «грубого помола», а из множества маленьких, сверкающих, что создает впечатление необыкновенной реальности.

Что же, Adrenium Games поступает по-своему правильно, предлагая нашему вниманию оригинальный винегрет из давно любимых игр. Смешение жанров, возможность разными путями добраться до заветного финала, бескрайние просторы, сумасшедшие приключения и великолепная графика – все это Microsoft может смело предложить нам в день релиза своей консоли. Но пойдет ли она на это или же специально отложит выход проекта? Казалось бы, зачем умышленно откладывать launch хита, когда тот уже практически готов? Но пути Microsoft неисповедимы и непонятны простым смертным. Корпорация имеет свою точку зрения по поводу судьбы игры... ●

универсал», в которой заключаются силы четырех элементов. Создана она по принципу «все-в-одном»: хотите огненную магию – пожалуйте, энергию земли – будет, ветер или воду – тоже не проблема! Бог мой, как это все напоминает Quest64!

Возможности врагов также основаны на использовании одного из элементов. Так, если гигантской изумрудно-зеленой помойной мухе покровительствует стихия ветра (кто бы



# ГНОМЫ

Сергей Дрегалин

...Пятерка гномов весело маршировала по сочной зеленой травке. Первые четверо, весело посвистывая, шли шаг в шаг, и лишь последний, пятый гном все время отставал и бормотал проклятия. Еще бы — ему выпала невеликая честь тащить на своем горбу тяжеленный ящик. В воздухе явственно витал дух дискриминации. Вдруг компания остановилась. Перед ними из ниоткуда неожиданно возникла прекрасная фея, сверкающая мириадами разноцветных огней.



**О**т удивления и восхищения захватывающим зрелищем гномы пооткрывали рты. И тут сзади, отчаянно чертыхаясь, на своих собратьев налетел бедолага-носильщик, испортив тем самым всю острую торжественность минуты.

Однако фею это ничуть не смутило. Быстренько поправив прическу, она рассказала пятерке смелых и отважных о Великом Зле, что обитает в глубине одной из пещер. Кстати, а вот и эта пещера. Вам туда. Плодитесь, размножайтесь, совершенствуйтесь, и как будете готовы — вперед и с песней в гномий крестовый поход...

Игра началась.

## БРАТЯ НАШИ МЕНЬШЕ

Кто мы для этих забавных существ? Мы для них — царь и бог по совместительству. Любой наш приказ — закон... если только он был отдан в рабочее время. Хитрость тут вот какая — полные сутки делятся на два периода, рабочий и нерабочий. Во время отдыха гномы поправляют здоровье (не поймите превратно!), восстанавливая силы. Если вконец загонять работяг, это чревато го-



лодными обмороками, а то и летальным исходом!

Гномы — достаточно рукастые создания. Они могут готовить еду, строить дома, копать подземные туннели и рубить грибы. Вот только настоящими мастерами они станут ой как не скоро. Чтобы объяснить гному, как, скажем, грамотно рубить грибы, его нужно как следует потренировать. Чем больше он будет орудовать топором, тем быстрее показатель «лесоруб» доберется до максимума. И так в каждом деле, в каждом умении — будь то изыски нелегкого кулинарного ремесла или тонкости боевых искусств.

Освоившись на поверхности, можно постепенно увеличивать скромное поселение, а потом и перебираться под землю. Ведь как известно, пещеры и подзем-

**ДОСЬЕ** Платформа: PC Жанр: God-Sim Издатели: Innonics/Infogrames; 1C/snowball.ru (Россия) Разработчик: SEK Онлайн: www.innonics.net/en/games/wiggles/ Дата выхода: осень 2001

ные ходы для гномов — дом родной. Чтобы построить какое-нибудь сооружение, нужны строительные материалы. Гномы быстренько притащат все необходимые ресурсы и сложат их в ящик.

Один такой ящик у нас уже есть (помните чертыхающегося бедолагу?), и материалов в нем как раз хватает на возведение очага. Соорудив его, вы получаете целую кучу бонусов: во-первых, возможность

**Гномы — достаточно рукастые создания. Они могут готовить еду, строить дома, копать подземные туннели и рубить грибы.**



построить другие сооружения, во-вторых, выполнить специфические для этого сооружения функции (например, для очага — поджарить вкуснейшие шляпки грибов), в-третьих, провести научное исследование.

гномом с четырьмя единицами в графе «кулинария».

**ПУТЬ ВНИЗ**

Но вернемся к строительству, так как эта тема куда интереснее и глубже



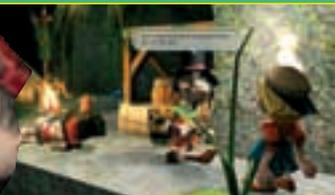
**«Ящечный» способ сооружения зданий имеет одно большое преимущество — высокую мобильность.**

Об исследовании просто необходимо упомянуть отдельно. Скажем, решили вы исследовать передовую технологию поджаривания хомяков. Что при этом происходит? К очагу отправляется самый умный гном и начинает расхаживать перед ним кругами, заложив руки за спину. Периодически гном-ученый будет воздевать кулачки к небу, бормотать, рвать на себе волосы, но в конце концов обязательно подскочит вверх с криком «эврика!»... Вот такие они — научные работники.

(именно так — глубже!), чем кажется на первый взгляд. «Ящечный» способ сооружения зданий имеет одно большое преимущество — высокую мобильность. Нужно вам переставить палатку? Нет проблем, сворачиваем ее в ящик и тащим на новое место. А переезды порой просто неизбежны — гномья популяция будет увеличиваться не по дням а по часам, и поиски новых мест проживания будут очень и очень актуальны.

**Гномы — достаточно рукастые создания. Они могут готовить еду, строить дома, копать подземные туннели и рубить грибы. Вот только настоящими мастерами они станут ой как не скоро.**

Чтобы провести исследование, мало построить соответствующее сооружение. Каждое научное эссе требует определенного значения какого-либо умения или умений. Например, все те же жареные хомяки могут быть изучены



Готовы? Тогда лезем под землю. Для начала роем небольшой туннель, пока не доберемся до маломальски приличной пещеры или пока не прорубим оную сами. В любом случае, заботливые гномы будут устанавливать на стенках ходов факелы, чтобы не заблудиться и лучше ориентироваться. Огорчает одно — факелы не вечны. Через некоторое время они потухнут, и в пещеры медленно прокрадется сизый туман. Разумеется, часто посещаемым местам это не грозит, а вот периферия очень быстро будет окутана непроглядной дымкой.

# e-shop

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

**Интернет-магазин с доставкой**



**\$189.99**

**The X-Files: Third Season (7 DVD)**

**Заказ DVD фильмов по интернету круглосуточно:**  
<http://www.e-shop.ru> e-mail: [sales@e-shop.ru](mailto:sales@e-shop.ru)

**СВЫШЕ 800 ФИЛЬМОВ ВСЕХ ЖАНРОВ**

|                                |                                              |                                           |                                     |
|--------------------------------|----------------------------------------------|-------------------------------------------|-------------------------------------|
| \$39.99<br>Independence day    | \$125.99<br>La Blue Girl 1-6 (3 DVD)         | \$26.99<br>M.I.-2 (Mission: Impossible 2) | \$45.99<br>Venus 5                  |
| \$26.99<br>Паника              | \$26.99<br>Фантомы                           | \$28.99<br>4-дня                          | \$36.99<br>Десятое королевство 2DVD |
| \$27.99<br>Трафик              | \$27.99<br>Крадущий Тигр, Затаившийся Дракон | \$28.99<br>Наблюдатель                    | \$28.99<br>Вертикальный предел      |
| \$27.99<br>Подземелье Драконов | \$27.99<br>Неуязвимый                        | \$27.99<br>Правила боя                    | \$28.99<br>Партнеры                 |

Гигантская подземная часть не является монолитной породой. В ней, как мы уже говорили, есть пещеры, недостроенные ходы, бочки с ресурсами и... другие жители! Совершенно не обязательно, что враждебные. Среди подземных обитателей можно встретить, например, потрясающих гротескных гномов с развязной речью и неизменными самокрутками («Кто курит наркотики?! Мы курим наркотики?! Да это просто невозможно!!!»). Или гномов-ученых, совершенно не от мира сего, но зато очень умных. Я бы даже сказал — шибко умных. Некоторые обитатели немедленно начнут рыдать вам в жилетку, моля о помощи. Например, «курильщики» постигла великая беда — тролли похитили хранительницу врат, без которой народец отрезан от остального подземного мира и обречен на вымирание. Такие задания играют роль некой сюжетной основы и заметно оживляют игровой процесс. Ну а выполнять их али нет — это уже ваше глубоко личное дело.

При обилии мирных жителей, подземелья все же враждебны. Охотников до свежего гномьего мяса в них предостаточно. Но наши маленькие друзья тоже не лыком шиты. Как завидят негодяя-вражину, так сразу за топор, дубину или рогатку хватаются, а дальше — только дай знак! Налетят и камня на камне не оставят. Готовить воинов лучше заблаговременно, построив ринг, где ваши подопечные смогут поразмять кости, ласково травмируя друг друга. При этом у каждого бойца будет совершенствоваться боевой показатель. Опытный вояка и против тролля может выйти, даром что эта мутно-зеленая махина вдвое больше него!

### КРАСКИ И ПАЛИТРЫ

«Гномы» потрясающе красивы. Признаюсь, до последнего не верил, что при сравнительно невысоких системных требованиях вообще возможная такая красота. Цветовая палитра яркая, сочная, цветов много, но все в стиле, без аляповатостей.



В бочках, заботливо расставленных на поверхности и в подземельях, содержится немало полезных бонусов. Например, пара единиц пищи и грибной древесины.

Дизайн потрясающий. Каждое, даже самое незначительное движение гномов выполнено с юмором и огоньком. Гном не просто рубит ножку гриба. Он гримасничает, подпрыгивает, старательно орудуя тяжелым топором. Перед тем как отправиться на какое-либо задание, малыши-работяги старательно переодеваются. Шахтеры водружают на себя каски с фонарями, каменотес залихватски напяливает кепку, а повар аккуратно разглаживает белый фардук.

А диалоги? А мелкие приколы, в духе несравненных стариков «Гоблинов»? Как вам нравится добрая фея, которая без лишних сантиментов заявляет (вольная адаптация): «Вот что, доро-

гуша. Мне твоя физиономия совершенно не нравится. Я здесь исключительно по распоряжению сверху. А так бы — фиг два ты бы меня увидел...». Или фрагмент беседы двух гномов на отдыхе: «Знаешь, приятель, меня в последнее время посещает странное чувство. Будто нами управляет кто... ИЗВНЕ!». В общем, игра пропитана юмором. Ну а ребята из Snowball Interactive, без сомнения, не только полностью донесут его до нас с вами, но и преумножат.

### ГНОМЫ ПРИХОДЯТ ПО ОСЕНИ

Помимо глобального однопользовательского режима, «Гномы» предла-

драку-то вступить никто не запрещает, однако шансов у носатого коротышки будет немного.

Другая миссия оказалась и вовсе неожиданной. Четыре расы гномов (ваши подопечные, рудокопы, ученые и курильщики) решили поучаствовать в грандиозном соревновании. Участников долго представляли комментаторы, шумели зрители и болельщики, и, наконец, судья объявил начало первого испытания. Требовалось прокопать туннель на скорость. Мы немедленно изобразили с помощью мышки профиль будущей скважины, курильщики, засучив рукава, начали стучать кирками, а вот ученые... Ученые подошли к делу с куда



Грибы являются источником сразу двух ресурсов: ножка используется в качестве основного строительного материала, а шляпка идет в пищу. Срубленные грибы через некоторое время вновь вырастают на том же самом месте.



Гигантская подземная часть не является монолитной породой. В ней, как мы уже говорили, есть пещеры, недостроенные ходы, бочки с ресурсами и... другие жители!

большой фантазией. После коротких, но очень эмоциональных научных дебатов, сладкая парочка ученых мужей достала из-за пазухи припасенный отбойный молоток! Правда удержать его в слабеньких руках наши горезоботатели не смогли.

Вместе с отдельными миссиями игра кажется огромной. ОГРОМНОЙ. Но все когда-то заканчивается, и тогда самое время попробовать свои силы в многопользовательском режиме. Поддержка Интернета и локальной сети в вашем полном распоряжении.

гают и множество отдельных миссий. Набор новых карт? Как бы не так! Каждая дополнительная игра снабжена уникальной анимацией, сценами на движке игры и совершенно невообразимыми правилами.

В первой же наугад выбранной миссии одинокий гном оказался перед логовом троллей. Кто-то из троллей играл в карты, кто-то спал, кто-то вяло стоял на карауле. При этом громилы периодически расхаживали по извилистым коридорам и менялись местами. Так вот, наша задача — провести гнома через все логово, не вступая в драку. То есть в

Если интересны личные впечатления — отпад. Почти финальная версия игры оставила самые приятные воспоминания... Даже такая мелочь как баги (их всегда списывают на сырую версию, но они почему-то все равно доживают до релиза) не тревожила умы и не выползала на поверхность. ярко, интересно, оригинально.

В общем, по-нашему. По-гномьи. ●

# САМОГОНКИ

Samogonki.ru



Для тех, кто догоняет:  
крутые ПОШАГОВЫЕ ГОНКИ  
от непредсказуемых К-Д ЛАБОВ!

**НО!!!**

Фанатам аркадных безумств  
и яростных перестрелок  
REAL-TIME гарантирован!

# COMMAND & CONQUER YURI'S REVENGE

Вячеслав  
Назаров

**Остап Бендер, знаменитый сын турецкого подданного, знал несколько сотен сравнительно честных способов отъема денег у гражданского населения.**

**П**ри этом он чтит и уважал Уголовный кодекс, ни на секунду не оставляя без внимания тот факт, что, например, «за совращение малолетних!» — это не тост, а статья. И иногда в голову закрадываются мысли, что в компаниях, работающих на ниве электронных развлечений, трудятся практически одни жуликоватые выходцы из страны отелей имени All Inclusive и фабрик по производству итальянской кожи и французского парфюма.

К таким выводам особенно легко приходишь, когда узнаешь, что какой-нибудь крутой разработчик выпускает для своей неизменно сверхпопулярной игры очередную «набор дополнительных миссий» или, говоря по-русски, expansion pack. Более простого способа выманить еще несколько сольдо у доверчивых геймеров нет. Как правило, все ограничивается добавлением в игровой мир нескольких новых юнитов и карт. В редких случаях, когда разработчики вспоминают о том, что совесть может быть кристально чистой не только в том случае, если ею не пользоваться, покупатели получают еще и несколько полноценных миссий, а то и целых кампаний. Но подобные чудеса, к сожалению, встречаются редко. Вы уже поняли, как прогрессивное человечество относится к таким проектам? Вот и я точно так же сморщил все, что только можно, когда некоторое время назад впервые услышал о Command & Conquer: Yuri's Revenge, являющейся expansion pack'ом к культовой стратегии Red Alert 2. Однако, чем больше информации о проекте попадало в мои загребущие лапки, тем быстрее исчезали морщины, уступая место радостной улыбке Гумпленена. Дело в том, что новое детище Westwood Studios должно стать не просто стандартным подарочным набором из



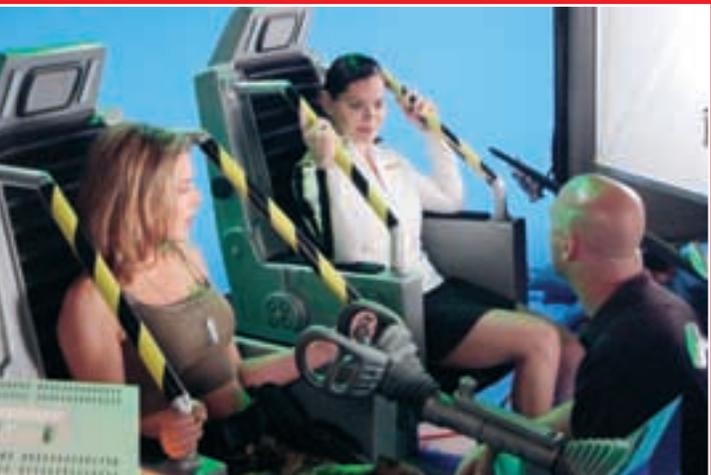
Создание качественного expansion pack'a к любой стратегической игре, разумеется, не ограничивается экспресс-конструированием пары новых карт и нескольких юнитов. По сути, это разработка целого оригинального проекта. Или должно ею быть. В случае с C&C: Yuri's Revenge все так и есть. Это особенно заметно, если взглянуть на то, как снимаются видеоролики, с помощью которых и будет выс-

травляться сюжетная линия. По сравнению с Red Alert 2, в C&C: Yuri's Revenge этому элементу игры разработчики уделяют даже несколько большее внимание. Так, помимо всех тех актеров, которые снимались в Red Alert 2, на съемку приглашено огромное количество новичков, которые всем своим видом будут создавать атмосферу совершенно самостоятельного игрового проекта. Впрочем, очарова-

тельная Таня, президент Даган, расставший со своей родной кровлей на почве безумного патриотизма, предводитель страшных, но симпатичных русских Романов и, конечно, Юрий, стянувший свой лысый имидж у Фантомаса и Котовского, не дадут забыть, в какой Вселенной происходят драматические события. Можно быть уверенным, что каждый ролик игроки будут ждать едва ли не больше, чем начало



осенних каникул. Дело в том, что для всех сценок использовались настолько фантастические декорации, что может показаться, будто все происходит на съемочной площадке у братьев Лукаса, Кэмерона и Спилберга. Впрочем, взглянуть на титры и убедиться, что ко всему этому великолепию маститые мэтры не имеют никакого отношения, можно будет уже очень скоро — ведь C&C: Yuri's Revenge уже вот-вот должна появиться в продаже.





**ДОСЬЕ**

**Платформа:** PC **Жанр:** real-time strategy  
**Издатель:** Electronic Arts **Разработчик:**  
 Westwood Studios **Онлайн:** www.westwood.com  
**Дата выхода:** сентябрь-октябрь 2001

2.3 новых объектов, а полноценной игрой, открывающей новые грани стратегического игрового процесса.

Сюжетная линия C&C: Yuri's Revenge начинается там, где стремительно оборвалась, словно полет воздушного шарика Винни Пуха, история Red Alert 2. Войска Союзников все-таки ухитрились одолеть потомков Сусанина и русские морозы. Подбрасывая в воздух чепчики, они прошлись победным маршем по Красной площади. Впрочем, вскоре головные уборы попадали на землю. По мнению одних наблюдателей, сработала сила притяжения, по мнению других — телепатическая сила гадкого героя Red Alert 2 по имени Юрий, сражавшегося на стороне весьма Советского Союза. Судя по слухам, просачивающимся из подпольных баров Westwood Studios, второй вариант наиболее близок к истине. Дело в том, что этот лысый персонаж, которому так и не сказали телефон клиники по трансплантации волос, обиделся на весь свет, в особенности на электрический, и ушел в подполье. Просидев некоторое время в крошечной темноте, тезка первого космонавта (не путать с собачкой Белкой и ее подружкой Стрелкой) выбрался на поверхность родного планетоида и приступил к решительным действиям. В первую очередь Юрий поставил перед собой задачу наконец-то добиться тех простых вещей, о которых он мечтал всю свою бессознательную жизнь: доброго слова, мягкой постели и абсолютной власти над миром.

Итак, определившись с планами, герой с обнаженным черепом собрался ринуться в бой, который и придется принять игрокам в C&C: Yuri's Revenge. Впрочем, можно уйти на север и переждать битву, но это не

**Пехотинцы, стреляющие густками «пирокинетической» энергии, снайперы, превращающие вражеских солдат в облака газа, созданные с помощью детского набора «Генетический конструктор» мутанты, способные голыми ручками рвать танки на свастики — все эти и многие другие войны полностью изменят подход к решению военных задач.**

слишком интересно. К тому же на севере холодно, а в компании отважных противников Юрия куда как теплее и уютнее. Это не удивительно, ведь она объединит бывших кровных врагов, заставив афроамериканцев сражаться рука об руку со своими русскими коллегами. А сами знаете, какая в этой Афроамерике теплая погода.



Войскам Союзников и Советов предстоит бороться с лысым маньяком на протяжении 14-ти миссий, которые вольготно расположатся в Сиэтле, Сан-Франциско и даже на фабриках грез в Голливуде. Для того чтобы игроки не подумали, что под прикрытием громких лозунгов о спасении всего мира от паранормальной угрозы их хотят заставить сражаться лишь за свободу США, разработчики обещают отправить бойцов в командировки в туманный Лондон, в ам-

пирскую Трансильванию и в мумифицированный Каир. Также вполне возможно, что в погоне за Юрием идейным противником экстрасенсов придется посетить даже Луну.

Впрочем, вся прелесть C&C: Yuri's Revenge заключается далеко не только в расширении географии боевых действий. Самое пристальное внимание следует уделить новым юнитам, с помощью которых Юрий будет пытаться навести в мире свой порядок. Пехотинцы, стреляющие густками «пирокинетической» энергии, снайперы, превращающие вражеских солдат в облака газа, созданные с помощью детского набора «Генетический конструктор» мутанты, способные голыми ручками рвать танки на свастики — все эти и многие другие войны, сражающиеся как на стороне Юрия, так и работающие на его противников, полностью изменят подход к решению военных задач. Те ходы, которые были эффективны в Red Alert 2, в C&C: Yuri's Revenge станут лишь путем к быстрому и сравнительно простому суициду. Поэтому бойцам придется в полном, если не сказать в толстом, смысле этого слова заново открывать для себя казалось бы знакомую игру. А ведь именно это и является целью создания любого expansion pack'a.



Быть может, где-нибудь существуют львы-вегетарианцы, безалкогольный спирт, добрые и умные сотрудники ГИБДД — и никто не виноват в том, что они ни разу мне не встречались и я считаю их плодом больного воображения. Зато я точно знаю, что существуют разработчики, способные создать совершенно новую игру из набора дополнительных миссий — это Westwood Studios. Подсказать название игры?

Быть здоровым - это современно!  
 Иметь оригинальное хобби - это модно!

**досуг и хобби**

www.hobbyexpo.ru

РОССИЯ, МОСКВА,  
 КВЦ "СОКОЛЬНИКИ"  
 20-24 СЕНТЯБРЯ

**2001**

Международная выставка товаров и услуг для популярного, активного, элитного и экстремального видов отдыха и хобби.

**Вы должны участвовать в нашей выставке!**

К участию в выставке приглашаются производители товаров и услуг для традиционных, элитных, экстремальных видов спорта, туризма, отдыха и хобби

организатор:  
 культурно-выставочный центр  
**СОКОЛЬНИКИ**

Директор выставки - Любовь Петровна Архипова  
 Тел./факс: (095) 268-7605, 268-7603  
 Адрес: Россия, 107113, Москва,  
 Сокольнический вал, 1, павильон 4  
 Факс: (095) 268-0891  
 e-mail: arhipova@exposokol.ru  
 http://www.exposokol.ru

# STRETCH PANIC

Олег  
Кафаров

**Стопроцентное безумие по-японски! Именно такой оценки заслуживает проект со словом «panic» в названии. Он явно рассчитан на любителей экзотики, но обязательно придется по вкусу каждому из вас, потому что ТАКОЕ вряд ли может себе представить игрок, взрощенный исключительно на «правильных» играх!**



**Н**ебольшая японская компания уже успела зарекомендовать себя как производителя эдакого эксклюзивчика. Все, за что бы она ни бралась, наполняется сумасшествием и полной неразберихой вкупе с неопишуемой комичностью происходящего. Все ее предыдущие проекты (Dynamite Headdy, например) запомнились нам как нечто экстравагантное, но гениальное. На сей раз Treasure решила не изменять традициям и дебютирует в мире PS2, презентуя **Stretch Panic**. По своей задумке игра представляет собой аркаду с серией необычных новаторских идей, которых вы еще не встречали нигде и никогда.

В Тридесатом царстве жили-были тринадцать чокнутых сестричек. И все у них было прекрасно, как вдруг появились на горизонте тринадцать демонов из ларца, одинаковых с лица. Напали на бедных девушек и все-

лились в них, превратив в куколубийц-ведьм. Вселились во всех, кроме одной – тринадцатый демон растерялся в образовавшейся неразберихе, да и вселился не в девушку, а в ее шарфик, тем самым оживив его и наделив недюжинными способностями. Теперь же нашей героине по имени Линда предстоит расколдовать своих родственниц и наказать хулиганов-налетчиков.

В игре нам придется управлять одновременно двумя героями, Линдой и Шарфом, что поначалу может показаться полным абсурдом. Придется привыкнуть также с идеей, что все вокруг мультяшное, а потому полно неожиданностей и сюрпризов. Удивительно, но абсолютно



**ДОСЬЕ** Платформа: PlayStation 2 Жанр: Action  
Издатель: Virgin Разработчик: Treasure  
Онлайн: www.treasure.co.jp  
Дата выхода: Зима 2001

или растяжения моста (передвигать мосты, как Лужков, тут не умеют). При этом возможности самой Линды достаточно ограничены, поэтому игроку придется постоянно выдумывать разные «эластичные» приспособления для каждого трюка. Сражения с многочисленными боссами превращаются в настоящее шоу с кучей спецэффектов и юмора (иногда даже черного)!

Технологически **Stretch Panic** не особо привлекательна (тем не менее, все происходит в полном 3D). Графика простовата – объекты зачастую напоминают декорации для школьной постановки – но вот зато дизайн просто чудовой! Художники оказались людьми с ярко выраженным чувством юмора. Герои настолько забавны, что на них невозможно смотреть без улыбки – будь то огромных размеров босс или божья коровка-терминатор на лужайке. Даже я, у кого по физике всегда было не больше тройки, понимаю, что малейший намек на реалистичность происходящего тут полностью отсутствует! Вы посмотрите на главную героиню: пропорция голова-туловище не просто не соблюдена – она гипертрофированна! Огромная голова помещена на тщедушное тельце, которое по своим размерам уступает даже серье в ухе Линды! И так абсолютно с каждым персонажем!

Описывая все это, лично я по уши влюбился в игру! Пусть она и ко-



**В игре нам придется управлять одновременно двумя героями, Линдой и Шарфом, что поначалу может показаться полным абсурдом.**

**В игре нам придется управлять одновременно двумя героями, Линдой и Шарфом, что поначалу может показаться полным абсурдом. Придется привыкнуть также с идеей, что все вокруг мультяшное, а потому полно неожиданностей и сюрпризов.**

каждый предмет, который встретится на пути, будь то дерево, мостик или даже стена, можно растянуть, словно резину (в этом, в принципе, и заключается главная фишка «а-ля заставка Mario 64»). То же самое касается и врагов: для уничтожения надо их хорошенько растянуть, да и отпустить – полетят как из рогатки! Но иногда придется использовать магические свойства Шарфа и в сугубо стратегических целях – например, для переноса

ротка (всего-то шесть уровней), зато экстраординарна, легкомысленна, забавна и представляет собой «pure fun»! Стоит похвалить Treasure: на самом деле **Stretch Panic** – это «проходная» разработка. Тогда как все усилия компании направлены в данный момент на создание Tiny Toons для PS2, **Stretch Panic** ярекомежду всем игрокам, утомленным Twisted Metal Black и Resident Evil. Помните: смех продлевает жизнь! ●

# КАЗАКИ

## Последний Довод Королей

Продолжение «Кзаков» позволит Вам ощутить себя полководцем, который на поле боя решает судьбу не только сотен и тысяч своих подопечных, но и всего государства.

**Историческая стратегия реального времени «Кзаки: Последний Довод Королей» посвящена событиям, происходившим на территории Европы в XVII-XVIII веках. Это время обозначилось в истории как эпоха великих и непрерывных войн и сражений — именно им и уделено первостепенное внимание в игре. 30-летняя и 7-летняя войны, война за Австрийское Наследство, русско-турецкие войны, гражданская война в Англии, турецкая экспансия в Европу, освободительная война украинского народа, Северная война, польско-русская война, война Нидерландов за независимость и многое другое на игровых страницах продолжения "Кзаков". Здесь Вы сможете ощутить незабываемый дух грандиозных европейских баталлий минувшего, а также пополнить свой багаж знаний истории.**

### Краткая характеристика

- 6 новых кораблей
- 2 новых нации: Бавария и Дания
- в 4 раза больше карты (возможность выбора между 3 разными размерами карт)
- 5 новых кампаний: Пруссия, Австрия, Саксония, Алжир, Польша (30 миссий)
- 4 уровня сложности для миссий в кампаниях
- 6 новых одиночных миссий
- 6 новых исторических сражений
- 6 специальных зданий для миссий
- 3 специальных юнита для миссий
- Возможность играть в союзе с компьютером + по сети + альянсы
- Редакторы карт & миссий
- Новые режимы старта игры (время перемирия, с 18-м веком, с готовой армией, с блокадами, с/без тумана войны, с/без захвата крестьян и др.)
- Глобальный рейтинг игроков
- Таймер
- Расширенный набор команд для юнитов
- Объединение в группы
- Починка кораблей
- 3D ландшафт
- До 8000 юнитов в сражении
- 8-противоборствующих стран





# CONQUEST: FRONTIER WAR

Сергей Дрегалин



**Появись Conquest: Frontier Wars на пару-тройку лет раньше, в эпоху бума стратегий в реальном времени, ему бы возвели памятник. За полную трехмерность и отсутствие спрайтов. А потом бы этот памятник собственноручно разрушили. За нелюбовь к стратегиям, которыми все были сыты по горло.**

**П**о субъективным впечатлениям играть приятно. С другой стороны чувство «дежа вю» не отпускает ни на секунду. Ага, это Starcraft... А это уже было в Star Trek: Armada... А трейлеры, которые тянут к себе ресурсы на силовом тресе, точно бороздили просторы большой вселенной в «Звездных Пилигримах». В итоге игра получается без больших претензий на оригинальность. Но уж очень милая.

По сюжету мы отправляемся на несколько столетий вперед, в век покорения вселенной. Небольшая группа исследователей неожиданно нарыывает на мощную инопланетную флотилию, которая выскочила в открытый космос, словно черт из табакерки. Буквально из ниоткуда. Орды гигантских разумных насекомых, которых с чьей-то легкой руки сразу окрестили Богомолами, бесцеремонно смяли корабли землян.

Шансов у наших внуков было немного. Богомолы обладали более совершенным оружием, более проворными кораблями («Система наведения не может захватить цель!!! Черт побери, они движутся слишком быстро!!!»), более изощренной техникой. За многотысячелетнюю историю они отменно подготовились к достижению своей основной цели – к доминированию во вселенной. Человечество было для них лишь питательным сырьем... Ну хорошо, питательным сырьем, которое периодически грызлось.

**ДОСЬЕ** Платформа: PC Жанр: космическая стратегия  
Издатель: Ubi Soft Разработчик: Fever Pitch Studio  
Онлайн: [www.ubisoft.com/conquestfrontierwars/](http://www.ubisoft.com/conquestfrontierwars/)  
Требования к компьютеру: PII 300, 128MB RAM, 3D-ускоритель Дата выхода: август 2001 года

Уравнять силы помогли неожиданные союзники — Целароны. Вообще-то эти ребята состояли из рафинированной энергии и не имели постоянной формы. Но в боевой трансформации они облачались в мощную броню, от чего становились похожими на роботов. Стальные парни, одним словом.

Три расы, легкие намеки на мотивацию для войны, хрупкий альянс и железобетонное противостояние... Чего не хватает для полного комплекта? Верно, ресурсов. Ведя боевые действия на границе галактики, мы должны все время добывать, добывать и еще раз добывать необходимое сырье. Ресурсов, согласно канонам жанра, три: газ, который поставляют туманности, руда, которой богаты астероиды, и, гмм, экипажи, которые можно нанять на планетах. Руда нужна при любом строительстве, боевые экипажи необходимы для большинства кораблей и сооружений, а газ требуется для ответственных исследований и наиболее тех-

Сергей Дрегалин

8

Ладно скроенная космическая стратегия: хороший баланс, хорошая графика, хорошая динамика... Все аккуратно между «посредственно» и «отлично».

Сергей Амирджанов

6

Убийца Homeworld, некогда действительно считавшийся перспективной игрой, сегодня не вызывает практически никаких эмоций, кроме скуки.

Дмитрий Эстрин

7

Средняя во всех отношениях космическая стратегия в реальном времени. Вряд ли ее можно назвать достойной заменой Homeworld.

Максим Заяц

8

Достаточно интересная и вполне симпатичная космическая RTS. Далеко не новое слово в жанре, но играть все равно приятно.

**29**  
средний балл  
**7,3**



У кораблей ограничено количество боеприпасов. Пополнить запас вооружения можно либо на складах, либо при помощи специальных кораблей-доставщиков.



**Противник нападает редко, но исключительно метко — в первую очередь он старается вынести все ресурсодобывающие корабли, а потом принимается за военные заводы. Очень неприятно, но зато интересно.**

нологичных конструкций. Все логично, не подкупаешься. Разве что немного смущают «экипажи», которые теперь тоже находятся в ранге ресурсов.

Основой нашей галактической империи являются планеты, так как строить здания (точнее, платформы, как они называются в игре) можно только на их орбите. Несколько исключений из этого правила в расчет не берем. Вокруг каждой планеты есть кольцо, разделенное на несколько секторов — в них-то и возводятся платформы. Небольшая лаборатория займет один сектор, а завод по производству космических кораблей вольготно раскинется аж на три. Поскольку число мест для застройки ограничено, волей-неволей приходится расширять границы, т.е. захватывать новые планеты.

Главной достопримечательностью космического пространства **Conquest: Frontier Wars** являются гиперпространственные туннели. Из-за них вся привыч-

ная навигация летит в тартарары. Пока вы находитесь рядом со входом (он же выход) в туннель, все в порядке — на одном из дисплеев обычная карта с привычной плеядой объектов. Вот только рядом с этой картой есть еще одна, где в виде сетки представлена схема соединения гиперпространственных жил. В итоге получается двухуровневая система навигации. Для наглядности условимся, что мы воюем в нескольких независимых плоскостях, к которым можем мгновенно перемещаться. Поначалу несколько непривычно, но привыкаешь на удивление быстро. Плюс грамотный интерфейс, который запоминает последнее положение камеры в данной гиперпространственной системе и восстанавливает его при возвращении.

Игровой движок разработчики сделали с нуля. Свое — оно, знаете ли, ближе к телу. Правда, по части вывода графики никаких новаций не последовало. Начиная еще со времен великого и ужасного Homeworld, все космические сражения ухитрялись проходить в одной плоскости. Так и в **Conquest: Frontier Wars** — летаем, воюем и добываем исключительно в 2D.

Несмотря на симпатичные текстуры и достаточное количество полигонов в кадре, видали мы и более

**Почти каждая миссия начинается и заканчивается небольшой скриптовой сценкой на игровом движке.**



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



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



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

эффектные штучки. Даже тот же Homeworld более симпатичен, если, конечно, это не вопрос привычки. Особенно тяжело приходится, когда поблизости друг от друга расположены платформы и корабли: учитываемая схожесть форм и размеров разделить их достаточно трудно. Зато отлично реализованы повреждения:

этом оперативно перемещаться между галактиками невозможно физически. Чтобы максимально облегчить эти мучения, разработчики сделали хитрый финт — предоставили вам космических адмиралов. Адмиралы разнятся по боевому опыту, по умениям и способностям, однако любой из них способен вес-

порталов адмирал вполне в состоянии. Так что любите адмиралов и берегите их.

Искусственный интеллект не обошел и обычные корабли. Получив критические повреждения, звездные посудины автоматически отправляются к ближайшим ремонтным докам, а при отсутствии вооружения — к ближайшему складу боеприпасов. Неплохо проработан алгоритм поиска пути, который работает даже через гиперпространственные туннели. Противник нападает редко, но исключительно метко — в первую очередь он старается вынести все ресурсодобывающие корабли, а потом принимается за военные заводы. Очень неприятно, но зато интересно.

Несмотря на присутствие трех различных рас, в одиночной игре

обучающего сценария, его роль выполняют несколько первых миссий. Озвучка максимальная, начиная от текстов вводных брифингов и заканчивая переговорами во время боев. Иногда эфир оказывается буквально забит репликами, возгласами и комментариями, а текст субтитров (можно отключить) заполняет чуть ли не пол-экрана!

Еще одна стратегическая головоломка. Чтобы дополнительно усложнить некоторые задачи, разработчики ввели систему ограничения числа кораблей и платформ. Почти каждый объект расходует некоторое количество специальных очков, Command Points. Когда лимит достигнут, строительство автоматически приостанавливается. Следовательно, проблема что строить, а что



Сюжетная линия, выраженная в плеяде достаточно эффектных роликов (viva Starcraft!), раскрывает все нюансы галактического противостояния. Для полного счастья созданы небольшие сценки на игровом движке и полностью озвучены брифинги. В начале игры колонки не замолкают ни на секунду — с вами постоянно выходят на связь и что-то говорят, говорят, говорят...

Разработкой Conquest: Frontier Wars занимались ребята из Fever Pitch Studio. Можно ли назвать это первым проектом команды? И да, и нет. Дело в том, что актив студии набран из состава известной конторы Digital Anvil (ныне покойной), за которой числятся такие космические блокбастеры как Starlancer, Wing Commander и Privateer. И что самое удивительно, работа над Conquest началась еще до основания Digital Anvil!



Несмотря на неплохие эффекты и достаточное количество полигонов в кадре, игра не слишком сурова по отношению к ресурсам компьютера.

если чуть приблизить камеру, можно увидеть помятую обшивку корабля, а в особо критических случаях — столбы пламени, бьющие из пробоин. Разумеется, индикаторов брони никто не отменял, но визуальный контроль повреждений существенно упрощает дело.

Когда перед вами откроется пяток другой порталов, и в каждом будет идти сражение, начнется катастрофическая нехватка конечностей. Управлять десятком флотилий и при-

ти флот и более-менее грамотно воевать с противником. Вам нужно лишь назначить командира, дать самую общую задачу (скажем, напасть на базу, охранять объект, патрулировать район) и указать зону действия. Все, после этого звездный вояка сам начнет выполнять приказ в меру сил и способностей. А способностей, надо сказать, обычно хватает. По крайней мере, организовать масштабную комплексную атаку или махнуть за боеприпасами через пару-тройку



Очень часто помимо основных задач миссии, которые формулируются во время брифинга, появляются и новые вводные.

далеко не разбежишься — играть можно только за землян. Зато все миссии крепко связаны сюжетной линией. Многие задания вытекают одно из другого, плюс к этому примерно после каждой третьей миссии нам кажут симпатичный ролик. На первых порах чувствуется активное содействие и помощь — поскольку в игре нет

разрушать, будет постоянно актуальной.

Помимо кампании, объединившей шестнадцать миссий, в Conquest: Frontier Wars есть генератор случайных карт и несколько карт-заготовок. Играть можно и одному, и с друзьями — недостающих противников легко заменит компьютер. Уровень мастерства искусственно интеллект регулируется: вы можете выбрать легкую, среднюю, тяжелую и сложнейшую игру.

Что в итоге? Как минимум неплохая стратегия, как максимум — приятная игра. Conquest: Frontier Wars ни в коем случае не является прорывом в жанре, наоборот, он словно открыто заявляет: «Это я взял оттуда, это — оттуда, а это — оттуда». Как ни странно, такой открытый плагиат только повышает привлекательность игры. В своей весовой категории она вполне уместна и наверняка будет востребована. Поэтому под финальной чертой — 8 баллов, то есть «хорошо». ●

**Ресурсов, согласно канонам жанра, три: газ, который поставляют туманности, руда, которой богаты астероиды, и, гмм, экипажи, которые можно нанять на планетах. Руда нужна при любом строительстве, боевые экипажи необходимы для большинства кораблей и сооружений, а газ требуется для ответственных исследований и наиболее технологичных конструкций.**



# ПОСЛЕДНЯЯ БИТВА

## 3D стратегия реального времени

Три разных цивилизаций боролись между собой с давних времен.

Их единственной целью было завоевать абсолютную власть над планетой Эдгайер. По окончании Битвы за Исаан, силы этих трех цивилизаций иссякли. Никто из оставшихся армий не мог завоевать победу.

Вы должны подготовить свою армию к ПОСЛЕДНЕЙ БИТВЕ...

- ▼ Одновременное управление 1000 юнитами.
- ▼ Динамичный, нелинейно развивающийся сюжет, полный сюрпризов.
- ▼ Возможность выбора игры за одну из трех цивилизаций
- ▼ Более 33 различных карт с разнообразными ландшафтами для игры
- ▼ 100 миссий для одиночной игры
- ▼ Свободная камера: вращение на 360°, смена масштаба изображения, контроль высоты...
- ▼ Безумно красивые пиротехнические эффекты
- ▼ Возможность игры по сети (до 8 игроков)



HADES



КБР

©2001 Microids. ©2001 Eugen Systems. ©2001 «Руссобит-М».

По вопросам оптовых закупок обращайтесь в коммерческий отдел «Руссобит-М»:

тел.: (095) 212-01-61, 212-01-81, 212-44-51; e-mail: office@russobit-m.ru

адрес в Интернете: [www.russobit-m.ru](http://www.russobit-m.ru); телефон технической поддержки: 212-27-90;

e-mail технической поддержки: support@russobit-m.ru; заказ дисков через Интернет: shop@russobit-m.ru

г. Челябинск  
Ул. Цвиллинга д.64

г. Махачкала  
Ул. Дахадаева д.11

г. Новороссийск  
Ул. Энгельса д.76  
Ул. Рубина д.5  
Проспект Ленина д.23

г. Норильск  
Ул. Талнахская д.79

г. Новосибирск  
Ул. Ленина д.10  
Ул. Фабричная д.4, оф.311

г. Иркутск  
Ул. Некрасова д.1  
Ул. Байкальская д.69  
Ул. Литвинова д.1  
Ул. Урицкого д.1, д.18  
Ул. Волжская д.14А

г. Уфа  
Пр. Октября д.56

г. Ставрополь  
ул. Коминтерна д.42  
магазин «Инфа»  
ул. Комсомольская д.58

г. Краснодар  
ул. Атарбекова д.47г.

г. Сызрань  
ул. Советская д.22, д.51

г. Владимир  
ул.Каманина д.30/18

г. Воронеж  
Ул. Плеханова д.48  
Ул. Карла Маркса д.67

г. Волгодонск  
Ростовская обл.  
ул. Строителей д.21  
пр. Курчатова д.17

г. Курск  
ул. Ленина д.2,  
гостиница «Центральная»  
5 этаж

г. Саратов  
Ул. Астраханская д.140  
Ул. Степана разина д.80

г. Сургут  
Ул. Энгельса д.11 блок «Б»  
клуб «Дигер».  
Ул. Майская д.14  
Ул. Мира д.37  
магазин «Дрим»

г. Магадан  
Парковая д.13 к.205

г. Якутск  
ул. Ярославского д.20

г. Апатиты  
ул. Ферсмана д.15

г. Саранск  
ул. Пролетарская д.46

Москва  
Сеть магазинов «СОЮЗ»  
ТВЦ Горбушка Ул. Барклая  
д.10 корп.17, 1 эт. пав.1015

г. С.-Петербург  
Загородный пр. д.10  
Невский пр. д.52/54  
Лиговский пр. д.107  
Василевский остров,  
Средний пр. д.46

г. Барнаул  
Социалистический пр. д.109

г. Южно - Сахалинск  
Ул. Емельянова д.34А

Алексей Усачев

# VENOM

**Venom вызывает удивление. Удивление, разумеется, в самом что ни на есть положительном смысле. Просто попробуйте вспомнить, много ли попыток сделать с нуля 3D-action с тактическими элементами закончилось удачей. Кажется, их можно пересчитать по пальцам одной руки.**



**А** когда нечто подобное удается сделать нашим соседям из Украины, небезызвестной команде GSC Game World, нам остается лишь искренне радоваться за создателей **Venom** и удивляться несколько неожиданному появлению на свет одного из самых достойных представителей жанра 3D-action.

Начнем, пожалуй, как обычно, то бишь с сюжета. Итак, нашей многострадальной планете угрожает серьезная опасность – огромная комета, которая может уничтожить все живое. Человечество, разумеется, здорово напряглось и в панике начало предпринимать какие-то меры, но... меры оказались лишними. Комета пролетела мимо... Однако, на этом все не закончилось. Вскоре выяснилось, что, пролетая около Земли, комета все же оставила след в виде инопланетной формы жизни, которая начала очень быстро развиваться. Как

несложно догадаться, форма жизни вдобавок ко всему еще и чрезвычайно агрессивна и вести с ней борьбу очень не просто. Незваные гости оказываются паразитами. Они подчиняют себе все, что попадает в поле их, если можно так выразится, зрения...

Со всем этим инопланетным беспределом придется разбираться именно вам – командующему подразделением специального назна-

чения (C-Force). Собственно, с этого сама игра и начинается. Прежде всего вам предстоит набрать в свой отряд шесть выдавших виды бойцов. Как и положено, у каждого из них есть свои плюсы и минусы. Один хорошо стреляет, другой быстро бегает, третий оказывается тактическим гением, четвертый вооружен до зубов. Каждого бойца перед отправкой на задание нужно еще и экипировать. Итак, после того как

**Движок Vital Engine ZL рассчитан не только для моделирования открытых пространств. Битвы в закрытых помещениях - не такая уж редкая вещь для Venom.**



Алексей Усачев

9

Отличный 3D-action, который сможет удивить вас необычайным вниманием разработчиков к самым незначительным деталям.

Сергей Амирджанов

8

Venom представляет собой потрясающий сплав всего лучшего, что мы могли видеть в Soldier of Fortune, Hidden & Dangerous и даже Rainbow Six.

Дмитрий Эстрин

9

Действительно, чрезвычайно качественный 3D-action, сочетающий в себе достоинства многих игр этого жанра. Радует внимание разработчиков к незначительным деталям.

Максим Заяц

9

Уже не в первый раз украинские разработчики радуют нас своими проектами самых различных жанров. На этот раз пришла очередь 3D-action.

**35**  
средний балл  
**8,7**

вы снарядили в «последний» путь своих бойцов, надо выбрать, куда их отправлять. Выбор, скажу я вам, не маленький. Всего в игре четырнадцать миссий, которые разбросаны по всему свету. Вам предстоит побывать в США, в России (Курилы, Берингово море), в Казахстане, в Саудовской Аравии, на Украине, в Тихом Океане и еще Бог знает где. Перед каждой миссией вас будут подробно инструктировать, показывать основные объекты, объяснять боевую ситуацию и даже давать

Как я уже говорил, отправляют вас на задание не одного, а вместе с напарником. Это, кстати, одна из особенностей игрового процесса **Venom** — работа в команде. Нужно сказать, что ваш напарник вполне успешно справляется со своими функциями. Разработчики действительно потратили немало времени для того, чтобы сделать игровой AI на высочайшем уровне. Кроме того, напарником можно управлять. Существует возможность «вселиться» в другого бойца и иг-



ценные тактические советы. После всего этого вы попадете непосредственно на поле боя.

Что же оно собой представляет? Представьте себе гигантские открытые пространства, поражающие разнообразием ландшафта. Горы, холмы, долины, деревья, кусты, папоротники... Разработчики уделили внимание даже самым незначительным деталям, которые помогают создавать эффект присутствия. Например, продираясь сквозь кусты, вы слышите характерный шум — вроде бы мелочь, но атмосфера ощущается. Но зевать, наслаждаясь окружающими пейзажами, не стоит: можно, например, попасть в вырытую и замаскированную в земле ловушку. Но даже это — не само страшное. Куда хуже те, кто эти ловушки устраивает...



рять от его лица. Можно также просто отдавать ему команды («Cover Me», «Attack», «Stand Ground», «Hold Fire / Fire at Will»), которые, кстати, он выполняет очень грамотно. Любопытная особенность: в правом верхнем углу есть маленькое окошко, в котором показывается все происходящее как бы из глаз напарника.

Но высоким искусственным интеллектом обладает не только он — у противника AI тоже на высоте. Так,

**...все до такой степени реалистично и жизненно, что просто диву даешься. Дрожащая рука снайпера, эффект рассеивания при стрельбе очередями, отдача...**

например, враг, стоя к вам спиной, может попросту услышать ваши шаги и навскидку выстрелить с разворота. Хотя было бы преувеличением сказать, что противник совершенно непобедим.



**Сражения в Venom весьма динамичны, но при этом тактике ведения боя приходится уделять много внимания.**

Его можно обмануть, воспользовавшись, например, звуковым сканером. Допустим, вы находитесь на местности и не знаете, где противник, а идти неведомо куда страшно. Вы можете просто просканировать

попадает пуля, он на долю секунды приостанавливается, как бы от боли.

Графическое и звуковое исполнение игры также не может остаться неупомянутым. Фактически, **Venom** состоит из огромного количества мелочей, которые создают неповторимую атмосферу, заставляют вновь и вновь удивляться каждой незначительной детали. Чтобы перечислить все, из чего состоит графика или, например, звуковое оформление, не хватит и двух обзоров. Придется отделаться лишь стандартной общей фразой: все выглядит весьма красиво и реалистично. При этом хотелось бы отметить, что сногшибательную графику все же не назовешь.

**Venom** — это, пожалуй, целое событие в индустрии компьютерных игр. И событие, что немаловажно, приятное. Уверен, что игра сможет надолго задержаться на наших жестких дисках, а это в наше время многого стоит. ●



## ДОСЬЕ

Платформа: PC Жанр: Team FPS  
Издатель: Russobit-M / Virgin Interactive  
Разработчик: GSC Game World  
Онлайн: [www.venom3d.com](http://www.venom3d.com) Требования к компьютеру: PIII 500, 128MB RAM, 3Daccelerator

# БИТВА ЗА БРИТАНИЮ

Алексей Усачев

**К**оманда Rowan Software – не исключение. Еще в прошлом веке они заявили о себе игрой Mig Alley. Это был авиасимулятор, простите, качественный авиасимулятор, после выхода которого будущее разработчиков казалось более-менее очевидным. Действительно, следующим, вполне логичным шагом Rowan Software стал проект под названием **Battle of Britain** («Битва за Британию»).

Игра переносит нас в далекий 1940 год (лето — начало осени), когда обнаглевшие немцы пытались достичь превосходства в воздухе, прорвав воздушное пространство Британии. Из школьного курса истории, а именно из той части, которая посвящена Второй Мировой Войне, известно, что немцам так и не удалось осуществить свою затею и пришлось уйти не с чем.

**Разработчик по природе своей – зверь хитрый. Как только он утверждает и признается игроками даже в самой незначительной области индустрии, именно в ней он начинает расти, развиваться, придумывать новое и в большинстве случаев рождает на свет либо продолжение нашумевшего проекта, либо нечто похожее и порой не менее интересное.**

С одной стороны, «Битва за Британию» — вполне типичный представитель игр жанра авиасимуляторов, но если вникнуть в детали, можно убедиться в том, что Rowan

Software удалось все же сделать вполне оригинальный продукт. Начнем, однако, с более-менее обычной информации. Есть три режима – одиночный, кампания и

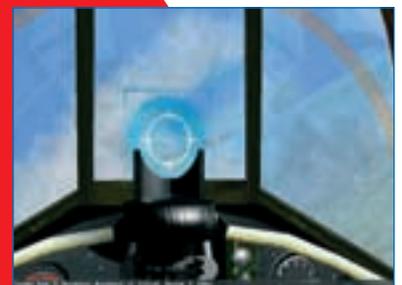
**ДОСЬЕ**

Платформа: PC Жанр: Flight Simulator  
 Издатель: 1C Разработчик: Rowan Software/Nival Interactive  
 Онлайн: www.nival.com  
 Требования к компьютеру: PIII 300 (PIII 500), 64 (128) MB RAM, 3D accelerator

**В игре у нас есть уникальная возможность полетать над Лондоном. Правда, банальными полетами вы не отделаетесь, придется еще и сражаться...**



многопользовательский. Однако не все так просто. Полагаю, что игру вам все-таки придется начать с прохождения «курса молодого пилота». Если вы думаете, что вы непомерно круты и все эти непонятные учения — лишь пустая трата времени, то вы очень сильно ошибаетесь. Не потратив достаточно сил на тренировку, вы



**С одной стороны, «Битва за Британию» — вполне типичный представитель игр жанра авиасимуляторов, но если вникнуть в детали, можно убедиться в том, что Rowan Software удалось все же сделать вполне оригинальный продукт.**

Алексей Усачев

7

Крепко и ладно сбитый аддон. Что называется, скромненько, но чистенько.

Сергей Амирджанов

7

Яркий и вполне самодостаточный проект, способный привлечь к себе значительное внимание. По крайней мере, до выхода Ил-2.

Дмитрий Эстрин

7

Неплохой исторический авиасимулятор, в котором главное, пожалуй, не то, что он авиасимулятор, а то, что он исторический.

Максим Заяц

8

Чрезвычайно добротный и качественный представитель жанра авиасимуляторов – реалистичный, стильный, проработанный до мелочей.

**29**  
 средний балл  
**7,3**

# VENOM

CODENAME: OUTBREAK



## VENOM- тактический 3D action

События игры переносят нас в 2034 год, когда Земля едва не погибла от столкновения с кометой. Сотни метеоритов дождем обрушились на поверхность, неся смерть и разрушения. Вместе с метеоритами на Землю были занесены споры инородной формы жизни, которые в земных условиях начали быстро развиваться...



Игроку предстоит, управляя отрядом из 2 человек специального назначения, выполнить 14 напряженных и опасных миссий на объектах, захваченных чужими, спасти выживших людей, проводить диверсии, предотвратить запуск ядерного оружия и многое другое. Высокий искусственный интеллект врагов не даст тебе ни на минуту расслабиться и будет держать тебя в напряжении на протяжении всей игры.

- \* Оригинальный singleplayer — игрок управляет отрядом из двух солдат, что открывает неограниченный простор для тактических действий.
- \* Динамичный сюжет и атмосфера игры.
- \* Высоко детализированные уровни сочетают в себе как закрытые пространства, так и огромные открытые пространства.
- \* Возможность набирать членов отряда между миссиями, а также подбирать им амуницию. Между уровнями игрок может реформировать отряд. Для выбора доступно 20 солдат, различающиеся характеристиками, которые определяют их специализацию. Также игрок имеет возможность подобрать амуницию. Игроку доступно 5 винтовок, 3 бронекостюма, 3 специальных прибора, аптечку и 7 видов обойм для каждого оружия.
- \* Реалистичные характеристики оружия. Скорость пули имеет конечное значение, поэтому на больших расстояниях необходимо стрелять с упреждением. Отдача. Разброс попаданий, который увеличивается с увеличением расстояния до цели. «На бегу» точность стрельбы уменьшается, в положении «лежа» — точность увеличивается
- \* Разрушаемые источники света. Игрок может разбить лампу, после чего коридор погрузится в темноту, что позволит устроить засаду для противника.
- \* В игре реализованы алгоритмы виртуального слуха и зрения ботов, благодаря которым удалось добиться реалистичного поведения и адекватной реакции их на действия игрока. Так, на звук выстрелов или вспышку взрыва сбегутся все противники, которые услышат стрельбу или увидят вспышку, но в тоже время, соблюдая тишину, можно незаметно прокрасться за спиной у патруля. Все компьютерные противники передвигаются по уровню, благодаря чему в игре все объекты противника живут своей жизнью — патрулируется территория, движется техника, действуют системы безопасности.
- \* 4 режима игры по локальной сети и через интернет до 16 человек (Cooperative, CTF, Capture the Crystal, Black Box)

Минимальные системные требования: IP-II-266, 128M RAM, Voodoo1 6M, Windows 95 OSR2, Windows 98, Windows ME, Windows 2000. DirectX 8.0.

г. Челябинск  
Ул. Цвиллинга д.64

г. Иркутск  
Ул. Некрасова д.1  
Ул. Байкальская д.69  
Ул. Литвинова д.1  
Ул. Урицкого д.1, д.18  
Ул. Волжская д.14А

г. Краснодар  
ул. Атарбекова д.47г.

г. Ставрополь  
ул. Коминтерна д.42  
магазин «Инфа»  
ул. Комсомольская д.58

г. Воронеж  
Ул. Плеханова д.48  
Ул. Карла Маркса д.67

г. Волгодонск  
Ростовская обл.  
ул. Строителей д.21  
пр. Курчатова д.17

г. Саратов  
Ул. Астраханская д.140  
Ул. Степана разина д.80

г. Магадан  
Парковая д.13 к.205

г. Якутск  
ул. Ярославского д.20

г. Махачкала  
Ул. Дахадаева д.11

г. Норильск  
Ул. Талнахская д.79

г. Сызрань  
ул. Советская д.22, д.51

г. Курск  
ул. Ленина д.2,  
гостиница «Центральная»  
5 этаж

г. Апатиты  
ул. Ферсмана д.15

г. Сургут  
Ул. Энгельса д.11 блок  
«Б» клуб, «Дигер».  
Ул. Майская д.14  
Ул. Мира д.37  
магазин «Дрим»

г. Саранск  
ул. Пролетарская д.46

г. Москва  
Сеть магазинов «СОЮЗ»  
ТВЦ Горбушка Ул.  
Баркляя д.10 корп.17, 1  
эт. пав.1015

г. С.-Петербург  
Загородный пр. д.10

Невский пр. д.52/54

Лиговский пр. д.107

Василовский остров,  
Средний пр. д.46

г. Южно - Сахалинск  
Ул. Емельянова д.34А

г. Барнаул  
Социалистический пр.  
д.109

г. Новороссийск  
Ул. Энгельса д.76  
Ул. Рубина д.5  
Проспект Ленина д.23

г. Новосибирск  
Ул. Ленина д.10  
Ул. Фабричная д.4, оф.311



©2001 GSC ©2001 «Руссобит-М».

По вопросам оптовых закупок обращайтесь в коммерческий отдел «Руссобит-М»: тел.: (095) 212-01-61, 212-01-81, 212-44-51; e-mail: office@russobit-m.ru; адрес в Интернете: www.russobit-m.ru; заказ дисков через интернет: shop@russobit-m.ru телефон технической поддержки: 212-27-90; e-mail технической поддержки: support@russobit-m.ru и



Армады истребителей, взрывы, клубы дыма, тянущиеся за падающими самолетами, — атмосфера воздушных сражений в «Битве за Британию» великолепно сохронена.

попросту не сможете взлететь. А уж про полеты в строю или вынужденную посадку при выключенном двигателе вообще стоит забыть. Так что, пренебрегая учением, вы рискуете повернуть историю вспять, и Англия в этом случае проиграет из-за вашей безалаберности. Но вернемся к делу. После того как вы поняли, что в воздухе готовы надрать мягкое место любому ассу, можно приступать непосредственно к сражениям. Если вы решите попробовать свои силы в кампании, вам предстоит сделать еще один выбор: сражаться на стороне Англии (Royal Air Force) или фрицев (Luftwaffe). Выбрав одну из сторон, игроку предстоит командовать целой армадой самолетов и

управлять самолетной инфраструктурой.

Если вы остановитесь на одиночных миссиях, то уверен, что разработчики смогут порадовать вас большим их разнообразием. Если вам что-нибудь говорят названия «День орла» или «День битвы за Британию», то этот режим игры вас точно не разочарует. Возможно, даже стандартные одиночные дуэли произведут впечатление на видавшего виды игрока.

Если говорить о самом игровом процессе, то, пожалуй, придется использовать только восторженные эпитеты. Проработанность физической модели в «Битве за Британию» вызовет восхищение у новичков и заслужит однознач-



ное одобрение у асов, собаку съевших на авиасимуляторах. Реалистично, пожалуй, все: от перегрузок до модели ранений пилота. Конечно, такая правдоподобность полетов коснулась и управления самолетами... Скажем так: «Битва за Британию» далека от аркадности Crimson Skies.

Судя по всему, немало времени разработчики уделили игровому AI — расправляться с противниками весьма непросто. Немисли-

**Если вы думаете, что вы непомерно круты и все эти непонятные учения — лишь пустая трата времени, то вы очень сильно ошибаетесь. Не потратив достаточно сил на тренировку, вы попросту не сможете взлететь. А уж про полеты в строю или вынужденную посадку при выключенном двигателе вообще стоит забыть.**

будет делать все, чтобы только выйти из сражения победителем. Следует, однако, отметить, что разработчики сделали несколько уровней сложности (их в «Битве за Британию» аж пять), и это несколько облегчает жизнь игроку.

Графическое исполнение ласкает глаз и тешит эстетическое чувство. Все выглядит весьма красиво, хотя и не сногшибательно. Пожалуй, графика «Битвы за Британию» просто хорошо отвечает надобностям игрового процесса — не больше, не меньше. Кроме того, вся игра разбавлена качественными видеороликами, погружающими в атмосферу того времени. Да и интерфейс тоже приятно воздействует на психику. Что касается локализации игры, то нужно отметить, что все сдела-

но на традиционно высоком уровне — как и всегда у Nival.

Теперь все должно быть ясно, как день. «Битва за Британию» вполне отвечает требованиям настоящего и сможет подарить немало приятного времени как поклонникам авиасимуляторов, так и обычным любителям хороших игр. Так что доставайте свои джойстики и готовьтесь к долгим сражениям за безопасность Британии... или за достижение превосходства в воздухе немецких Люфтваффе. ●



# ЗАК

## ОХОТНИК С ЧУЖОЙ ПЛАНЕТЫ

Это крутая action adventure с великолепной графикой.

Во время межгалактического перелета корабль Зака, получает значительные повреждения и совершает аварийную посадку на неотмеченной на карте планете. Зак должен отремонтировать свой корабль в этом захолустье, которое находится на грани испарения от нависшей сверхновой звезды.

С ограниченными ресурсами, находясь в постоянной опасности, Зак должен применить все свои военные навыки, приобретенные годами, только лишь для того, чтобы выжить на этой странной планете, которая находится во власти древней религии и невиданной магии, где ничего не похоже на то, коим оно является...



**г. Челябинск**  
Ул. Цвиллинга д.64

**г. Махачкала**  
Ул. Дахадаева д.11

**г. Новороссийск**  
Ул. Энгельса д.76  
Ул. Рубина д.5  
Проспект Ленина д.23

**г. Норильск**  
Ул. Талнахская д.79

**г. Новосибирск**  
Ул. Ленина д.10  
Ул. Фабричная д.4, оф.311

**г. Иркутск**  
Ул. Некрасова д.1  
Ул. Байкальская д.69  
Ул. Литвинова д.1  
Ул. Урицкого д.1, д.18  
Ул. Волжская д.14А

**г. Уфа**  
Пр. Октября д.56

**г. Ставрополь**  
ул. Коминтерна д.42  
магазин «Инфа»  
ул. Комсомольска д.58

**г. Краснодар**  
ул. Атарбекова д.47г.

**г. Сызрань**  
ул. Советская д.22, д.51

**г. Владимир**  
ул.Каманина д.30/18

**г. Воронеж**  
Ул. Плеханова д.48  
Ул. Карла Маркса д.67

**г. Волгодонск**  
Ростовская обл.  
ул. Строителей д.21  
пр. Курчатова д.17

**г. Курск**  
ул. Ленина д.2,  
гостиница «Центральная»  
5 этаж

**г. Саратов**  
Ул. Астраханская д.140  
Ул. Степана разина д.80

**г. Сургут**  
Ул. Энгельса д.11 блок «Б»  
клуб. «Дигер».  
Ул. Майская д.14  
Ул. Мира д.37  
магазин «Дрим»

**г. Магадан**  
Парковая д.13 к.205

**г. Якутск**  
ул. Ярославского д.20

**г. Апатиты**  
ул. Фермана д.15

**г. Саранск**  
ул. Пролетарская д.46

**г. Москва**  
Сеть магазинов «СОЮЗ»  
ТВЦ Горбушка Ул. Баркляя  
д.10 корп.17, 1 эт. пав.1015

**г. С.-Петербург**  
Загородный пр. д.10  
Невский пр. д.52/54  
Лиговский пр. д.107  
Василевский остров,  
Средний пр. д.46

**г. Барнаул**  
Социалистический пр. д.109

**г. Южно - Сахалинск**  
Ул. Емельянова д.34А

2001 JoWood Productions Software AG. All Rights Reserved. ©2001 «Руссобит-М».

По вопросам оптовых закупок обращайтесь в коммерческий отдел «Руссобит-М»: тел.: (095) 212-01-61, 212-01-81, 212-44-51; e-mail: office@russobit-m.ru; адрес в Интернете: www.russobit-m.ru; заказ дисков через интернет: shop@russobit-m.ru телефон технической поддержки: 212-27-90; e-mail технической поддержки support@russobit-m.ru и

# FLOIGAN BROS. EPISODE 1

Сергей  
Овчинников



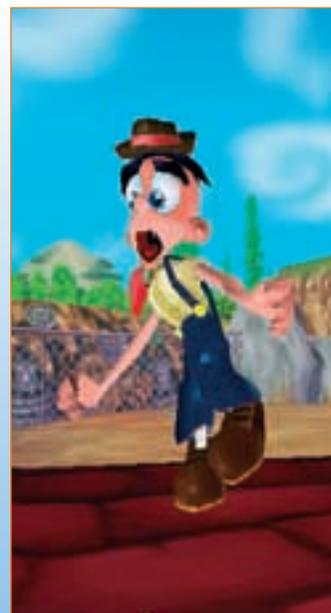
Что могло заставить внешне столь уважаемую и солидную команду Visual Concepts, штампующую по заказу Sega год от года все новые и новые спортивные симуляторы серий NFL2Kx, NBA2Kx, NCAA2Kx, заняться созданием столь легкомысленного и безалаберного проекта как Floigan Bros? Откровенно говоря, не имею ни малейшего понятия.



ный мультфильм, яркий и детализованный, но и вложила серьезные усилия в создание новой технологии искусственного интеллекта, позволившей оживить недотепу Moig!a. Цель игры чрезвычайно проста. Посредством всевозможных ухищрений и многочисленных манипуляций с предметами маленький, но умный братец должен помочь большому и глупому собрать диковинную машину, при помощи которой они собираются спасти свой дом и близлежащую помойку от разграбления. Основная проблема в том, что Hoigle, несмотря на все его очевидные интел-

**М**ы уже давно подозревали, что Visual Concepts — команда весьма талантливая и способная создавать что-то более интересное, нежели очередной симулятор американского футбола. Масштаб проекта **Floigan Bros.**, несмотря на всю легковесность игрушки, получился впечатляющим. Команда разработчиков не только разорилась на абсолютно новый уникальный 3D-движок, позволивший создать фактически интерактив-

**Головоломки выполнены в незатейливой и ненапрягающей форме и глубоко вплетены как в сюжетную линию, так и в сам игровой процесс, а потрясающе смешная озвучка героев помогает быстро погрузиться в мир Floigan Bros.**



Сергей Овчинников

8

Почему-то эта очаровательная авантюра напоминает мне Black & White. Но только здесь главная идея заключается в том, чтобы заставить вас смеяться.

Сергей Амирджанов

8

Игра смешная, веселая и очень оригинальная. Но при этом слишком короткая и местами страдающая от несовершенства интерфейса.

Дмитрий Эстрин

9

Ярко, оригинально и весело. Для владельцев Dreamcast - обязательный must buy. Для остальных - предмет черной зависти.

Максим Заяц

9

Это СМЕШНО, это ЗДОРОВО и это БЕЗУМНО ИНТЕРЕСНО. Как жаль, что такие игры выходят уже в период угасания игровой славы Dreamcast.

**34**  
средний балл  
**8,5**



Большая часть головоломок требует одновременного участия со стороны двух братьев. Для того, чтобы объяснить Moig!у, что от него требуется, ему нужно показывать предметы и побольше с ним играть и разговаривать.

лектуальные способности (все-таки управляете им вы сами), сам сделать практически ничего не может — не вышел ни ростом, ни силенками. А поэтому вам постоянно придется использовать способности

большого брата, чтобы добраться до нужных предметов или повернуть какую-нибудь хитроумную операцию. А вот заставить его что-либо сде-

**ДОСЬЕ**

Платформа: Dreamcast  
 Жанр: Adventure  
 Издатель: Sega  
 Разработчик: Visual Concepts  
 Онлайн: www.sega.com



лать будет непросто. Во-первых, у Moigle часто меняется настроение. То он хочет есть, то спать, то играть, то учиться. А если вы не будете внимательно относиться к его требованиям, Moigle станет раздражительным и злобным, и тогда возрастет сложность заданий. Головоломки выполнены в незатейливой и ненапрягающей форме и глубоко вплетены как в сюжетную линию, так и в сам игровой процесс, а потрясающе смешная озвучка героев помогает быстро погрузиться в мир **Floigan Bros**. Графически творение



Visual Concepts впечатляет ничуть не меньше, чем спортивные симуляторы компании, а если судить о красоте игры по цветовой гамме и яркости красок, то здесь **Floigan Bros** обставляет даже самые именитые проекты. Графика в игре очень похожа по стилю на Sonic Adventure — сочные цвета, высокая детализа-



ция, разнообразные текстуры и масса анимации. Так что если бы новый проект Visual Concepts не был таким коротким (если знаешь, что и как надо делать, то пробежать игру можно за час, да и в любом



случае больше 5-6 часов прохождения не займет), то игре можно было бы смело ставить высший балл. Впрочем, пристальный взгляд на коробку с **Floigan Bros** позволяет увидеть в углке маленькое дополнение: **Episode 1**. Так что, вполне возможно, вскоре нас ждет продолжение потрясающих приключений двух безумных братьев.

**GAMESHOW**  
 РОССИЙСКАЯ ИГРОВАЯ ВЫСТАВКА



**ТЫ ХОЧЕШЬ ЗНАТЬ ВСЕ ОБ ИГРАХ?**

- Первая игровая выставка в России
- Участвуют все известные отечественные разработчики и издатели компьютерных игр.
- Место встречи производителей и потребителей игровой индустрии.

4-7 ОКТЯБРЯ 2001 ГОДА

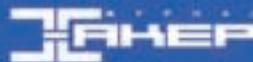
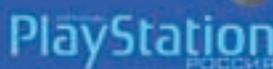
отель "АЭРОСТАР" Ленинградский пр. 37 м. Динамо  
 тел. (098) 217-3846  
 www.eradvd.ru  
 ежедневно с 10 до 18 часов



ОРГАНИЗАТОРЫ



ИНФОРМАЦИОННЫЕ СПОНСОРЫ



# КИБЕРСПОРТ

**Компьютерный спорт в нашей стране продолжает набирать обороты.**

**В августе прошел Санкт-Петербургский командный турнир по игре Diablo 2.**

**Эксперт Карма**

**Н**адо сказать, что в Питере это был первый чемпионат по игре **Diablo**, ранее такого не было. Все получилось очень интересно и весело. Сначала было зарегистрировано около 30-ти команд по два человека. По плану в первую ночь люди должны были набирать экспу, причем группами по две пары в игре. Эта ночь прошла с большим количеством приколов, первый акт проходил вообще с шутками и прибаутками, чемпионат только начинался. Затем стала появляться и накапливаться сонливость, усталость, озлобленность постоянными смертями и так далее. Люди пытались вспомнить, что надо для того, чтобы из второго акта попасть в третий и как потом добраться до четвертого. Некоторым это оказалось не под силу. Не то что дойти до четвертого акта, а даже вспомнить, что и где нужно собирать в джунглях кураста, удалось очень немногим. Те, кто не оказался среди (не побоюсь этого слова) профессиональных игроков, начали складывать оружие. В итоге, в четвертом акте народу было очень мало. В пятом же и того меньше, всего 3-5 четверок. Максимальный левел был, конечно же, у небезызвестного Миньона. Он достиг 32 уровня, играя персонажем класса «**assassin**» под именем «**Starkiss**». Его партнер ЗИП набрал 31 уровень, играя паладином. Остальные в их четверке тоже были 31 уровня =). Налицо профессионализм. Позже, однако, я увидел в списке героев еще ТРЕХ персонажей с титулом **Slayer**. Если честно, я не знаю, как можно это сделать 28 левелами! Ну да ничего, наверное, им это удалось =). В принципе все шло по плану.

Затем была вторая ночь... так называемое ПвП (**Player versus Player**). Было весело, напряжение снималось различными проходными матчами с командами типа 21некр-20паладин и командой, в которой был некий тинэйджер со своей МАМОЙ! Данная команда, кстати, прошла до призовых мест, чего не удалось сделать большинству.

Итак, пришло 42 человека, то есть 21 команда. Отборочный тур, в нем все

очень быстро и просто. Кстати, наша с Кидмэном команда приняла в нем участие, могу сказать одно — мы выиграли очень легко. Начинается нормальный чемпионат, все думают, что выиграет Миньон, некоторые болеют за него (в основном, конечно же, друзья и хороший знакомые), некоторые болеют против («Стрелковый», я этих людей называю «Эс-Вэшники», по их клану — **SW**). Судьи, как им и положено, нейтральны, что заслуживает всяческих похвал.

В принципе, до супер-финала все происходит именно так, как все и предполагали: команда Миньона всех РВЕТ. Однако еще до начала второго дня турнира сам Миньон говорит мне, что, пожалуй, только одна команда соперников его волнует — Сорка+паладин, оба героя — 31лвл. Опасения оправдываются, команда Миньон+Зип встречается именно с этой «волнующей командой» уже во втором или третьем туре. Что мы имеем?! Первый раунд и команда **Sandello (pal) & Vindicator (sorc)** выигрывает, причем как-то очень просто. Многие в шоке, но Миня берет ситуацию под контроль, вырабатывает тактику, и вот результат: 5-2! Победу можно даже назвать легкой.

Далее по ходу турнира не было очень интересных боев. Среди немногих оказались практически все встречи той самой команды «Мамы и сына»! Я, признаться, очень радовался, что и такие люди играют в компьютерные игры. Конечно, на этот счет может быть много мнений, но все-таки... они заняли 5-ое место и я РАД за то, что столько нетрадиционная команда проявила себя. Именно так и должен развиваться компьютерный спорт. Наблюдать, как мама и сын решают кого-то в **Diablo**, раз-

нообразя игровой процесс различными репликами, комментируя происходящее и обсуждая последствия битвы, было просто потрясающе!

И вот, наконец, супер-финал. По пути к нему команда победителей — **Sandello (pal) & Vindicator (sorc)** — решила очень многих (еще бы, ведь им пришлось по лузерам идти, а там, как известно, дорога длиннее, хехе =]). В числе потерпевших поражение от этой команды были и «Эс-вэшники», и партнеры команды Миньона по четверке, и, кстати, я с Кидманом тоже.

В самом же супер-финале дела пошли неожиданно. **Sandello (pal) & Vindicator (sorc)** очень здорово держались вместе, тем самым не давая безнаказанно наносить себе поврежде-

лее. Как работает блокинг объяснять мне лень, если вкратце, три четверти ударов просто должны уходить в щит и не наносить повреждений. Что же мы видели в данной битве?! Виндикатор попадал своим чарджем в 90% случаев. Я не знаю, как это объяснить. Факт такой удачи вгонял всех в тоску.

В итоге, **Sandello (pal) & Vindicator (sorc)** сначала выиграли 5:2 и загнали команду Миньона в лузера, а потом уже в лузерах разобрали их с тем же счетом 5:2 (или даже 5:1), заняв заслуженное первое место.

Мои поздравления Победителям и занявшим второе место, сегодня победители были действительно лучше (но не сильнее... я бы сказал — хитрее и удачливее). Кто же сильнее играет в **Diablo 2**на2 покажет следующ-



щий чемпионат, на котором все будет по-другому... я уже представляю себе, сколько разных анти-тактик против тактики победителей придумают люди... А оставят ли **Sandello (pal) & Vindicator (sorc)** свою тактику без изменений? Я думаю, что нет! Хотя... =)



ния. Это обеспечивало несколько компонентов:

1) Продуманная тактика. Конечно, не что-то выдающееся, а просто хорошая тактика с хорошим исполнением, что подчас важнее, чем само качество тактики.

2) Небольшая удача на вещи. Чего стоит только палка в руках у сорки — +1 к «лайтинг» скиллам и +3 к «тандер шторму». Остальные вещи соответствовали. Например, топор паладина давал 2хх атак рейтинг!

3) Необычайная удача атакующего паладина Виндикатора. Подробно: и у Зипа и у Миньона блокинг был 70% и бо-

- I место досталось Sandello(pal) & Vindicator(sorc) — 2000 руб.**
- II место досталось Minion(ass) & ZipoTron(pal) — 1000 руб**
- III место досталось Piligrin(pal) & Yennifer(sorc)- лич. диск («Казачи»)**

А вот и сам автор на турнире.



Во время прокачки где-то нашел уник: наушники Филипс + 1 skill mastery **Diablo II**



Однако не только реал-таймовые игрушки пользуются популярностью.

Достойное место также занимают и пошаговые игры. Например, легендарные «Герои».

По ним лишь в Москве было проведено 5 турниров, последний из которых завершился в августе этого года.

### Эксперт Elisey



### Московские турниры по HoMM3

**Heroes of Might and Magic 3: The Restoration of Erathia** была встречена всем играющим населением «на ура», разве только графика после **HoMM2** выглядела немного непривычной и мультипликационной. После двух месяцев игр в «Single Scenario» и между собой **Dilvish** загорелся идеей провести в клубе турнир. Благодаря тому что владельцы клуба отнеслись к этой идее положительно, энтузиазм **Dilvish'a** не пропал втуне. Ему удалось достаточно быстро организовать турнир и зарыть желанием попробовать свои силы многих друзей и знакомых. Так как игра была новая, среди участников нельзя было выделить явных фаворитов или аутсайдеров. Но некоторые весьма колоритные личности уже тогда привлекали внимание: **[EF]Imp & [EF]Tito** — «отцы» клуба «**Life Force**», очень неплохо на тот момент игроки в **Q2** и **HoMM2** и (**orky**) **Asmodey** — восходящая звезда **StarCraft'a**.

Но, к сожалению, из-за недоработок **HoMM3** того момента этот турнир стал турниром одной идеи. Так как герои в версии 1.0 всегда приходили с армией, было возможно, не тратя много усилий и времени, создавать (особенно за **Tower** и **Dungeon**) очень мощные боевые отряды. Этот баг получил название «**Grem-in-rush**» и был в дальнейшем «пофиксен» в новых версиях **HoMM3**. Украшением же турнира стала партия первого тура **Chaos vs [EF]Imp**. Два «отца» того времени, ставшие затем лучшими «хмшниками» среди всех нас, сыграли так, что нам оставалось только смотреть и завидовать.

Вслед за первым турниром почти сразу же последовал второй. **Dilvish**, подгоняемый уже не только своим азартом, за месяц перерыва между турнирами проделал большую работу. Во-первых, он смог разработать удачные правила проведения игр, предугадав изменения, которые появились в **HoMM3** с выходом **Armageddon's Blade**. Во-вторых, благодаря тому, что в клубе появился Интернет, **Dilvish** с **Chaos'ом** просмотрели многие десятки карт и наиболее удачные отобрали для турнира. В-третьих,

появилась идея сделать турнир по **HoMM3** регулярным. Состав участников практически не изменился, разве что добавились новые игроки. Ваш покорный слуга также принял участие в этом турнире. Фортуна была благосклонна ко мне, и я смог пробиться в финал, где, к сожалению уступил.

После второго турнира последовал достаточно длительный перерыв. В «**Орках**» и не только проходили большие турниры по **BW** и **Q2**. На фоне некоторого спада ажиотажа вокруг **HoMM3** турниры прервались до выхода **Shadow of Death**. Третий турнир по **HoMM3** начался в «**Орках**» по немного измененным по сравнению со вторым турниром правилам. К началу турнира очень многое изменилось. Появились новые «отцы» героев, такие как **Crusader**, **Meganec**, **Andrey**, **Ashell**. Игра на многих картах превратилась в шахматы, где ошибки вначале очень строго наказывались. Сам турнир прошел напряженно. Большинство участников считали себя к тому моменту, если не непобедимыми, то уж, по крайней мере, лучшими. Достаточно большой приз и свободный график игр сделали третий турнир самым красивым из всех, проходивших в «**Орках**». Выиграл **[EF]Imp**, ставший одним из самых опасных соперников для любого игрока и доказавший, что он может победить в любой ситуации. Окончание турнира только раззадорило его участников. Оперативно **Dilvish** и **Chaos** подготовили карты и правила для четвертого состязания. Турнир начался, но был отложен из-за проблем у клуба, а затем так и не доигран из-за закрытия «**Орков**».

Минув год... Слухи о **HoMM4** стали уж слишком настойчивыми. И перед его выходом **Dilvish'y** удалось найти клуб и собрать «хмшников» для проведения турнира. Приз — жидкокристаллический монитор, карты **Random XL**. Практически все старые «папашки» приняли участие в турнире. Играл некий **Duff**, занимающий первое место в **Toh'e** (крупный online-турнир по **HoMM3**), участвовал **GrayMage**, создатель одного из самых посещаемых русскоязычных сайтов по «**Героям**». **Dilvish** написал очень большие правила. Некоторые герои были убраны, допускались переигровки в случае неудачного старта и прочее, прочее, прочее.

И вот турнир начался. Первые три партии для меня превратились в испытание нервов. Судьба распорядилась так, что в первой партии я ошибся и потом с трудом выиграл. Вторая игра с **[EF]Imp'ом** поразила меня своей остротой и математически точно просчитанными ходами. Битва с **Meganec'ом** превратилась в сражение о потерянное время, а игра с **Crusader'ом** — в боль о найденном счастье. Надо отметить, что данный турнир не был обделен вниманием, приезжали даже телевизионщики.



## СОЗДАЙ СВОЕГО РОБОТА запрограммируй его как хочешь



Заказы по телефону можно сделать с 10.00 до 19.00 без выходных  
(095) 798-8627. (095) 928-0360, 928-6089. (812) 276-4679

ИЗМЕНЯЕТСЯ  
ТЕЛЕФОН

новая  
цена

\$249.99



Система Robotics Invention System 1.5 программируемая с компьютера

\$249.99



Robotics Discovery Set

\$79.99



Дополнительный набор

\$90.00



Ultimate Accessory Set

\$90.00



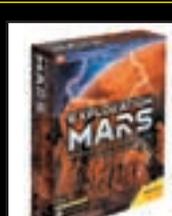
Дополнительный набор

\$129.99



Droid Developer Kit

\$90.00



Дополнительный набор

\$199.99



Dark Side Developer Kit

\$179.99



Vision Command

Заказы по интернету - круглосуточно  
e-mail: [sales@e-shop.ru](mailto:sales@e-shop.ru)

http://www.game-



между этой страной и Кореей. Предлагаем вашему вниманию интервью, которое взял у **Grrrr... LPL**.

**?** Сколько вы видели красивых девушек в Китае и со скольким вас познакомили?

**Grrrr:** Меня не знакомил с китайскими девушками :( Но некоторые очень даже ничего, особенно на дискотеке в центре Пекина. Место называлось что-то вроде **Volcano Disco**. Я отлично провел там время и надеюсь, что когда-нибудь у них будут такие же дискотеки, как и в Корее :)

**?** Понравилась ли тебе китайская кухня? Было ли что-нибудь особенное, что тебе понравилось или наоборот, не понравилось? Что скажешь об их культуре и о Великой Стене?

**Grrrr:** Я питался в основном китайской кухней, в хороших ресторанах. По моему, самыми лучшими блюдами были овощи по-китайски и «Пекинская Утка». Я пока еще не очень-то много знаю о китайской культуре. Единственное, я знаю теперь наверняка, что китайцы вовсе не закомплексованы, и мне это нравится. Хотите перейти улицу? Пожалуйста! Где угодно и когда угодно! Что касается Великой Стены, то это, наверное, самое большое чудо во всей Азии. Я наснимал множество кадров, когда был там. Я горжусь тем, что был в этом невероятном месте, о котором знает весь мир.



**?** Каким тебе видится будущее Starcraft в Китае для среднего игрока? И как насчет тех, кто хочет стать прогеймером?

**Grrrr:** Будущее **Starcraft** и **RTS** в Китае очень светлое. Компьютерная индустрия в этой стране растет очень быстро, и игры становятся все популярнее и популярнее. Я думаю, что в 2002 году в Китае будет много прогеймеров. Нет никаких препят-

ствий в том, чтобы китайские игроки стали такими же хорошими, как и корейские.

**?** Не мог бы ты дать какой-нибудь совет желающим стать прогеймерами? Сказать «играйте каждый день» проще всего, но все мы знаем, что за этим стоит гораздо больше.

**Grrrr:** Играйте столько, сколько вам хочется.

**?** Когда выйдет Warcraft III, сколько по-твоему понадобится времени, чтобы сообщество Starcraft перешло на такие игры, как Warcraft III и Epsilon Conflict?

**Grrrr:** **Starcraft** — уже старая игра, но она работает на любом приличном компьютере. **Warcraft III** и **Epsilon Conflict** будут требовать от

компьютеров гораздо большего, включая карту для поддержки **3D**. Поэтому я думаю, что **Starcraft** будет популярнее этих игр до тех пор, пока китайцы не купят компьютеры помощнее. Что касается сообщества во всем остальном мире, то **Starcraft** умрет сразу после выхода **Warcraft III** (в 2002 году) и **Epsilon Conflict** (в 2003 году).

**?** Какая из игр смогла бы переманить к себе большинство игроков из сообщества Starcraft, не считая Warcraft III?

**Grrrr:** **Starcraft** — это игра для всех, но особенно она хороша для серьезных игроков. Игра быстрая и сбалансированная. Соревнования по **Starcraft** тоже веселые. Есть вещи, которые я хочу видеть в играх, и я



думаю, большинство игроков тоже хотят их видеть. Поэтому игра, которая переманит к себе поклонников, должна сочетать в себе все эти элементы. **Epsilon Conflict** будет их сочетать. Он выйдет в 2003 году. **Battle Real**, выпущенная **Ubi Soft**, появится в этом году. Это хорошая игра, но, как мне кажется, в ней не будет этих элементов. Поэтому я бы сказал, что **Epsilon Conflict** сможет это сделать.

**?** Кто познакомил тебя со Starcraft?

**Grrrr:** Да никто. Впервые меня познакомил с **Warcraft**, а затем и с **Warcraft II** мой друг. Чтобы стать хорошим игроком в эти игры мне по-

И наконец, финал. Где-то по ходу игры мне не везет, где-то я сам немного ошибаюсь, но мой противник и одновременно хороший друг **Chaos**, играя четко, осторожно и красиво, в двух блестяще проведенных партиях взял надо мной верх. Было немного обидно, но закономерно. Побеждает сильнейший.

Хотя в других странах компьютерные игры и не признаны как вид спорта, но соревнования по ним проводятся регулярно. А если есть турниры, то должны быть и победители.

**Эксперт Сергей Власов**  
[www.blizzard.ru](http://www.blizzard.ru)

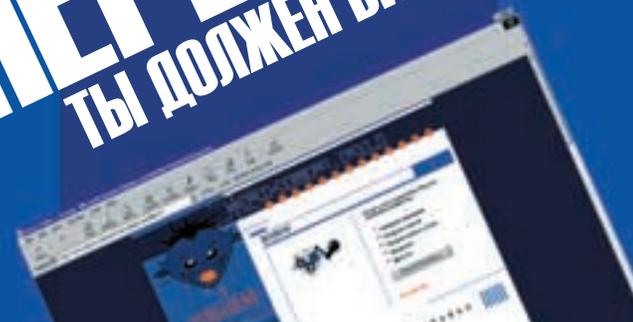
Интервью с чемпионом

Всемирно известные прогеймеры — **Grrrr** (чемпион Штатов по игре **Starcraft**) и **[z-zone]byun** (один из сильнейших игроков) — приехали в Китай, чтобы наладить отношения

# STARCRAFT.RU



**ПЕРЕД**  
ТЫ ДОЛЖЕН ВИДЕТЬ ЭТО!



надобилось не так уж много времени. Поэтому я с нетерпением ждал выхода **Starcraft**.

**?** Когда ты заметил, что в тебе что-то есть для того, чтобы стать прогеймером?

**Grrrr:** Думаю, я понял, что смогу стать прогеймером, когда впервые поехал в Корею в 1999 году.

**?** Когда проходил твой первый большой турнир, и как ты себя чувствовал?

**Grrrr:** **PGL #3** в ноябре 1998 года и был тем самым большим турниром, в котором я принял участие. Я не мог поверить, что я один из лучших игроков в мире. Более того, я был первым на ладере в тот момент, и мне постоянно казалось, что где-то тысячи людей играют в эту игру гораздо лучше меня. Там я воочию встретил других игроков и понял, что чего-то стою.

**?** Как твоя семья смотрит на твои достижения?

**Grrrr:** Они гордятся мной и счастливы.

**?** Ты канадец. Каким образом ты очутился в Корее?

**Grrrr:** Меня пригласили принять участие в большом турнире в Корее в августе 99 года. Турнир назывался **Sports Seoul Cup**, его призовой фонд составлял примерно 50,000 долларов. Я занял второе место.

**?** Как чувствует себя человек, когда его признают одним из лучших

**Grrrr:** Нет. Я их и не хочу одевать.

**?** Многие ли тебя узнают, когда ты посещаешь местные рестораны?

**Grrrr:** Сегодня, когда я пошел в парикмахерскую, какая-то девушка попросила у меня автограф и сфотографировала. В той парикмахерской подстригали многих знаменитостей, и она повесила мою фотографию рядом с поп-звездами и корейскими топ-моделями. Затем я пошел в ресторан и три официанта, включая девушку, попросили у меня автограф. В Китае меня тоже узнавали! Я покупал майку в одном из торговых центров Пекина, и пятеро парней попросили у меня автограф и сфотографировали. Я был сильно удивлен.

**?** Ты, конечно же, не можешь играть в игры вечно. Чем ты планируешь заниматься всю оставшуюся жизнь?

**Grrrr:** Меня интересует разработка игр и программирование. Я занимаюсь дизайном и раскруткой игры, называемой **Epsilon Conflict**, и мне нравится моя теперешняя жизнь прогеймера. После завершения карьеры я бы хотел заняться учебой и, возможно, открыть свой бизнес в сфере игр.

**?** Думаешь ли ты о реванше у SlayerS 'BoxeR'? Чувствуешь ли ты, что сможешь победить у него в следующий раз?

**Grrrr:** Я не думал и не готовился к реваншу с ним. Он очень опытен и тренируется по 10 часов в день. В связи с тем, что я пишу книгу, и по другим причинам, у меня не получается тренироваться даже 2 часа в день. Через месяц или два у меня появится больше времени и я достигну своей лучшей формы. Тогда я буду готов.

**?** Какие карты, по-твоему, наиболее сбалансированны?

**Grrrr:** Островные карты типа **Dire Straits** очень сбалансированы. Карты, на которых есть рампы (типа **Lost Temple**), но не имеющие так близко экспаншен, тоже хороши. Я думаю, что Зерги и Терран превосходят Протосса благодаря танкам и санкенам, они могут с легкостью занимать новые места, в то время как Протосс не может этого делать.

**?** И последний вопрос. Какой самый большой секрет в том, чтобы стать настоящим Gosu? Можешь что-нибудь посоветовать?

**Grrrr:** «Настоящим Gosu»? Хех. Очень важно иметь быстрые и ловкие руки. Если вы не можете контролировать свою мышку и клавиатуру, то вы никогда не превзойдете других. Тренировка против сильнейших игроков также очень важна. Если вы не будете играть против игроков превосходящих вас по уровню, то вы никогда не научитесь хорошим стратегиям и чувству времени, которые так необходимы, чтобы стать «настоящим Gosu». Также вам необходимо иметь много свободного времени и любить игру. Даже самым одаренным игрокам необходимо много тренироваться, чтобы быть лучшими. ●

игроков, если не лучшим?

**Grrrr:** Я бы предпочел, чтобы меня признали лучшим игроком в баскетбол... Тем не менее, это хорошее чувство ^^.

**?** Считаешь ли ты себя образцом для подражания?

**Grrrr:** Я рад, если вдохновляю людей. Я думаю, что я образец для подражания для Азии, а также для некоторых европейцев и американцев.

**?** Сохраняешь ли ты те костюмы, которые тебе дают на соревнованиях?

## Интернет-магазин с доставкой

NEW

**Game Boy Advance**  
**\$179.99**



НОВОЕ ПОКОЛЕНИЕ  
КАРМАННЫХ ПРИСТАВОК

Изменился ТЕЛЕФОН

**Заказ по Интернету:**  
<http://www.e-shop.ru>  
e-mail: [sales@e-shop.ru](mailto:sales@e-shop.ru)

(095) 798-8627  
(095) 928-6089  
(095) 928-0360  
(812) 276-4679

|                      |                                                     |                                                        |                                                      |                                          |
|----------------------|-----------------------------------------------------|--------------------------------------------------------|------------------------------------------------------|------------------------------------------|
| <b>DC</b>            | \$139.99<br>DreamCast (NTSC)                        | <b>НОВАЯ ЦЕНА</b><br>\$65.99<br>(DC) Sonic Adventure 2 | \$37.99<br>Джойстик для DC                           | \$65.99<br>(DC) Crazy Taxi 2             |
| <b>N64</b>           | \$149.99<br>Nintendo 64 (US) with Purple Controller | \$79.99<br>(N64) Mario Party 3                         | <b>НОВАЯ ЦЕНА</b><br>\$29.99<br>(N64) Mystical Ninja | \$79.99<br>(N64) The World is not Enough |
| <b>GBA &amp; GBC</b> | \$104.99<br>Game Boy Color Special Pikachu Edition  | \$19.99<br>GB Power Handles                            | \$39.99<br>(GB Color) Metal Gear Solid 2             | \$25.69<br>(GB) Pinocchio                |
|                      | \$39.99<br>Power Pack EX                            | \$63.99<br>(GBA) Tony Hawk Pro Skater 2                | \$63.99<br>(GBA) Earthworm Jim                       | \$55.99<br>(GBA) F-Zero Maximum Velocity |
| <b>PS One</b>        | \$159.99<br>(PSX-US) PS One                         | \$65.99<br>(PSX-US) Metal Slug X                       | \$65.99<br>(PSX-US) PS Fear Effect 2: Retro Helix    | \$9.99<br>(PSX-US) Nanotek Warrior       |



Заказы по телефону можно сделать с 10.00 до 19.00 без выходных  
услуга 48 часов Money Back. смотрите подробности на [www.e-shop.ru](http://www.e-shop.ru)

# MESSAGE OF THE DAY

## ПРОМЕЖУТОЧНЫЕ ИТОГИ



**Н**есколько номеров тому назад мы объявили маленький конкурс на лучшее приветствие для посетителей нашего сервера Кали (подробнее об этой игровой системе можно узнать на [www.gameland.ru/articles/kali/default.asp](http://www.gameland.ru/articles/kali/default.asp), а о конкурсе на [www.gameland.ru/articles/kali/concurs.asp](http://www.gameland.ru/articles/kali/concurs.asp)).

Народ охотно откликнулся, предложений пришло немало.

Одним из первых прислал свой вариант Приветствия **Камикадзе**. Делал это он, видимо, сразу после появления журнала в продаже, так как послание от него пришло к нам на сервер 2 июля в половину пятого ночи:

«Вот такое сообщение для Кали сервера я придумал:

**«Welcome to the Russian Multiplayer HELL»**

**Kamikadze kamikad@chat.ru ICQ: 38836023»**

Что ж, лаконично, четко и по делу. Единственное, что немного беспокоит, так это душевное состояние начинающих геймеров, которым вместо поддержки и пожелания успехов предлагают окунуться в Преисподнюю. Пусть и многопользовательскую...

К некоторому моему изумлению пришедшие вслед за этим заявки подтвердили — точка зрения Камикадзе имеет право на существование: тема «Игровой Преисподней на Кали» нашла развитие в десятке других предложений. Видимо, таков опыт многопользовательских батальонов у многих геймеров Рунета.

Ребята, не все так печально!

Отсутствие возможности сохраняться и невероятная коварность живого разума (в мультиплеере с человеком, а не с AI) перестают беспокоить, как только игрок набирается опыта. Более того, после «прикипания души» к мультиплееру одиночный режим просто начинает раздражать — ведь с компьютером не пообщаешься, а на Кали можно еще и обсудить перипетии боев с

друзьями-соперниками сразу после завершения потасовки, договориться об альянсах, объявить войну Клан на Клан и т.п. То есть сражаться в Интернете не со случайным и анонимным соперником, а как в любимом игровом клубе — за исключением разве что очного контакта...

Но каковы бы ни были отношения у того или иного геймера с многопользовательским режимом, это в данном случае не существенно и пальма первенства с темой Ада принадлежит Камикадзе, так что ему полагается **поощрительный приз за скорость — футболка с логотипом GameLand'a!**

Ближе к концу июля проснулись более оптимистично настроенные игроки и нас захлестнула волна рифмованных Приветствий. Правда, Пушкин тут отдыхает — все опусы написаны в основном белым стихом или даже эпютом. С неявно выраженным стиховым размером.

Вот некоторые примеры (с незначительной редакторской правкой):

**«Ты на сервер Кали пришел!  
Крутой мультиплеер тут ты нашел,  
Проверь реакцию с живым врагом,  
Попробуй не стать флагом...»**

**Nemets <nemts85@mail.ru>  
22 июля 2001 г.**

Или сочинение **3Ddron'a  
<andreydron@hotmail.com>:**

**«...Вы зашли на KALI сервер,  
Здесь всего полным-полно.**

**Тут жизнь течёт рекою  
А кишки летят горою  
всех тех, кто не с тобою!**  
...

**А если любишь поболтать  
тут найдётся даже чат.  
Только есть одна проблема  
За плохое поведение могут выкинуть  
тебя.  
Добро пожаловать сюда!..»**

Ну а победителем признан **Алекс aka**

**Magistr** (20 июля, полдень) с нетленной в рэп-стиле:

**«Ты зашел на Kali.net.  
Что, вопросы? Чего там нет?!  
Игры какой-то? Ищи-ка ответ  
Прямо на сервере Kali.Net!**

**Постой — опять тут просят совет -  
А что, мол, за зверь эта Kali.Net??  
Молодой человек, читайте Справки...  
ОК, объясню, только дерну травки...»**

**Kali — это Сеть для маньяков и фанов  
И само собой — нас, крутых игроков.  
Мальчики и девочки сидят без охраны:  
Любые игры и чат в приватном экране...»**

**Ты сам захотел оттянуться по полной,  
Играя, меняя файлы, ведя разговоры?..  
Парень, чтоб в Кали встречать игроков  
в приватном  
UIN получи на геймлендовском Кали!**

**Не знаешь как? Объясню ситуацию.  
Клиента поставь, оплати регистрацию.  
Заплатил раз, и нет больше взносов -  
Теперь во всех турнирах ты без вопросов!**

**Что-что? Еще раз про «девочек без охраны»?!  
Молодой человек, вам это знать рано!  
...Опять перебиваете? Ну, вы меня достали!  
Все! Пора сваливать! Играйте с нами!!!**

За этот гимн, в котором отражены основные отличия системы **Кали** от обычного мультиплеера, отмечены многие прелести пребывания на сервере (чат общий и приватный, обмен файлами, турниры и прочее) и даже упомянуто об однократности регистрационного взноса — **Алекс aka Magistr** получает Главный приз — коробочную версию игры по своему выбору!

Нам очень понравилась активное творчество наших читателей, и потому мы решили продлить Конкурс на лучшее Приветствие для нашего сервера Кали до 15 октября. С новыми условиями можно ознакомиться на [www.gameland.ru/articles/kali/concurs.asp](http://www.gameland.ru/articles/kali/concurs.asp). Так что за вами — краткие и емкие Приветствия (не обязательно рифмованные), а за нами, как всегда, — призы самым талантливым.

Не прощаемся, а временно расстаемся, присоединяясь напоследок к Приветствию Максима Настина из города Чайковский (Пермская область):

**«БОЛЬШЕ ИГРАЙ, МЕНЬШИ ЖДИ,  
ЗНАКОМЫХ В ЧАТЕ ИЩИ»**

Верно сказал, Максим!

Удачи на Кали!

**СИ-ONLINE**



# MOTORCITY ONLINE NFS В ИНТЕРНЕТ

**К**ак показала проводившаяся в этом году выставка игровых технологий E3, компании всерьез занялись Интернет разработками. Electronic Arts выставила на показ аж четыре новых версии своих сиквелов, полностью основанных на многопользовательской игре в глобальной сети. Конечно же, Motor City не первая гонка, имеющая поддержку многопользовательской игры, но первая, попытавшаяся создать отдельное сообщество любителей онлайн-гонок. Ее разработка началась еще в начале 1999 года. За это время она сильно менялась, но цель всегда оставалась одна и та же — привести гонки в Интернет!

Разработка Motor City Online была начата специально, чтобы представить серию Need For Speed в Сети. Ее создание велось параллельно с созданием четырех частей NFS и дело того стоило! Взять хотя бы систему сообщения между игроками, которая когда-то помогла играм жанра MMORPG (Everquest, Ultima Online) стать самыми популярными и возвышаться над игровой империей несколько лет. Теперь, похоже, пришли годы автосимуляторов. Ко всем преимуществам



Motor City Online нужно прибавить хорошо продуманную клубную систему, виртуальные чаты и аукционы для обмена информацией и виртуальными же игровыми продуктами, великолепная информационная поддержка и отлаженный рейтинг игроков. Это придает игре совершенно иную окраску. Отсутствие поддержки игры через Интернет в предыдущих частях Need For Speed привели к ее постепенному «вымиранию». Теперь, похоже, Motor City Online может утроить количество фанатов Need For Speed и вернуть былую славу компании Electronic Arts как, несомненно, лучшему производителю гонок для PC.

Начнем с оформления. Интерфейс Motor City Online сделан наподобие web-страницы так, что пользователи Интернета могут прямо в сети

посмотреть, что представляет собой игра. В левой части экрана находится ваше персональное меню гонщика с обозначением количества имеющихся у вас денег. В центре экрана красуется изображение вашей машины, а ниже все ее характеристики в самых мельчайших подробностях. Начинается игра конечно не с хорошей машины, а со старой и практически готовой пойти под пресс железяки, но и этого, как ни странно хватает, чтобы быстро развиться и, накопив нужную сумму, купить новую машину.

В главном же меню производится покупка и продажа автомобилей. Есть несколько способов шопинга. Можно пойти в магазин и купить себе машину, которая больше всего подходит по цене. Здесь нет ничего сложного. Но если чувствуете, что достойны большего, то советую попробовать свои силы на автомобильных аукционах. Когда вы входите на аукцион, главное меню сменяется окном, сильно напоминающим eBay, где показаны товары, выставленные на продажу, их сумма и конечная дата торгов по ним. Как и на eBay, выгодное предложение на покупку вашего товара может прийти в любую секунду, поэтому необходимо быть постоянно начеку. В Motor City Online есть аукцион под названием Righteous Rides, где выставляются машины, которые больше нельзя нигде купить. Также важно покупать и запчасти на одном из



таких аукционов, иначе толку от машины не будет никакого. Чтобы заработать много денег, не обязательно выигрывать на гонках, аукционы помогут разбогатеть умелому брокеру.

В MC Online будет два мода игры. Самым интересным и, пожалуй, главным модом в игре является так называемый Sim World. Там игрок сможет обмениваться товарами, продавать и обновлять свою машину различными новшествами, а затем записываться на официальные или неофициальные рейсы. На одних трассах за выигрыш будет давать деньги, на которые вполне можно содержать машину, а на других — либо деньгами, либо запчастями, либо самими машинами в зависимости от того, на что было заключено очередное





пари с противником. Всем игрокам дается выбор: можно, ничем не рискуя, копить по доллару на новый «Ягуар» или же купить его, победив в одном лишь рейсе. В **Sim World** существует три разновидности гонок: **drag racing** (медленные гонки), **street racing** (уличные гонки) и **oval racing** (круговые гонки). По неким причинам ранее запланированный **strunt racing** должен выйти уже после выхода игры.

Второй мод называется **Arcade Action**. Здесь для участия в гонке игроку не нужно платить деньги, а, проиграв рейс, он не теряет машину или часть инвентаря. Главной задачей является набор как можно большего количества очков за меньший риск, чтобы занять первые места в еженедельном рейтинге игроков (конечно, очков здесь присваивается гораздо меньше, чем в **Sim World**). Вообще, считается, что **Arcade Action** — мод для начинающих, хотя, может быть, и профессионал найдет здесь выгоду. На **Arcade Action** игроки проходят тренировку, дабы потом занять первые места среди лучших в **Sim World**.

Конечно же, ни одна гонка не обходится без машин и в особенности **Need For Speed: Motor City Online**. В первой версии игры ожидается около 50 машин, число которых со временем будет пополняться из

Интернета новыми. Основными марками станут **Ford, Chevrolet и Chrysler**. Разработчики компании **EA** всегда отличались хорошей программной поддержкой серии **NFS**, не стала исключением и **Motor City Online**, к которой планируется создать еще около сотни машин. Разработчики **EA** показали себя как великолепные новаторы, создав отличную систему аукционов, о чем мы упоминали ранее.

Запчасти к машине также придется покупать вам самим. Из тысячи частей от различных компаний типа **Edelbrock, Holley и Hurst** вам нужно будет выбрать несколько для своей машины. Сюда входят не только краска, подвески, шины или фары, но и сложная ходовая система, мотор, то есть вся «начинка» машины. Это делает каждую машину непохожей одна на другую, что придает игре большую реалистичность.

Вы спросите, как же можно разобраться со всеми этими модификациями и настройками самому? Это не придется делать самому, если вы вступите в один из гоночных клубов, поддержка которых будет включена в **MC Online**. Также как и в кланах **Quake**, здесь игрок сможет тренироваться со своими напарниками, получать технические советы и даже финансовую помощь. Каждая трасса в **Motor City Online** контролируется одним

из клубов. Лидер клуба получает бонус, размер которого зависит от количества членов, с помощью этого бонуса он может пригласить в клуб новых игроков (без бонуса вступить новым гонщикам в клуб не представляется возможным). Новичок, как правило, в клубе занимается грязным делом, то есть соревнуется с новичками из других клубов, на более важные рейсы его не допускают. Каждую неделю проводятся крупномасштабные рейсы за право отдельных клубов господствовать на одной из трасс. Кроме того, существуют различные денежные перечисления клубу за победы в гонках ее членов.

Ожидается, что графические и другие различные спецэффекты будут более совершенными, чем в предыдущих версиях **NFS**. Так на одном из выпущенных недавно видеороликов был запечатлен торнадо на трассе, проходившей возле ферм. Выглядит потрясающе! При этом над трассами разработчики трудятся сейчас денно и нощно, так что нужно будет постараться, чтобы во время гонок не засматриваться по сторонам, глядя на красивый ландшафт, а смотреть прямо на дорогу. Графика в **MC Online** должна стать лучше, чем во всех других играх этого жанра.

Разработчики **Motor City Online** уже продумали практически все аспекты для создания всемирного гоночного Интернет сообщества, объединенного пока одной **Motor City Online**. Полная настройка автомобиля, клубная система и простота в управлении — все это приводит в восторг уже давно ждущего этого момента гонщика. Разработка игры идет полным ходом, и как будет выглядеть финальная версия **MC Online** пока не известно, но она, я уверен, станет лучшей гонкой за все время существования игровой империи **EA**. Стоит отметить, что выход **Need For Speed: Motor City Online** запланирован на зиму.

CM-ONLINE

ЭКСПЕРТ: SERGIUS OLOR

# ИСПОВЕДЬ СЕРИЙНОГО УБИЙЦЫ ТВОЯ ЕЖЕДНЕВНАЯ ДОЗА PVP

**3** А РОДИНУ!» — так кричим мы, десять воинствующих русских, мчащихся на полном скаку по улицам Осло. Через минуту в центре этого города начнется кровавая резня, потому что сейчас в США вечер и, следовательно, у банка нас уже ждут. Чья возьмет — вопрос. Но, скорее всего «на шите» будет тот, у кого моральный дух, жажда победить и сыгранность команды сильнее.

Мы приближаемся к банку...

Среди тех, кто неподалеку от меня Torment, Khiafin, Misfit, Chip. Да, это

настоящие мастера — но битва будет тяжелой, американцы подготовились.

Воздух рассекают боевые заклятья: An Mani, An Ex Por, Por Ort Grav и, конечно же, Kal Vas Flam. Чу, Мисфит слетает со своего черного мустанга и падает вниз головой, но... Тормент на лету воскрешает его. Gotheus [RL] добивает Мисфита очередным spellsom, так что он снова лежит головой вниз. И вот чей-то труп порезан на куски. У американцев начинается паника, они бегут.

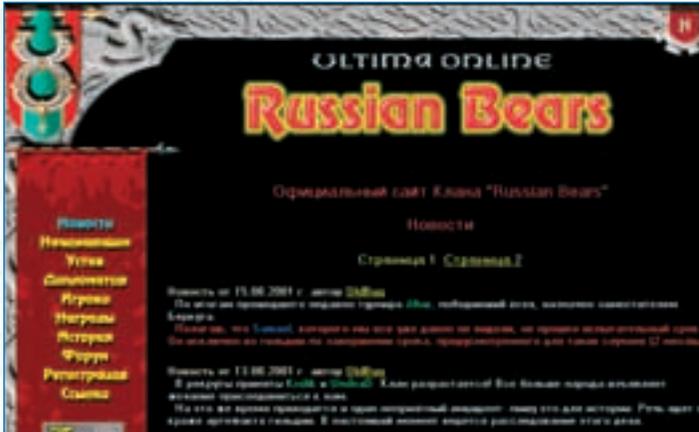
Но мы знаем: через 5 минут они придут отвоевывать свой город толпой в 20 че-

ловек. Поэтому наши бойцы тщательно прячутся в засаде..

Все вышеизложенное — обычный день русских геймеров на одном из самых популярных и, главное, густонаселенных серверов Ультимы Онлайн — **NOVUS** (<http://www.novusonline.com>), файлы для игры на Новусе [www.mosconsv.ru/pers/olor/uo/nos-uo.zip](http://www.mosconsv.ru/pers/olor/uo/nos-uo.zip).

Новус — это особый шард (shard, бесплатный неофициальный сервер **UO**), там царит **PvP (Player versus Player, Игрок против Игрока)**. А жить в **PvP** Вселенной сможет далеко не каждый онлайн-геймер...

# Novus Opiate Seclorum



## PvP — это плохо?

У многих PvP вызывает отвращение, потому что он связан с агрессивностью, тщеславием и ссорами в реальной жизни. Некоторые пытаются избежать его, занимаясь мирными делами, зонингом, выполнением квестов и другими ролевыми забавами.

Но только не те, кто приходят на Новус!

Любой геймер, приходящий сюда знает, на что он идет, и переизбыток адреналина ему здесь обеспечен. Буквально каждый день наполнен сплошными побоищами между игроками разных стран. И каждое из сообществ пытается вырваться вперед, доказав при этом свою мощь и всемогущество на шарде. Для наглядности Новус можно себе представить как некий средневековый континент, с разрозненными землями, где правят враждующие державы. Буквально у каждой есть свой город, земля, любимое место обитания. У Америки и Канады — **Occllo (non-gz)**, у Испании и Италии — **Cove (gz)**, у России — **Serpent's Hold (non-gz)**, он же **Kremlin**, он же **Moscow**, он же **Russian Land** или Родина...

Держим мы этот город вот уже на протяжении года, и американцы отчаялись его захватить. А если им и удастся это сделать, то лишь минут на 15, что не скажешь о нашей недавней трехчасовой осаде **Occllo**.



СТРАНА ИГР

Сервер управляется не нашими администраторами, так что любого россиянина ждет тут трудная жизнь. Лишь в чащобах, если вы русский, можно чувствовать себя на Новусе более-менее спокойно. И, надо признать, **PvP** — это самый тяжелый путь, который можно выбрать в УО. Ремесленники, торговцы и зонеры не уважают таких как мы, потому что им мешают зарабатывать деньги, и... их можно понять.

С другой стороны истинный киллер вовсе не рад убийству слабого игрока. У каждого существует верхняя планка, к которой он стремится. Чаще всего это некий игрок, которого очень сильно хочется победить. В этом, пожалуй, главное отличие Новуса от других шардов — тут много хороших игроков разной национальности, культуры, языка и разного менталитета. Поэтому при убийстве нейтрального китайца испытываешь не те чувства, как при убийстве сильного американского бойца, который намеренно сражается против России и по-всякому ее пытается унижить ее защитников.

## Технология PvP

Что же касается технической стороны **PvP**, то Новус в этом плане является лучшим полигоном для бойцов. Здесь — отличный баланс оружия и магии. Нельзя убить опытного игрока одной магией, но и нельзя убить игрока одним лишь оружием. Этот баланс способствует вообра-

БОЛЬШЕ НОВИНОК

TOTAL DVD

ЧЕМ В ЛЮБОМ ДРУГОМ ЖУРНАЛЕ

ЧИТАЙТЕ  
В СЕНТЯБРЬСКОМ  
НОМЕРЕ

КОЛЛЕКЦИЯ  
СТЭНЛИ КУБРИКА  
НА DVD

«ПЛАНЕТА ОБЕЗЬЯН»  
УПРАВЛЯЙ ПЛАНЕТОЙ!

ВЫИГРАЙ DVD-ДИСКИ  
С ПОСЛЕДНИМИ НОВИНКАМИ!

НОВЫЙ ШИРОКОФОРМАТНЫЙ  
ТЕЛЕВИЗОР ОТ PANASONIC

«КРЕПКИЙ ОРЕШЕК»

БЕССМЕРТНАЯ ТРИЛОГИЯ  
НА DVD



ВСЕ, ЧТО  
ВАМ НУЖНО  
ЗНАТЬ О DVD

КАЖДЫЙ МЕСЯЦ  
НОВЫЙ НОМЕР

Российская редакция:  
119034, Москва,  
Коробейников пер., 1/2, стр. 6  
тел.: 245-8859  
E-mail: reklama@totaldvd.ru



жению, поиску комбинаций и приемов боя, и в то же время придает PvP небывалую ни на каком другом шарде динамичность. Кроме того, магия тут сделана в виде «посткастинга», что требует в бою постоянного движения, маневров и прочих «резких» действий.

Понятно, что в такой суровой обстановке важнейшим элементом сражений на Новусе является командная игра. Именно она и решает все: кто выиграет и кто проиграет, какая команда, страна, город будут «опущены», а кто восторжествует.

**Teamplay** нарабатывается опытом. Новичкам для этого нужно чаще бегать вместе с опытными напарниками. Причем, как показывает

практика, большое количество человек в команде не дает сыгранности. Идеальная команда — 5 человек. И при это хорошо натренированная команда из двух киллеров способна вынести целый город. Тренировки, зачистки, общение, понимание друг друга — все это ведет к более совершенной командной игре. Самое главное — взаимопонимание. Если вы будете чувствовать напарника, его следующий ход, и сделаете так, чтобы в точности соответствовать его мыслям — вы победите.

### Русские гильдии Новуса

Что же касается русских на Новусе, то у нас есть несколько устоявшихся команд. Одна — команда **RL**, которая, благодаря сильному составу и крайней натренированности каждого бойца проводит ежедневные зачистки по шарду. Другая — **AoA** ([aoo.gameland.ru](http://aoo.gameland.ru)), гильдия состоящая из опытных игроков, не так часто собирающихся для чистки. Кроме того, существует множество команд (среди них **SH**, **U-U**, **outcasted**), которые совершают набеги реже, но при этом не менее эффективно.

Следует заметить, что основная масса русской общности Новуса живет дружно и собранно. Мы часто встречаемся в реале, выпиваем, обсуждаем проблемы насущные и прос-

то общаемся. Все очень живые, контактные люди. И даже большие расстояния России не проблема для нас — мы ездим друг к другу из своих городов, собираемся в любимых местах, устраиваем шашлыки. Иногда небольшими группами ходим в компьютерный клуб. Не столько поиграть в УО, сколько опять же пообщаться. Одно из наших любимых мест — клуб «**Dungeon**», где нас всегда тепло встретит верный друг русских на Новусе **Elvis**. Живем весело, не скучаем.

Что касается политики: у каждой гильдии она выходит по-разному. Некоторые предпочитают дружить с немцами, некоторые с корейцами, ну а самые отчаянные заключают альянсы с нашими заклятыми противниками — американцами. Правда, подобные союзы вызывают у других русских бурю недовольствия и влекут за собой военные конфликты среди своих. Но пока Новус жив, пока там есть люди, которым нравится сражаться — мы будем просто играть так, как нам хочется и как нравится. Не стоит забывать, что Ультима Он-лайн — все-таки игра, хоть и очень реалистичная.

Ну а пока.. Kal Vas Flam!

CM-ONLINE

ЭКСПЕРТ: Иван Петрович ([petrovich\\_ivan@mail.ru](mailto:petrovich_ivan@mail.ru))

# DOWNLOAD: ПРОВЕРЕНО ЛИЧНО!

## Website Extractor ver. 7.50

Интернет:

<http://www.esalesbiz.com/extra/download.htm> или <http://tucows.rinet.ru/files/webextrasetup.exe>

Размер: 612 Кб

Оценка: 9

Статус: freeware

Вот тут пришло письмо: «У меня вопрос, как бы мне сделать некоторые странички или сайты доступными автономно, без подключения к Инету, а то любимые сайты грузятся быстро, но приходится подключаться, а без коннекта — сразу выдается сообщение о какой-то ерунде в браузере. Я пробовал полагать в синхронизации, но без толку... Ничего не скажете на этот счет? (<[al911@rambler.ru](mailto:al911@rambler.ru)>»). Посоветовали мы автору сохранять любимые странички для локального просмотра, но это товарищу не понравилось. Его браузер сохраняет по одной страничке за раз, а это, мол, весьма утомительно! Да к тому же кое-какие странички сохраняются некорректно и их потом не прочесть. Читатель потребовал от нас нового совета...

Что ж, утилита **Website Extractor** — это то, что нужно! Небольшая по размеру, с удобным инсталлятором/деинсталлятором она может выкачать сайт целиком, не потеряв ни одной перекрестной ссылки между страничками. В новой версии программы пользователь найдет усовершенствованный интерфейс, всплы-

вающие по клику мыши менюшки, более подробное описание в Help файле. В общем пользоваться программой совсем не сложно — достаточно скопировать в буфер обмена URL интересующего нас ресурса и процесс его загрузки на жесткий диск пойдет автоматически.

**Website Extractor** способен копировать до ста файлов одновременно с нескольких веб-сайтов, таким образом достигается значительная экономия времени и денег по сравнению с традиционным просмотром Сети **Internet Explorer'ом** или **Netscape Navigator'ом**. Обширная система фильтров, встроенная в программу,



позволит оптимизировать количество и качество загружаемых на диск данных. Файлы можно сортировать не только по типам или размеру, но и по домену или директории их расположения. Также поддерживается докачка файлов, получение только свежих версий в обход прокси-серверов, поиск файлов по ключевым словам...

Имеются и другие полезные моменты. В частности тот, что программа абсолютно бесплатна и не надоедает пользователя назойливой рекламой.

## Active SMART ver. 2.1

Интернет:

<http://www.ariolic.ru/activesmart/index.html> или <http://www.ariolic.com/download/activesmart.zip>

Размер: 120 Кб

Оценка: 8

Статус: shareware

Когда «падает» винчестер — это катастрофа! Особенно если на нем дипломная работа или реферат, который надо сдать уже завтра. Однако современные диски способны самостоятельно отслеживать свою пригодность к работе, этот алгоритм называется **S.M.A.R.T.** (технология самотестирования). О наличии сей полезной функции у винчестера часто сообщает BIOS при обнаружении жестких дисков в начале загрузки компьютера. Но вот как узнать, что там «натестировал» у себя внутри HDD и не пора ли выполнять резервное копирование все системы?

**Active SMART** позволяет извлечь абсолютно всю информацию такого рода обо всех жестких дисках системы и представить ее в наглядном виде поль-



зователю. Программа даже делает некий статистический обсчет полученных данных, в результате чего появляется прогноз «времени жизни» конкретного диска.

Работает **Active SMART** в фоновом режиме, поддерживает ATA/IDE и SCSI винчестеры. Сообщать о грядущем отклазе HDD программа может не только выдавая предупреждение пользователю локальной машины, но также и отправляя электронное письмо администратору сети, где машина работает. Вообще надо отметить обилие конфигурационных настроек **Active SMART** — они позволяют полностью контролировать работу утилиты.

Единственным недостатком можно считать необходимость регистрации **Active SMART** для получения полностью функциональной версии. Но поскольку ее изготовители — это россияне, то оплатить регистрация можно и рублями (полагаю, что 100 рублей дешевле требуемых с иностранцев 25 долларов...) на очень медленно грузящемся сайте <http://www.ariolic.ru/order.html>.

## Text To Phone ver. 1.0.9.51

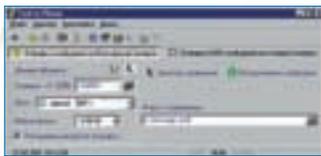
Интернет:

[http://www.dvalery.lgg.ru/\\_products/text2phone.htm](http://www.dvalery.lgg.ru/_products/text2phone.htm) или [http://www.dvalery.lgg.ru/\\_downloads/Text2Phone\\_v109b51.zip](http://www.dvalery.lgg.ru/_downloads/Text2Phone_v109b51.zip)

Размер: 532 Кб

Оценка: 10

Статус: freeware



Возможно, многие уже знакомы с очень забавным и, что немаловажно, бесплатным Интернет-сервисом **INTER-VPOST** (<http://www.vpost.ru>), позволяющим отправлять текстовые сообщения через синтезатор речи на обычный телефон. То есть все, что вы печатаете, будет прочитано роботом абоненту указанного вами телефона в Москве. Конечно, можно отправлять сообщения прямо с сайта **VPost**, но тогда придется долго листать странички и кликать, пока не доберешься до заветной формы с полем ввода текста сообщения. Программа, предложенная Валерием Доможировым, позволит оперировать системой **VPost** прямо с рабочего стола компьютера!

Более того, отправкой голосовых сообщений дело не исчерпывается. Теперь **Text2Phone** может отправлять **SMS-ки** на сотовые телефоны МТС, БИЛАЙ-На, МСС и СОНЕТА. А также слать послания абонентам **ICQ**.

Теперь процитируем подробное описание алгоритма работы с **Vpost**, взятое нами с сайта В. Доможирова:

«...Система **Inter-VPost** разработана для предоставления услуги голосовой

почты с доставкой сообщений на адрес электронной почты.

После регистрации в системе, абонент **Inter-VPost** получает в распоряжение уникальный номер голосового почтового ящика с пятизначным номером — виртуальный автоответчик и факсимильный аппарат, роль которого выполняет сервер компьютерной телефонии, подключенный к многоканальной телефонной линии в Москве. Такой ящик используется друзьями и коллегами абонента для передачи речевых и факсимильных сообщений при отсутствии связи с ним.

Позвонив на прямой московский телефонный номер (095) 705-9285, человек вводит номер голосового почтового ящика в тоновом наборе или внятно проговаривает его на русском языке. Система **Inter-VPost** предлагает оставить речевое или факсимильное сообщение. При получении сообщения система отправляет его на адрес электронной почты абонента в виде присоединенного файла. Речевые сообщения приходят в формате wave, прослушиваемом на любом компьютере со звуковой картой. Факсимильные сообщения приходят в графическом формате **tiff**, что позволяет адресату распечатать их сразу или предварительно распознать текст...»

**ВНИМАНИЕ: для нормальной работы Text2Phone должны быть включены Cookie в браузере!**

**Magic Trainer Creator ver. 1.27**

**Интернет:** <http://fly.to/mtc> или <http://members.fortunecity.com/mtc/mtc127.zip>  
**Размер:** 1640 K6  
**Оценка:** 9  
**Статус:** freeware

Многие из нас для прохождения сложных игровых моментов, что уж скрывать, пользуются тренерами. И что удивительно, не успеет выйти какая-то популярная игра, как для нее тут же готов тренер, да еще и не один, а трех-четыре разновидности! Этот факт будет удивлять геймеров куда меньше, если знать, что существуют особые программы — создатели тренеров.

Все они работают по схожему алгоритму. Любая игра размещает в оперативной памяти компьютера всю



необходимую ей информацию. Помимо каких-то динамических библиотек, драйверов и прочих исполняемых файлов, в ОЗУ попадают такие важные параметры как уровень персона-

жа, его здоровье, количество юнитов, денег, ресурсов и т.п. Чтобы игра не путалась, каждое цифровое значение хранится по строго определенному адресу. И чтобы стать неуязвимым или иметь миллиарды золотых, надо отыскать эти ячейки и подправить (зафиксировать) имеющиеся там цифры. Все тренеры делают именно это, а наиболее точно работает **MTC!**

Теперь, когда мы знаем теорию работы тренеров, то мы легко уясним, как обращаться с **MTC**. Утилиту следует запустить до игры и в процессе изменения искомого параметра, переключаться из игры на **MTC** и находить соответствующий адрес и число. Возможно, это придется повторить и не один раз, но результат того стоит. Ведь **MTC** позволяет изготавливать тренера в виде отдельных исполняемых файлов, которые надо запускать после старта игры и которые автоматически вносят все желаемые изменения.

Хотя надо помнить и об ограниченности применения созданных тренеров — работают они с определенной версией игры и при патчивании или апгрейде версии может потребоваться повторное изготовление тренера. Зато вы сможете гордо выложить тренер, названный вашим именем, в Интернет и, таким образом, стать самым настоящим хакером...

CI-ONLINE

# ВОПРОСЫ И ОТВЕТЫ

Задать вопрос можно на форуме «Онлайн» на [www.gameland.ru](http://www.gameland.ru) или прислать на [dolser@gameland.ru](mailto:dolser@gameland.ru)

**?** У меня такая проблема. Я подключаюсь в Интернет, работаю в нем, и через какое-то время соединение «виснет», то есть я подключен к Интернету, но ничего не могу сделать — ни зайти на сайт, ни отправить почту и т.д. Пожалуйста, помогите мне!

Обычная проблема плохой линии. Попробуй ограничить скорость модема сверху — часто скоростные протоколы (типа **V.90**) на неважных линиях не позволяют нормально работать, связь как бы есть, но идут постоянные ретрейны и ничего не качается...

Большой материал на эту тему был опубликован в «Стране Игр» №977. Если номера нет под рукой, то эту заметку можно найти в архиве журнала на [www.gameland.ru](http://www.gameland.ru). Здесь мы только приведем описание процедуры тестирования линии связи (команды диагностики **In** и другие — уточни по инструкции к твоему модему):

- 1 Запускаем **HyperTerminal** (обычно из папки **C:\Program Files\Accessories\HyperTerminal**).
- 2 На предложение создать новый сеанс жмем «Отмена» и попадаем в окно, в ко-

- тором и будем вводить команды.
- 3 Сбросим модем командой **ATZ** (команды набираются слитно, без пробелов, ввод завершается нажатием клавиши **Enter**). Отклик — **OK**. Набираемую команду может быть не видно, если это нервничает, включите экранное эхо — **ATX1**.
- 4 Набираем номер провайдера — **ATDРппппп** (п...п — это телефон провайдера).
- 5 После соединения мы увидим в терминальном окне приглашение на вход («логин» или сразу «пароль»). Приглашение игнорируем и переключаем модем в командный режим, введя **+++** (переключение происходит с паузой, обычно около 1-2 секунд). Отклик — **OK**.
- 6 Вводим команду **ATI611** и получаем нужную нам информацию о текущем соединении, сохраняем или записываем характеристики линии.
- 7 Повторяем процедуру еще несколько раз, чтобы получить средние значения параметров связи.

Как расшифровать полученную информацию?

Прежде всего, обратим внимание на шум — это параметр **SNR**. Если он ниже

**35**, то о **V.90** лучше забыть и переключиться на **V.34**. Если **SNR 37** и выше, то телефонная линия неплохого качества в смысле своих шумовых характеристик.

Затем ищем **Blers** (**Block errors**, ошибки в блоках данных/протокола) и **Link Naks** (отсутствие подтверждения приема блоков). Если таких блоковых ошибок много, то проблемы в работе модема связаны, скорее всего, с телефонной линией. Чрезмерное количество **Blers** при малом времени на линии характерно для старой, декадно-шаговой АТС. Останется только ограничить использование высокоскоростного протокола и спуститься на **V.34**...

Возможен и другой вариант, у недорогого провайдера пропускная способность его канала на связь с Интернетом исчерпывается как раз во время твоих сеансов связи и все его абоненты начинают «тормозить». Попробуй законnectиться попозже/пораньше или к другому провайдеру. Если это поможет, то просто поменяй провайдера.

**?** Где взять рулезный учебник по WorldCraft???? Не подскажите??? Вы ведь когда-то публиковали его обзор, так напечатайте его еще раз!

Что ж, и мест таких более чем достаточно и вариантов описаний **WorldCraft'a** много, и обзор мы в трех номерах печатали. Это неудивительно, поскольку программа универсальная, легкая в применении, постоянно совершенствуется и потому заслуженно пользуется популярностью (текущая версия **3.3**). Первичные руководства по использованию **WorldCraft** — англя-

зычные, так что если с языком проблем нет, то рекомендую такие ссылки:

«**Worldcraft 2.x Guide for Newbies**» ([http://halflife.gamedesign.net/resources/worldcraft2\\_setup.shtml](http://halflife.gamedesign.net/resources/worldcraft2_setup.shtml)) — очень подробное и доходчивое описание для новичков, включая инсталляцию, конфигурирование и первые шаги.

«**WorldCraft**» (<http://aelita.renet.ru/~sgl/design/wcraft.htm>) — более продвинутая версия руководства, включает рассмотрение дизайна всяческих «бантиков» типа **prefabs** и **decals**.

Но, конечно же, куда удобнее иметь все эти советы на родном языке. Таких ресурсов тоже немало:

«**Worldcraft — уроки мастерства — сделай карту за три дня!**» (<http://sq.nm.ru/wc>) — это как раз сайт автора упомянутого в вопросе обзора в Стране Игр. На рекомендуемом же ресурсе есть не только советы по **Worldcraft'u**, но и сам редактор, читательский форум, FAQ и примеры любительских работ.

«**Естественное в мире Half-Life**» (<http://www.halflife.ru/demi>) — настоящий учебник по **WorldCraft**, составленный Олегом «проф.Выбегалло» Бутриным. Сей объемистый труд, состоящий из 20 разделов, освещает буквально каждый аспект программы и особенности работы с ней: от «терминов и понятий» до различных способов сделать мину...

CI-ONLINE

<http://www.gameland.ru>

#18(99), СЕНТЯБРЬ 2001

# CONQUEST:

Сергей  
Дрегалин

Советы  
по прохождению  
игры

# FRONTIER WAR

## РЕКОГНОСЦИРОВКА

- 1 На каждой планете есть ограниченное число секторов, где можно строить сооружения. Разные здания занимают от одного до трех секторов. Планеты не нужно захватывать — никто не мешает вам возводить свои сооружения рядом с сооружениями противника. Лишь бы хватало места.
- 2 На планетах может быть от одного до трех видов ресурсов. Со временем они постепенно восстанавливаются, однако не могут превышать жестко определенно-го максимального значения.
- 3 Чтобы найти бездействующий гражданский корабль, например, сборщика ресурсов или фабрикатора (**Fabricator** — простите за кальку с английского, но так удобнее), нажмите на клавишу <.> (точка). Следующее нажатие переместит вас к другому бездельнику и так далее, по кругу.
- 4 Войска и даже некоторые сооружения (например, лазерные орудия) расходуют не только ресурсы, но и особые очки — **Command Points**. Этих очков вечно не хватает, и поэтому возникает необходимость уничтожить какой-либо корабль, а взамен него построить новый. Чтобы принести жертву, выделите судно и нажмите на клавишу <Del>.
- 5 Чтобы увеличить количество очков, стройте штабы (**Headquarters**) и радарные установки (**Sensor Towers**). Первые увеличат лимит на двадцать пять, а вторые — на десять очков.
- 6 Быстрое сохранение игры осуществляется клавишей **Q**, а быстрая загрузка — клавишей **E**.
- 7 Все корабли несут на борту ограниченное число боеприпасов. Дозарядку можно осуществлять двумя способами — непосредственно на складах (курсор примет форму бака с топливом) или с помощью специальных кораблей-доставщиков. У последних есть определенный радиус действия, внутри которого они будут автоматически восполнять боеприпасы всех дружественных кораблей. Если вы ведете боевые действия вдали от базы, обязательно включите в состав группы несколько кораблей-доставщиков.
- 8 Боеприпасы ограничены не только у кораблей, но и у стационарных орудий. Чтобы восполнить боевой комплект, воспользуйтесь услугами доставщиков.
- 9 С помощью врат (**Jump Gate**) вы не только создаете линию снабжения (т.е. соединяете удаленный штаб и здания на новых планетах; без такой линии сооружения не будут функционировать!), но и

блокируете противнику вход в систему. Построить это сооружение можно с помощью фабрикатора.

10 При попадании в пояса астероидов у кораблей существенно снижается скорость и маневренность. А при контакте с газовыми облаками ваши флотилии получают серьезные повреждения.

11 После уничтожения кораблей на их месте остаются контейнеры с ресурсами. Старайтесь захватить их как можно быстрее, так как через некоторое время они исчезнут.

12 Для строительных сооружений можно задать точку, в которую будет прибывать построенная техника. Не забывайте о том, что корабли без труда отыщут путь даже через несколько гиперпространственных туннелей, поэтому максимально используйте тыловые базы для усиления пограничных войск.

13 Чтобы создать очередь заданий, используйте клавишу **Shift**. Например, вы можете приказывать фабрикатору построить сначала завод, потом пару лазеров, а затем лабораторию, щелкая по соответствующим иконкам при нажатой клавише **Shift**.

14 Сооружения можно не только разрушать, но и продавать. Обмен зданий на ресурсы осуществляет фабрикатор. Особенно такой трюк эффективен с вражескими платформами, захваченными десантным кораблем.

15 Синие туманности временно лишают корабли боекомплекта, а также не позволяют осуществлять дозарядку. Таким образом, оказавшись в синей туманности, флотилии совершенно не могут атаковать!

16 Находясь в грязно-бурых туманностях, корабли получают в четыре (!) раза больше повреждений. Отсюда простое правило — заманивайте в такие туманности противника и сами старайтесь не попадать в них в бою.

17 Зеленые туманности существенно замедляют движение кораблей.

18 В одиночной игре существует жесткое ограничение на максимальное число очков — их не может быть более ста.

## ПРОХОЖДЕНИЕ КАМПАНИИ

### МИССИЯ 1. UNCHARTED TERRITORY

#### Боевые задачи:

- 1 Свяжитесь с капитаном Блэквелом.
- 2 Проведите разведку звездной системы.



3 Капитан Блэквел должен остаться в живых.

Первые несколько заданий миссии настолько тривиальны, что на них нет смысла останавливаться подробно — все они посвящены азам управления. Поупражнявшись с кораблем капитана Блэквела, исследуйте систему. Направьте флотилию на юг и ищите сияющую синюю туманность гиперпространственного туннеля. Как только вы отыщете ее, из черева выскочит небольшой дружественный кораблик, за которым гонятся два фрегата противника. Задайте им жару и возвращайтесь к северному порталу.

После прибытия фабрикатора, строительного корабля, соорудите самое главное здание — штаб (**Headquarters**). Оно увеличит лимит подразделений до двадцати пяти единиц.

После штаба постройте перерабатывающий завод (**Refinery**) и центр подготовки пехотинцев (**Marine Training Facility**). На заводе соорудите пару кораблей для сбора ресурсов (**Harvester**). Два построенных сооружения позволяют увеличивать ваши запасы газа, руды и экипажей.

Во время строительства враг совершит на вас несколько нападений. Они не представляют опасности при условии, что вы не станете слишком далеко отводить войска от планеты. За жизнь Блэквела не беспокойтесь — уничтожить его очень и очень просто.

Соорудите легкий завод (**Light Shipyard**), после чего постройте на нем шесть корветов. Для надежности запустите в производство не менее десятка таких кораблей.

Отбейте «настоящую полномасштабную атаку», после чего выберите корабль-сборщик и подведите его к южному порталу. Вам необходимо доставить маяк, находящийся в соседней системе. Осуществите гиперпространственный переход и двигайтесь на юг к мигающей точке. Захватите спутник, щелкнув по нему правой кнопкой мыши, и прикажите сборщику ресурсов возвращаться к штабу.

После возвращения миссия будет успешно завершена. Считайте, что азам игры вы уже обучились — дальше начнется настоящая битва...

### МИССИЯ 2. THE SEARCH FOR HAWKES

#### Боевые задачи:

- 1 Сформируйте ударную группу.
- 2 Доберитесь до гиперпространственного туннеля.
- 3 Найдите захваченную команду.
- 4 Капитан Блэквел должен остаться в живых.

Начните миссию со строительства шести корветов и трех ракетных крейсеров. Можно построить и более крупный флот, однако в этом нет необхо-



димости. Когда строительные работы будут закончены, выводите корабли к гиперпространственному туннелю на юге сектора. Уничтожьте все корабли противника в этой зоне и постройте врата (Jump Gate) около туннеля.

Перебирайтесь в новую систему со звучным названием Алькаид. Двигайтесь на юг, смещаясь немного к востоку. Вскоре вы наткнетесь на планету земного типа (2500 ед. руды, 2500 ед. газа и 3500 членов экипажа) — она и станет вашей новой базой. Постройте хранилище боеприпасов и один корабль-доставщик (Supplyship).

Будьте осторожны — в южной части карты находятся газовые пламенные туманности (красного цвета). Если корабль подберется к ним слишком близко, он получит заметные повреждения. База противника расположена на юго-востоке от найденной планеты. Вышлите туда ударную группу и уничтожьте патрульные войска. Следите за тем, чтобы не погиб капитан Блэквел — в этом случае миссия будет проиграна. Во время атаки оставьте как минимум одно вражеское сооружение. Постройте десантный корабль (Troopship). Если вам не будет хватать очков (Command Points, указываются в верхней части экрана), уничтожьте один или несколько своих кораблей, нажав клавишу <Del>.

Когда десантный корабль будет построен, начните исследование технологии Troopship второго уровня. После окончания работ вышлите корабль к базе противника и захватите любое здание, щелкнув по нему правой кнопкой мыши. После рапорта десантной команды миссия будет успешно завершена.

**МИССИЯ 3. PRISONER OF WAR**

**Боевые задачи:**

- 1 Доберитесь до дальней стороны пояса антима́терии.
- 2 С помощью десантного корабля найдите и вызволите из плена адмирала Хавкеса.
- 3 Капитан Блэквел должен остаться в живых.

Берите все имеющиеся в наличии силы и летите к планете, которую атакует противник. Можете не торопиться, так как спасти сооружения вам все равно не удастся, и всю инфраструктуру придется создавать заново. Уничтожьте корабли врага, после чего постройте около портала к системе Дадан (южная часть сектора) две лазерных установки и врата.

Приступайте к созданию флота и добыче ресурсов. Для начала хватит пяти корветов и четырех крейсеров — с этими кораблями отправляйтесь в Данан. Облетая опасные туманности, доберитесь до восточной части карты. Там находится портал в новую систему — Баай. Из нее можно добраться до первой системы, причем до той ее части, которая отгорожена поясом из антима́терии. Но сначала...

Сначала уничтожьте все вражеские корабли Hive Carrier, а также врата, блокирующие вход в систему Баай. Затем подгоните к порталу фабрику и пару кораблей-доставщиков. Обязательно проведите все доступные исследования.

Отправляйте флотилию в гиперпространственное путешествие, после чего двигайтесь на восток. За-

ватите планету (всего их четыре в этой системе) и постройте склад с боеприпасами, а также легкий завод по производству кораблей.

Двигайтесь вдоль извилистого «коридора», ограниченного непроходимой стеной антима́терии. Портал находится в северо-западной части сектора, однако прежде чем вы до него доберетесь, вам придется захватить еще три планеты и уничтожить патрульный флот. Перед тем как совершать гиперпрыжок, постройте один десантный корабль и включите его в состав флотилии.

Оказавшись за непроходимым барьером, летите на северо-запад. Обязательно включите режим удер-



жания огня (Idle Stance, иконка с изображением «пацифика»), чтобы ваши горячие парни не разбили центр подготовки командиров (Warlord Training Grounds). Захватите это сооружение с помощью десантного корабля — адмирал Хавкес будет спасен, а миссия успешно завершена.

**МИССИЯ 4. FRIEND OR FOE?**

**Боевые задачи:**

- 1 Найдите повстанцев Богомолв.
- 2 Капитан Блэквел и адмирал Хавкес должны остаться в живых.

Достаточно сложная миссия. Вам предстоит выдержать натиск флота противника, значительно превосходящего вас по численности и огневой мощи.

Сразу же высылайте все силы на помощь повстанцам — их необходимо защитить любой ценой. После этого ждите прибытия фабрику (а можете построить и свой собственный на тыловой базе), после чего готовьтесь к массивной атаке.

Отбились? Очень хорошо. Однако по сравнению с предстоящим нашествием это цветочки. В следующий раз на вас обрушится раз армада раз в пять-шесть мощнее этой.

Признаком окончания первого этапа является разблокировка портала, ведущего в систему Альто. НИ В КОЕМ СЛУЧАЕ НЕ ОТПРАВЛЯЙТЕСЬ ТУДА! Прежде необходимо очень хорошо подготовиться к предстоящему бою. Действуйте по следующей схеме:

- 1 Постройте около северной планеты пару орудий.
- 2 Постройте в тылу два легких и один тяжелый завод, а также все возможные сооружения.
- 3 Постройте еще пару легких заводов на любой из четырех планет (лучше на северной).
- 4 Проведите все исследования.



ЭТО  
ЧТО-ТО  
НОВОЕ!

**ЭТО НЕЧТО  
АБСОЛЮТНО НОВОЕ!  
СПЕЦВЫПУСК  
«NIGHTECH:  
НАПЕРЕГОНКИ  
СО ВРЕМЕНЕМ!»**

**Катушки Тесла — ты знаешь, что это?**

**Искусственный интеллект у тебя дома**

**Хай-тек в России**

**Лондонский музей науки:**

**экскурсия из завтра во вчера**

**Самый маленький радио-жук**

**Хайтек-сортiry: прямо сегодня**

**Ещё:**

**Вечные двигатели: реальности!**

**Аэромобили — уже сейчас это**

**доступнее любых «Феррари»**

**Собираем шокер!**

**Кабельное телевидение своими**

**руками**

**«Хайтек»: Мы меняем будущее!**



- ❶ Установите около северной планеты пару лазерных орудий.
- ❷ Поставьте на конвейер производство не менее тридцати ракетных крейсеров на каждом(!) легком заводе, а также производство боевых кораблей (**Battleship**) на тяжелом заводе. В качестве точки сбора установите область между порталом, ведущим в систему Альто, и северной планетой.
- ❸ Выведите Хавкеса и Блэквела в глубокий тыл. Конечно, огневой мощи их орудий будет не хватать, но лучше не рисковать их головами. Пускай отскакивают в другой системе, пока не стихнет буря.
- ❹ Сохраните игру!

Теперь несколько слов о развитии атаки. Отправьте двух фабрикаторов в систему Альто и прикажите им строить врата. В это время враг начнет наступать из двух порталов, расположенных в юго-восточной и юго-западной частях сектора. Про количество войск мы уже говорили — первые несколько минут корабли Богомолов будут идти непрерывным потоком. Место сбора противника — область около гиперпространственного туннеля к системе Альто.

Полностью отбить атаку вряд ли удастся, но уничтожить до трех четвертей нападающих вы сможете (пусть и не с первой попытки). Рано или поздно враг доберется и до сооружений на планетах, после чего займет позицию около портала, пытаясь уничтожить врата. Вот тут-то и кроется главная хитрость. Пока враг палит из всех орудий с одного конца портала, наши доблестные фабрикатеры чинят врата с другого. Итог — через некоторое время патроны у нападающих закончатся. Главное — следить за тем, чтобы фабрикатеры успевали чинить портал быстрее, чем его уничтожает противник. Ну а судьба обезвреженного флота противника остается на ваше усмотрение.

Есть и еще одна хитрость, правда, уже из разряда не совсем честных. Если вы выведете Хавкеса и Блэквела в тыловую систему и постройте врата ДО начала атаки, то она завершится, так не начавшись. Такая вот любопытная ошибка в игровом скрипте.

### МИССИЯ 5. FRONTIER WARS

#### Боевые задачи:

- ❶ Восстановите контроль над системой Перилон.
- ❷ Заставьте Богомолов покинуть системы Луксор и Бекка.
- ❸ Капитан Блэквел и адмирал Хавкес должны остаться в живых.

После предыдущей миссии эта покажется просто приятной прогулкой по просторам вселенной...

Вы окажетесь в хорошо знакомом секторе системы Перилон, где воевали в прошлый раз. Первым делом очистите окружающее пространство от войск противника и постройте ремонтную платформу (наконец-то!), склад боеприпасов и легкий завод на орбите одной из планет. Условно назовем ее базой.

Запустите массовое производство ракетных крейсеров, а также позаботьтесь о сборе ресурсов. Постройте все исследовательские сооружения и проведите все доступные анрейды. Не тратьте бесценные



очки на строительство защитных сооружений, они не понадобятся. Все, что вам нужно — это мощный флот, основой которого являются ракетные крейсера, а также пара кораблей-доставщиков.

Вам нужно захватить две системы: Бекку (портал на юго-востоке) и Луксор (портал на юго-западе). Начнем с первой.

Оказавшись на месте, уничтожьте две плазменных установки (**Plasma Splitter**), а также патрульный отряд Богомолов, расположенный около планеты. Восстановив боезапас и починив корабли, начинайте двигаться на юг, однако не по кратчайшему пути через поле астероидов, а в обход, с востока (там будет еще одна планета). Южная база располагает наиболее мощной защитой, однако против десятка крейсеров ей не устоять.

Приведя в порядок флот, отправляйтесь в систему Луксор. Сделать это можно и из системы Бекка, и из системы Перилон. Условимся, что вы выбрали путь из Перилона.

После гиперпространственного прыжка уничтожьте патрульный отряд Богомолов, разгромите все сооружения на орбите находящейся рядом планеты. После этих подвигов вы получите сигнал бедствия из системы Гелен 3. Попасть туда можно из системы Луксор.

Двигайтесь на юг вдоль западной границы сектора. Избегайте синих газовых туманностей, так как они успешно лишают ваши корабли запасов вооружения. Добравшись до портала, не спешите отправлять туда корабли и НИ В КОЕМ СЛУЧАЕ посылать вперед адмирала Хавкеса, так как это приведет к мгновенному поражению! Добровольцем будет Блэквел...

Через пару секунд станет ясно, что портал ведет не к системе Гелен 3, а напрямую в черную дыру. Судьба Блэквела, увы, очень печальна, но это неизбежная жертва. Хорошо еще, что мы не потеряли адмирала Хавкеса!

Вскоре к вам приблизится повстанец и вежливо так посоветует уничтожить все базы Богомолов. Если вы аккуратно уничтожили все три планеты в системе Бекка, вам останется лишь разгромить одну местную базу, находящуюся на востоке сектора.

После того как все (!) платформы и корабли Богомолов будут уничтожены, миссия успешно завершится.

### МИССИЯ 6. ALLIES

#### Боевые задачи:

- ❶ Помогите Кер Так спасти командиров повстанцев с помощью десантных кораблей.
- ❷ Доставьте командиров на базу повстанцев в системе Вор.
- ❸ Хавкес, Стил и Кер-Так должны остаться в живых.

Первая миссия на время. Забудьте про строительство базы — отведенных пятнадцати минут аккурат хватит на то, чтобы вызволить из плена трех командиров-повстанцев.

Сразу после начала миссии разделите флот на две равные части, причем в составе каждой эскадры обязательно должны быть десантные корабли. Медлительные тяжелые корабли лучше вообще не брать с собой, так как они изрядно тормозят движение всей флотилии. Вашими основными противниками станут... пояса астероидов и зеленые туманности, которые СУЩЕСТВЕННО снижают скорость передвижения кораблей. Обходите эти места любой ценой.

Разделение флота необходимо, иначе вы не успеете добраться до третьей тюремной платформы, расположенной в системе Корлар. Вообще же, география места следую-

щая. Из базовой системы (Гелен) вы можете попасть в системы Ксин (портал на юго-востоке) и Рендар (портал на юго-западе), а оттуда — в систему Корлар. Учтите, что Ксин и Рендар не соединены между собой, поэтому разделение флота неизбежно.

Уничтожив патрульный отряд около планеты, расположенной в центральной части сектора, подведите к ней корабль Кер-Так. С этого момента игровой таймер начнет обратный отсчет. Каждую минуту вы будете получать сообщение: дескать, осталось столько-то времени. Если не жалеть корабли, то времени хватит.

В первую очередь отправляйте флотилии к системам Ксин и Рендар. Эти системы очень похожи — вам нужно добраться до базы у дальней от портала границы, минуя туманности-ловушки. Оборона у планет-тюрем достаточно слабая, поэтому справиться с охранными патрулями не составит труда. Когда пространство будет очищено, высылайте к тюремной платформе десантные корабли.

Штурм третьей базы (система Корлар) будет несколько сложнее. Вся хитрость заключается в «географических» особенностях этого места: с фронта база защищена поясом антиматерии (непроеходимой), а с флангов и тыла — красной туманностью и полем астероидов. Если у вас есть в запасе хотя бы три минуты, отправляйте десантные корабли через поле астероидов, а оставшиеся боевые резервы — через туманность. Потери будут велики, но это уже не важно. Главное, чтобы уцелели Хавкес, Стил и Кер-Так. После освобождения последнего командира, миссия будет успешно завершена.

### МИССИЯ 7. SUPPLY LINES

#### Боевые задачи:

- ❶ Постройте исследовательские лаборатории и изучите инопланетные технологии.
- ❷ Уничтожьте все объекты Богомолов и постройте штаб в системе Лемо.
- ❸ Бенсона и Кер-Так должны остаться в живых.

Новые лица — под наше командование перешел новый адмирал. Точнее, адмиральша. Ее зовут Бенсона, она на редкость строптивая и к тому же имеет на вас огромный зуб, так как уверена, что гибель капитана Блэквела — целиком и полностью ваша вина. Ну и пусть.





Действо разворачивается в хорошо знакомой (и печально известной) системе Гелен. Начните строительство базы с возведения лаборатории по изучению двигателей (**Propulsion Lab**). Когда она начнет функционировать, постройте еще одну лабораторию — на сей раз по изучению продвинутой систем вооружения (**Advanced Weapon Systems Research Lab**). Активно проводите все доступные исследования (особенно **Tempest Charge** — отличная вещь!), поскольку у вас есть достаточно большой запас времени.

Крестовый поход к системе Лемо начните с освоения системы Рендар. Там есть две планеты, на востоке и на западе. Несмотря на то, что западная планета лучше охраняется, выберите ее в качестве базы. Восточная область заполнена агрессивными красными туманностями, и поэтому маневрировать там очень неудобно.

Укрепившись в Рендаре, переходите к штурму Корлар. Эта система вам хорошо знакома, поэтому подробно останавливаться на ее «географических» особенностях мы не будем. Сразу после уничтожения врат появится патрульная группа — будьте готовы отбить нападение.

После уничтожения всех войск постройте на Корларе опорную базу, которая станет плацдармом для штурма системы Лемо. Не забывайте строить врата, чтобы обеспечить энергией новые платформы.

Атаку Лемо лучше проводить в несколько этапов. Сначала уничтожьте две базы на востоке и на западе. После этого возвращайтесь в Корлар и приведите в порядок флот. Затем возвращайтесь и уничтожьте две оставшиеся планеты. Осталось лишь привести в систему фабрику и построить на любой из четырех планет здание штаба. После этого миссия будет успешно завершена.

Маленький совет: в этой и последующих миссиях используйте новое оружие кораблей — **tempest charges**. Они очень эффективны против плотно сгруппированных флотилий противника. Также не забывайте и о специальном вооружении адмиралов и Кер-Так.

### CHEAT-КОДЫ

Для того чтобы активировать cheat-коды, нажмите **F12** и наберите следующую строчку:

#### Give the sushi to Sean

Учтите, что при наборе этого и всех последующих кодов учитывается регистр букв!

После этого точно таким же способом вводите любой из следующих читов:

- A winner is you!** — мгновенная победа в текущей миссии
- I am evil Homer** — мгновенное поражение в текущей миссии

- The Master Builders** — включить/выключить быстрое строительство
- Your chicks for free** — включить/выключить бесплатное строительство
- The Ultimate Doom** — уничтожить игрока
- If they could see me now** — отключить «туман войны»
- I'll rip out your optics** — вернуть «туман войны»
- I can see clearly now** — открыть всю карту
- I want a raise** — увеличить запас руды
- Do you smell something?** — увеличить запас газа
- The courage of the fearless crew** — увеличить запас экипажей
- Some Great Reward** — повысить до максимума запасы всех трех ресурсов

### КЛАВИШИ УПРАВЛЕНИЯ

#### УПРАВЛЕНИЕ КАМЕРОЙ

- Центровать карту по текущему выделенному объекту — **/**
- Уничтожить дружественный объект — **Del**
- Выделить исследовательскую платформу — **F1**
- Выделить завод — **F2**
- Найти бездействующие гражданские корабли — **.** (точка)
- Выделить флот, которым командует адмирал — **F3**
- Приблизить камеру — **+** или колесо мыши
- Отдалить камеру — **-** (минус) или колесо мыши
- Повернуть камеру по часовой стрелке — **]**
- Повернуть камеру против часовой стрелки — **[**
- Восстановить положение камеры, принятое по умолчанию — **\**
- Вызов меню чата — **ALT** **F2**
- Ввод сообщения — **ENTER**
- Переместить камеру к месту, откуда пришло последнее сообщение — **Space**
- Убрать/показать нижнюю интерфейсную панель — **End**

### СОХРАНЕНИЕ И ЗАГРУЗКА ИГРЫ

- Быстрое сохранение игры — **F5**
- Быстрая загрузка игры — **F6**
- Вызов экрана настроек — **F1** или **ESC**
- Вызов экрана сохранения игры — **F4**
- Вызов экрана загрузки игры — **F7**
- Сохранить картинку в директории с игрой — **F9**

#### КОМАНДЫ АДМИРАЛАМ

- Сформировать флот — **SHIFT** **F1**
- Распустить флот — **SHIFT** **F2**
- Произвести ремонт флота — **SHIFT** **F3**
- Пополнить боекомплект флота — **SHIFT** **F4**
- Сменить адмирала — **SHIFT** **F5**
- Провести атаку с помощью десантных кораблей — **SHIFT** **F6**

#### КОМАНДЫ КОРАБЛЯМ

- Остановить — **SHIFT** **X**
- Патрулировать — **SHIFT** **F1**
- Сопровождать — **SHIFT** **F2**
- Состояние атаки — **SHIFT** **A**
- Состояние защиты — **SHIFT** **Z**
- Держать позицию — **SHIFT** **E**
- Удерживать огонь — **SHIFT** **D**

СИ TACTIX

e-shop

http://www.e-shop.ru

e-mail: sales@e-shop.ru

(095) 798-8627 (095) 928-6089  
(095) 928-0360 (812) 276-4679

КЕЛЕНДИС  
ТЕЛЕФОН



НОВАЯ  
Пониженная  
ЦЕНА

\$439.99

Самая быстрая,  
самая мощная  
игровая приставка.  
Способна проигрывать  
DVD-1зоны.  
Американская версия

|         |  |                           |         |  |                                |         |  |                                |         |  |                                         |
|---------|--|---------------------------|---------|--|--------------------------------|---------|--|--------------------------------|---------|--|-----------------------------------------|
| \$79.99 |  | (US) Extermination        | \$79.99 |  | (US) Onimusha Warlords         | \$79.99 |  | Warriors of Might and Magic    | \$79.99 |  | NBA Street                              |
| \$79.99 |  | (US) Twisted Metal: Black | \$79.99 |  | (US) Escape from Monkey Island | \$79.99 |  | Star Wars: Super Bombed Racing | \$79.99 |  | (US) Red Faction                        |
| \$55.99 |  | PSX-2 Memory Card 8MG     | \$49.99 |  | Hard Carrying Case             | \$69.99 |  | (US) Gameshark 2               | \$34.99 |  | (US) DVD Wireless Master Remote Control |

Заказы по телефону можно сделать с 10.00 до 19.00 без выходных.  
Заказы по интернету - круглосуточно!

В нашем магазине действует услуга 48 часов MONEY BACK, смотрите подробности на www.e-shop.ru

# ANACHRONOX

Максим Заяц

## Советы по прохождению игры

**РАЙОН: Upper Tunnels**

Оказавшись в **Tenements Area**, мы идем по направлению к лифту, спускаемся вниз, затем спускаемся по двум пандусам слева и проходим к дальней стене. Возле нее мы поворачиваем налево еще раз и идем ко входу в туннели Мистек. Эдди был прав! Стражу Двери Мепхад`ину достаточно было лишь легкого намека на историю с братом... «ну, ту самую, сам знаешь, о чем я говорю» — для того чтобы удариться в нешуточные раздумья. Он бы с удовольствием пропустил нас внутрь в обмен на наше молчание, но увы, чисто физически не

если вдруг почему-то возникнет желание повернуть назад... но сейчас нам, соответственно, направо). Перед тем как спуститься в туннели, стоит сохранить игру. Оказавшись внизу, от лифта мы проходим вперед, мимо кристаллического (тьфу!) дерева, справа от которого сидит светящаяся мышь — **glodent**. Прихватив ее с собой, мы готовимся к первой схватке — в ближайшей пещере нас поджидают два **Cave Crawler`a**. Покончив с ними, мы идем налево по жутковатому и довольно узкому карнизу и вскоре натываемся на парочку **Skitter`ov**. В бою эти мелкие твари вечно промахиваются и погибают буквально после одного удара, однако каждый их укус



может этого сделать. Вернее, чисто генетически — таким уж он был создан. Впрочем, у Стража все же имеется одна идея. Все дело в том, что ПОД мостом, на котором мы стоим, находится еще один вход в туннели Мистек. Все что от нас требуется — просто прыгнуть вниз, что мы и делаем под дружеское прощальное напутствие Мепхад`ина. Страж Двери не обманул нас: точно, под мостом есть еще один проход, маленький и темный. Заглядываем внутрь и готовимся ко встрече с многочисленными здешними обитателями. Дабы какая-нибудь нелепая случайность не заставила нас вновь проходить через этот зверинец с самого начала, рекомендуется сохранять игру как можно чаще (то есть у каждого **Time Minder`a**).

Свернув направо, мы проходим вперед, взбираемся на насыпь, вновь поворачиваем направо и подходим к лифту (слева от нас находится выход из туннелей — дверь, охраняемая Мепхад`ином; мы можем воспользоваться ей в любой момент,

ядовит и отравляет наших персонажей до конца схватки. Перебив жуков, мы подбираем лежащую за колонной справа светящуюся радиоактивную летучую мышь (**Batt**), спускаемся вниз и идем дальше. В следующем бою нам предстоит встретиться уже с шестью жуками-недомерками. Ну а кто говорил, что будет легко? Покончив с насекомыми, поворачиваем налево и поднимаемся вверх по насыпи (слева). Обходим каменную колонну слева (за колонной лежит сундук с **TACO**), идем вперед до стены и возле нее поворачиваем направо. Следующий бой: две **Mean Mole**, эдакие крысы-переростки, ничем кроме размеров



не отличающиеся от своих наземных собратьев. Избавившись от них, мы проходим вперед и поворачиваем направо, к насыпи. Правда, по дороге нам предстоит встреча еще с одним подземным обитателем. Знакомьтесь — **Stare Bear**, средних размеров медведь с абсолютно безумными глазами, испускающими красные лучи. Этими лучами он в буквальном смысле «кружит голову» нашим персонажам — по счастью, ненадолго. Прибив мишку, мы взбираемся вверх по насыпи справа и обходим первую же (!) колонну слева, для того чтобы подобрать лежащий на земле **Vistin Spikehead, upgrade** для боевого посоха старика Груммоса. Новинку следует немедленно установить (**Главное меню/Fatima/Party/Grumpos/Equip best**) и опробовать в деле. Случай не замедлит представиться — взобравшись вверх по насыпи, мы видим слева пустую площадку, на которой околачиваются **Skitter** и **Cave Crawler**. Навестить их можно исключительно ради приобретения дополнительного опыта. Больше на площадке нет ничего интересного. Разобравшись со зверьями, возвращаемся немного назад (к памятной колонне) и идем налево (для тех кто не пожелал лишний раз драться — от вершины насыпи вперед, вдоль правой стены). Миновав проход, мы попадаем на узкий, причудливо изогнутый мост, за которым нас ждет развилка. На площадке слева растет цветок **Lifeflower**, возле которого околачиваются **2 Skitter`a**, **1 Mean Mole** и **1 Cave Crawler**. Победив всю эту ораву, мы сможем сорвать лепесток с цветка, растущего рядом с колонной у дальней стены. Что? Слишком много врагов? Не переживайте, дальше будет еще хуже.

Вернувшись к развилке, мы идем прямо (направо, если считать от моста), проходим по еще одному мосту, поворачиваем налево и видим очередную жизнерадостную ораву, на этот раз состоящую из трех **Mean Mole**. Избавившись от них, мы находим узкий проход (сзади справа) и бежим по длинному и очень узкому мосту. Спокойствие, только спокойствие: свалиться с него невозможно — инопланетные технологии, как-никак. На следующей площадке мы встречаем **Time Minder`a**, с помощью



которого можно сохранить игру перед следующим испытанием.

**РАЙОН: Sewage**

Нам предстоит преодолеть стремительный подземный поток. Справа от нас находится небольшая, но очень маневренная лодка. Забираемся на нее (да-да, именно «на нее»), и игра начинается. Дело в том, что кто-то, не названный по имени, разбросал по воде ящики со взрывчаткой (красно-коричневые). Наша лодка выдерживает пять столкновений с ними, после чего исполняет последний «бульк» на манер «Титаника», предоставив нам начинать все сначала. Индикатор целостности корпуса находится в левом верхнем углу экрана. По дороге нам попадутся два ящика с красным крестом, восстанавливающие поврежденный корпус лодки на одно деление индикатора. Подхватить их довольно легко, так что максимальное количество столкновений можно смело увеличивать до семи. Но основная наша задача — сбор призовых (светло-серых) ящиков, за которые по окончании игры нам будет начислена награда. Всего таких ящиков девять, и, вероятно, стоит перегрузиться разок-другой для того чтобы собрать их все. Управление лодкой осуществляется с помощью мышки, которую мы перемещаем влево-вправо. Похоже, что никакой дополнительной награды за идеальное прохождение трассы мы не получим, поэтому можно смело таранить ящики со взрывчаткой (в разумных пределах, конечно), если они вдруг окажутся на пути между нами и призом. Ну а финальная награда выглядит следующим образом:

**1-2 бонусных ящика —  
1 Cordican Diamond Disc**

**3-6 бонусных ящиков —  
2 Cordican Diamond Disc**

**7-8 бонусных ящиков —  
3 Cordican Diamond Disc**

**9 бонусных ящиков —  
1 HealGrease**

**РАЙОН: Lower Tunnels**

Выбравшись из лодки, мы идем вперед и на развилке поворачиваем направо. На земле перед грудой ящиков лежат два **HealGrease**. Забрав их, мы разворачиваемся на 180 градусов и идем вперед, на поляну, где нас уже с нетерпением ждут два **Cave Crawler`a** (по дороге можно сохранить игру). Покончив с ними, идем вперед и подбираем два **HealGrease Plus**, лежащих возле ящика справа. В следующем бою в роли наших противников выступают два мишки **Stare Bears**. В награду за победу над ними мы получаем **Time Minder`a**, способные оживить погибшего в сражении персонажа. Повернув налево, на следующей площадке мы встречаем трех **Skitter`ov**, после чего поднимаемся вверх по скалистому выступу



(слева). Если посмотреть налево (примерно в середине пути), можно увидеть редкое зрелище – **Time Minder`a**, летающего куда-то по своим делам. Не иначе, занимать очередной пост у нас на пути. Вырубленная в скале тропинка приводит нас на площадку, где толпятся два **Cave Crawler`a**, один **Stare Bear** и два **Skitter`a**. Разобравшись с ними, мы поворачиваем направо и продолжаем подниматься дальше. Следующий бой – **2 Stare Bear** и **2 Mean Mole**. Судя по все возрастающему количеству про-



тивников, конец нашего путешествия уже близок. Идем прямо, спускаемся вниз по откосу и видим небольшую развилку. В тупике слева лежит **HealGrease Plus** – захватив его с собой, пригодится. Справа среди нагромождения скалистых обломков находится ровная площадка, на которой нас нетерпеливо поджидает последний отряд монстров: два **Stare Bear**, два **Mean Mole** и один **Skitter**. Добавив к своей коллекции еще пять трофеев, мы идем вперед и сохраняем (!) игру у стоящего справа **Time Minder`a**. Почему это так важно? А вы попробуйте выглянуть из за каменной, только осторожно. Видите это огромное здание? Так вот, никакое это не здание, это Привратник и по совместительству наш первый босс. А теперь скажите – если этой громадине все-таки удастся каким-то чудом завалить двух гарных хлопцев, Слая с Грумпосом, хотите ли вы проходить все туннели Мистек заново? Нет? Вот и я так думаю. Сохранив игру, мы проходим вперед и смотрим, как ожидают каменные глыбы...

#### БОСС: Stone Sentinel

Для начала все-таки стоит упомянуть общее количество хит-поинтов этого красавца – что-то около **5.500 HP**. Страшно? Будет еще страшнее, если сказать, что за один удар он может снести у нашего персонажа до **500 HP**, а через ход **Stone Sentinel** «лечится» ударами каменного кулака в грудь, добавляя себе при этом **100-150 HP**. Совсем уныло. Однако, на деле битва с первым боссом оказывается не сложнее детской игры в «крысу». Все поле битвы состоит из шести площадок-многогранников, которые **Stone Sentinel** атакует в ОПРЕДЕЛЕННОМ ПОРЯДКЕ вне зависимости от того, где стоят наши персонажи. Посмотри-

те на рисунок. Все площадки пронумерованы как раз в том порядке, в котором каменный исполин будет обрушивать на них свои кулаки. В самом начале боя Слай стоит на площадке **#2**, а Грумпос – на площадке **#3**. Теперь рассмотрим поведение Привратника. Перед тем как нанести удар, он разворачивается по направлению к площадке, которую собирается атаковать, и бьет себя кулаками в грудь, восстанавливая энергию. Это отнимает у него один ход. Следующим ходом **Stone Sentinel** атакует-таки выбранную площадку, а затем (еще один ход) разворачивается к очередной цели. Соответственно, у Грумпоса со Слая есть более чем достаточно времени, для того чтобы перепрыгнуть с площадки **#3** на площадку **#5** и с площадки **#2** на площадку **#6**, избегая ударов каменного исполина, — а за-



тем вернуться на прежние места. Нужно ли говорить о том, что все остальное время они должны атаковать, атаковать и еще раз атаковать противника до тех пор, пока он не сочтет нужным развалиться на части, отрезав нам обратный путь. Впрочем, цель лежит прямо перед нами. Весь бой заканчивается без малейших потерь, и за победу получим довольно значительного количества очков опыта мы получаем **700 баксов**, один **HealGrease Plus** и один **HealGrease Complete**.

#### РАЙОН: Lower Tunnels

Развернувшись, мы подходим к стене, поворачиваем направо и спускаемся вниз по откосу. На полу лежит довольно невзрачный камень, **Mysterium Rock** – как раз тот самый, который был так необходим Грумпосу Матавастросу. Забрав его, мы бодрым шагом возвращаемся к выходу из туннелей Мистек... и встречаем по дороге Детту собственной персоной, да не одного, а со свитой, в которую ненароком затесался наш старый приятель Ки`Конрад Кхек. Глава криминального мира планеты Анахронокс почему-то желает забрать наш камень в свою коллекцию, и у нас не находится достаточно веских (читай – огнестрельных) аргументов, для того чтобы возразить ему. Грумпос, правда, пытается возмущаться, но Слай довольно профессионально оглушает его, вероятно, спасая тем самым жизнь. Забрав камень, Детта удивляется, милостливо напомнив Слаю об его долге и назначив последний срок расплаты, после которого у частного детектива должны начаться сплошные неприятности. Очнувшись, Грумпос сначала приходит в ярость из-за потери камня и обвиняет во всем Слая, а затем выплачивает ему в качестве гонорара **100 (сто!!!) баксов**. Да, Слай, будет тебе наука впредь заранее договариваться о цене. Впрочем, еще секунду спустя Грумпос убеждает нас выполнить для него еще одно задание: отыскать ученую по имени



Ро Боуман (**Dr. Rho Bowman**) на планете Сандер (**Sunder**). Доктор Боуман – старая приятельница Матавастрота, и она несомненно поможет ему разгадать секрет Мистека. Для начала нам предстоит добраться до **Anachronox Tours** и взять пару билетов до **Sender Station**. По сравнению с нашим прошлым заданием – сущие пустяки, верно?

#### РАЙОН: Bricks/Rowdy`s – Anachronox Tours

Прямо перед нами находится дверь. Открываем ее, выходим... знакомое место, не правда ли? Все верно, еще совсем недавно его охранял Страж Мелхад`ин. Похоже, сей-час его упразднили за ненадобностью, но ученым от этого не легче – благообразного седого старца с бумагами попржнему отгоняет от входа полицейский. Мы возвращаемся в главную часть **Tenements Area**, на развилке сворачиваем направо, идем вперед и поднимаемся по двум пандусам к лифту. Поднявшись на лифте на верхний уровень, мы бежим вперед, к **Junkyard Area**. В дальнем левом углу этой улицы находится лифт, на котором мы поднимаемся к **Casinox Area**. Бежим вперед, первый поворот налево – и дальнейший путь приводит нас в **Platforms Area**. Проходим вперед под указатель «**Anachronox**

## ПОЛИГОН

ИГРОВЫЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ КЛУБЫ



# РАБОТА

Сеть интернет-клубов «ПОЛИГОН» приглашает КОНСУЛЬТАНТОВ

## ВЫ ПОЛУЧАЕТЕ:

1. Стабильную зарплату + бонусы
2. Мощный карьерный рост
3. Возможность совмещения работы и учебы

**БЕСПЛАТНОЕ ОБУЧЕНИЕ** работе с клиентами компьютерам интернету

**НАШИ ТРЕБОВАНИЯ:** 18-25 лет, знание ПК, общительность, желание учиться, честность. Опыт работы не обязателен.



Тел. 777-0505



Ты в курсе, что теперь в России gamezz - это официальный вид спорта. И ты легко можешь носить гордое звание "кандидат в мастера спорта по Quake" и всем говорить, что ты - спортсмен :). Читай наш материал "Киберспорт в России - новое рождение", там все подробности.

А также помни, что в этом номере мы продолжим многотомную сагу о захвате каналов на IRC, расскажем как можно заапгрейдить комп на 705, а заодно и опишем какой MP3/CD плеер выбрать.

К тому же поведаем о ржентльменском наворе культ-хацкера, о реальных способах качать нахаляву тонны вараза, ну и в конце концов протестируем тебя на хакерность.

А если тебе этого мало, то одна милая девушка написала нам статью о том, как с ней можно познакомиться в Сети и развести на секс.

**Tours**». Идем вперед до стены, поворачиваем налево и поднимаемся по многоярусным платформам до той самой площадки, где недавно было совершено убийство. В дальнем углу стоит какой-то тип с роботом, очень похожим на нашего **PAL-18**. Вот только одна проблема – кто изувечил его Бетси, и на ремонт требуется аж 200 баксов. Впрочем, батарея робота осталась в целости и сохранности, и безгешных хозяин готов уступить ее нам за эту цену. Залпавив требуемую сумму, мы становимся счастливыми обладателями практически нового элемента питания (тип «В») для минироботов. Осталось только вернуться в наш офис и установить его в **PAL-18**. Бутс, и как ты только мог подумать о том, чтобы покинуть планету без своего верного робота?

Мы возвращаемся в бар Роуди. Вновь спустившись вниз по платформам, мы возвращаемся в **Platforms Area** и бежим вперед, в **Casinox Area**. Вперед, до первой развилки, поворачиваем налево и заходим в дверь. Теперь направо, к лифту. Поднимаемся на нем вверх и заходим за угол, ко второму лифту. Поднимаемся вверх еще раз, поворачиваем налево, фатим направо и по грав-пути добираемся до **Fountain Spiral Area**. Бежим налево, затем направо и спускаемся вниз по спиральной платформе. Первый открытый проход слева, на развилке сворачиваем направо, под ярко-зеленый указатель заведения Роуди. Миновав памятную зеленую площадку перед входом, мы заходим в бар, поворачиваем налево и, миновав стойку, поднимаемся вверх по платформе к офису частного детектива Слая Бутса. Хорошо еще, что Матавастрос воздерживается от язвительных комментариев... Оказавшись внутри, подходим к лежащему на



ящиках слева робота **PAL-18** и устанавливаем в него элемент питания (щелчок левой кнопкой мыши). Робот оживает... но похоже, он отнюдь не в восторге от мысли о новом приключении в компании своего непоседливого хозяина. Ну вот, Фатима, а ты еще беспокоилась... Как бы то ни было, выбора у **PAL-18** нет, и он присоединяется к нашему отряду. Этот робот способен взламывать компьютерные системы – такие, например, как главный компьютер **Anachronox Tours**... впрочем, для этого задания у него пока что недостаточно опыта. Всему свое время...

И вот в новом составе мы возвращаемся в **Anachronox Tours Area** и на этот раз поднимаемся по платформам до самого верха, к зданию **Anachronox Tours**. Заходим внутрь. Здесь лидером нашего отряда необходимо выбрать **PAL-18** (клавиша **pal**). Дело в том, что неподалеку от выхода находится некий робот... или некое существо в специальном скафандре? Не важно. Это создание хамит и категорически отказывается общаться с нормальными людьми, такими как Слай Бутс и Грумпос Матавастрос – зато нашего **PAL-18** приветствует как родного брата и немедленно начинает делиться с ним основами собственной жизненной философии. Поговорить с ним придется целых два раза (испытание не из легких, поверьте), зато в итоге мы получим иргдае для оружия **PAL-18** – **Cordicorps Shockclaw**. Как и в случае с Грумпосом, новое оружие необходимо немедленно установить в Главном меню (**Главное меню/Fatima/Party/PAL-18/Equip best**). Вот только опробовать его в деле в ближайшее время вряд ли удастся. Ну, не все сразу. Меняем лидера – теперь наш отряд вновь ведет Слай Бутс. Подходим к билетному киоску («**Information**») и вежливо пытаемся поговорить со стоящим перед ним типом. Фамилия этого парня –

Прокнов (**Prochnow**), и, очевидно, именно поэтому он абсолютно уверен в том, что рано или поздно машина предложит ему приемлемую цену на билеты. До тех пор он не собирается двигаться с места и уж тем более позволять кому-то (то есть нам) покупать билеты. К сожалению, у нас нет времени на ожидание, пока этот тип захочет поесть, поспать или просто отойти в туалет. Грумпос предлагает применить его секретную способность – **Yammer**. Все очень просто: набрав побольше воздуха в легкие, он способен на одном дыхании выдать такую речь, которая сведет с ума любого... даже Прокнова. Проблема заключается лишь в том, как этот воздух набрать. Выбираем Грумпоса в качестве лидера отряда и обращаемся к Прокнову. На экране появляется очередная миниигра, наподобие электронной отмычки Слая – только на этот раз перед нами грудная клетка Матавастроса «в разрезе». Дышит Грумпос не по-людски, а по принципу двухкамерного



двигателя – каждым легким в отдельности. Ставим пальцы на клавиши **Q** и **E** и готовимся набирать воздух. Вся хитрость заключается в том, чтобы, увидев на экране увеличившееся легкое, как можно быстрее и чаще нажимать на соответствующую клавишу – и немедленно превращать это занятие после того как легкое вновь сократится до нормального размера. Нажимая на клавиши, мы увеличиваем запас воздуха в легких Матавастроса (индикатор справа), нажимая на них не вовремя – уменьшаем его, заставляя старика легонько покашливать. После того как индикатор заполнится до конца, на бедолагу Прокнова обрушится самая блистательная речь из всех когда-либо слышанных им в жизни. В результате жадный тип не торгуясь покупает первый попавшийся билет и отваливает в сторону, освободив место у автомата.

Проблема номер два: кто будет покупать билет. Слау его не продадут – у нашего детектива всегда были не-



лады с финансами. Роботу просто посоветуют путешествовать в грузовом ящике без билета. Остается Матавастрос. Он должен заказать два билета до **Sender Station**. Небольшая хитрость: цена на билеты постоянно меняется, поэтому стоит попробовать подгадать момент и купить их, к примеру, за 70 баксов вместо 120. Ну вот, билеты в кармане, и мы можем отправляться в путь. От киоска идем направо и проходим через турникеты. Поднимаемся вверх на лифте, поворачиваем направо, затем направо еще раз. Оказавшись на Южной Платформе (**South Platform**), мы должны сесть в любой из проходящих мимо поездов (поезда на Северной Платформе для нас недоступны). Вагончик с нашими героями подхватывает шатл, который бодро стартует в загрязненное небо Брикса и через полминуты швартуется на орбитальной станции.

**РАЙОН: Sender Station/Station**

Ну вот мы и прибыли. Теперь дело за малым – нужно купить пару билетов до Сандера и отыскать там подружку Матаваостра. Но неожиданно все осложняется... От шатла мы бежим по белым коридорам к воротам, закрытым силовой решеткой. Она послушно поднимается перед нами, и после небольшого ролика мы выходим в зал ожидания. Слева от двери стоит один из людей Детты (который очень недоволен тем, что Слай осмелился покинуть планету), справа – бребуланец со своим бребуланком. А вообще, кого здесь только нет...



Проходим вперед, поворачиваем налево и подходим к воротам #5. Перед ними стоит ученый в белом костюме. Он сообщает нам, что шансов попасть на Сандер у нас немного. Во-первых, и Слай, и Группок совсем не похожи на ученых – у них нет соответствующих документов и одежды. Во-вторых, каждый, кто желает попасть на корабль, должен пройти «тестирование» у некоего **Brain Bouncer**. Наконец, все билеты на ближайшее время попросту проданы. Задача... Покинув представителя науки, мы идем направо и проходим через весь зал ожидания на любой из дверей, ведущих к билетным кассам.

**РАЙОН: Sender Station/Commons Area**

Проходим вперед и прямо напротив окошечка кассы видим весьма знакомую фигуру. Детектив Рахк. Похоже, у него снова проблема, которая требует нашей помощи. Рахк просит Слая найти человека, за которым он следил. Предположительно, объект пропал в районе **Routubes**. И конечно, мы должны сфотографировать все подозрительное. За выполнение этого поручения мы возьмемся немного позже, а пока разворачиваемся налево и подходим к свободному окошечку кассы. Ученый не сворал: робот-кассир довольно вежливо информирует нас о том, что все билеты на Сандор на ближайшее время проданы. Придется искать перекупщика – эти ребята просто обязаны быть везде, где есть дефицит. Разворачиваемся налево, открываем дверь и выходим на главную «площадь» станции. Поворачиваем налево и, спустившись вниз по платформе, начинаем обходить центральное здание слева. Вскоре мы видим слева несколько платформ, ведущих наверх. Справа от них, возле деревьев, стоит тип в белой футболке и голубых брюках. Его зовут Карлин Мой (**Carlin Moy**). Сам он, конечно же, не занимается перепродажей билетов – «это ведь незаконно, не так ли?» — но знает кое-кого, кто мог бы помочь нам в решении этого де-



ликатного вопроса. Дело в том, что у него есть друг, почти кузен, по имени Goat Найф (**Goat Knife**). О нет, нет, пусть вас не пугает имя – это вполне приличный парень. Он прячется где-то в тени неподалеку от входа на Космодром (**Station**). Повернув направо, мы вновь обходим центральное здание, возвращаясь ко входу в билетные кассы. Действительно, в узкой щели между двумя стенами, слева, стоит какой-то тип, который направляет нас к некоему любителю клоунов.

Помните ролик, который нам показали в тот момент, когда мы покинули здание Космопорта? Там явственно мелькал какой-то клоун, прыгавший перед детьми на лужайке. Развернувшись, мы возвращаемся к платформам, возле которых стоит Карлин Мой, и поднимаемся на второй ярус (два пролета). Идем налево, затем направо и снова налево. В результате мы действительно находим развещающегося на лужайке клоуна. Заговорив с ребенком (**Naudie**), сидящим на траве, мы узнаем, что билетами он больше не занимается. Впрочем, мальчишка предлагает нам обратиться к парню, который стоит неподалеку от входа в **Lounge of Commerce**. Похоже, мы просто смущаем этого клоуна. Ладно, малыш, спасибо. Разворачиваемся налево, идем вперед и обращаемся к азиатского вида парню в красной рубашке и черных брюках, который стоит слева от входа в **Lounge of Commerce**. Его зовут Дивадопфер, и он советует нам отправиться в район **Routubes** под Насосной Станцией 7 (**Pumping Station 7**) и обратиться по поводу билетов к «**Slick**» **Janomin**. Интересно, долго будет виться эта бесконечная цепочка хитрецов и спекулянтов?

Развернувшись, мы делаем несколько шагов и заходим в первую же дверь слева (вывеска «**Lounge of Commerce**»). В крошечном холле открываем дверь справа и попадаем в бар.

**РАЙОН:**

**Sender Station/Lounge of Commerce**

За столиком справа сидит Зики Зум (**Zicky Zoom**), безумный коллекционер **TACO**. Все-таки не зря мы собирали эти загадочные граммофончики. За первый раритет мы получаем **HealGrease Complete**, за все последующие – **Time Minder Tears** (по одному за штуку). Интересно, что нам дадут, если удастся собрать все **TACO** в игре? Завершив сделку, разворачиваемся налево и подходим к барной стойке. Заказав самый



дешевый напиток («**Pazoola**» за два бакса), нам удастся разжалобить барменшу, Мулафей (**Mulafey**), которая предлагает Слаю и компании обратиться к ее подруге, Контессе Шривенштейн (**Contessa Shrivenstein**), которая живет в **Royal Penthouse Suites**. Возможно, у нее найдется для нас работа...

Продолжение следует...

СМ TACTIX

интернет-магазин с доставкой



**Z: Стальные Парни (русская версия)**

**3D стратегия в реальном времени в комплект входит полное прохождение**

- \$21.99** Emperor: Battle for Dune (рус. док)
- \$62.99** Quake III: Arena
- \$21.99** Diablo II Expansion Set: Lord of Destruction
- \$25.99** Warcraft II: Battle.Net Edition

у нас свыше 1000 игр

- \$65.99** Operation Flashpoint: Cold War Crisis
- \$19.99** Black & White (рус. док.)
- \$18.99** Half-Life: Blue Shift
- \$37.99** Ultima Online: Game Time
- \$29.99** Startopia
- \$29.99** Unreal Gold
- \$39.99** Real Myst 3D
- \$19.99** UO: Third Dawn (рус. док.)

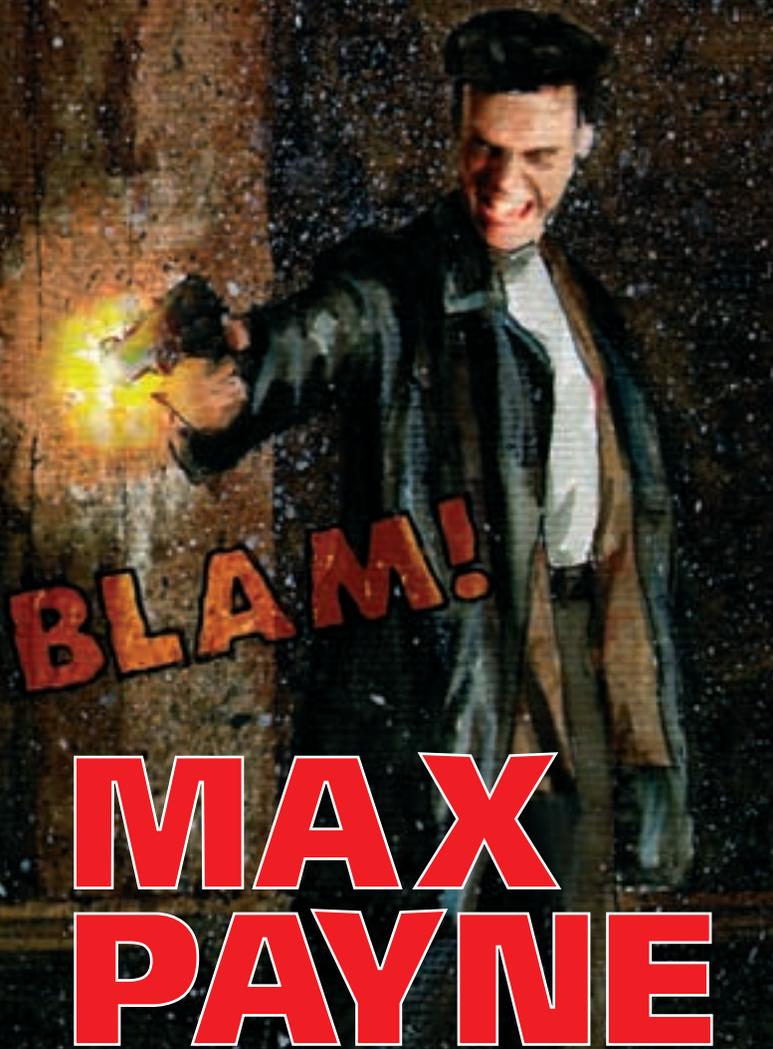
аксессуары для геймера

- Top Gun Fox 2 Pro \$49,99**
- \$225** Studio (Miro) Video DC-10 Plus
- \$149.99** Force Feedback Racing Wheel
- \$95.00** TBS VideoLogic SonicFury
- \$18.99** (OEM) Pilot Mouse
- \$770** **НОВАЯ ПОНИЖЕННАЯ ЦЕНА** Sony CyberShot Digital Camera DSC-S70 (DSC-S70)
- \$159.99** Palm m100

Заказы можно сделать с 10.00 до 19.00 без выходных по телефону **(095) 798-8627, (095) 928-6089, (095) 928-0360, (812) 276-4679**

Заказы по интернету - круглосуточно  
e-mail: [sales@e-shop.ru](mailto:sales@e-shop.ru)

В нашем магазине действует услуга 48 часов Money Back, смотрите подробности на [www.e-shop.ru](http://www.e-shop.ru)



# МАХ РАУНЕ

Максим Заяц

Советы по прохождению игры на уровне сложности Fugitive

## Глава 3: Playing It Bogart

Итак, Джек Люпино хотел нас подставить, хотел, чтобы Макса обвинили в убийстве полицейского. Плохая идея: в результате он лишь подтвердил, что мы находимся на правильном пути. Впрочем, не ошибается лишь тот, кто ничего не делает. Следует признать, что ночной визит к братьям Финито тоже был не самой лучшей идеей. Мы подхватываем управление игрой как раз в

тот момент, когда два кровожадных уroda готовятся пристрелить Макса. Шаг влево, щелчок правой кнопкой мыши – и в замедленном полете мы выпускаем несколько зарядов из дробовика в братьев Финито. После того как с ними будет покончено, стоит присмотреться повнимательнее к письму, лежащему на столе. Итак, Джек Люпино настоятельно рекомендует своей «правой руке», Винни Тогнитти, достойно принять Рико Муэрте и обеспечить безопасность сделки, которая должна прои-



зойти в стенах этого задрипанного отеля. Безопасность – это плохо. Это означает закрытые двери и множество нервных типов с пальцами на спусковом крючке. Кстати, трое таких как раз вламываются в комнату у нас за спиной. Разворачиваемся и в полете (шаг вперед + щелчок правой кнопкой мыши) старательно разряжаем в них пару обойм. После того как с охранной братией Финито будет покончено, мы выходим из комнаты, идем направо и спускаемся вниз по лестнице. Миновав один из «номеров» отеля (полный комплект: шпириты, журналы и трясущаяся кровать), мы подходим к большому окну, залитому розовым светом неоновой вывески. Выстрел, дождь осколков – и вот мы уже выбираемся на карниз здания. Идем налево и открываем дальнюю дверь. За ней нас уже поджидают трое типов с физиономиями из листовки «Их разыскивает полиция». Покончив с ними, проходим по коридору и открываем дверь справа. Спустившись вниз по лестнице и открыв еще одну дверь, мы попадаем в главный коридор третьего этажа отеля. В первой же комнате слева сидит какой-то тип, опрометчиво оставивший свой дробовик в шкафу. Ну разумеется, добраться до него живым он не должен. Бежим дальше по коридору, заворачиваем за угол и видим какого-то типа, мирно смотрящего телевизор в нише слева. Забыв про хорошие манеры, стреляем ему в спину и разворачиваемся для того чтобы встретить двух его напарников, выбежавших на звуки выстрелов из двери в дальнем конце коридора. Прежде чем отправляться дальше, стоит заглянуть в комнату 302 (дверь слева, перед нишей с телевизором). Помимо обычного «джентельменского набора» мы можем найти



здесь аптечку – она лежит в нижнем ящике шкафа. Бежим дальше по коридору и в дальнем конце, возле самого выхода, открываем дверь справа. Местный туалет отнюдь не оригинален – повсюду грязь и шприцы с зеленой дрянью. Впрочем, в шкафчике на стене слева от входа мы можем найти еще одну аптечку. Возвращаемся в коридор и открываем дверь с надписью «Exit» в дальнем конце. Тонкий момент: в следующем коридоре из дверей слева и справа от нас выбегают еще два бандита. Стоит замедлить время игры и как можно быстрее подстрелить обоих – например, в прыжке. Покончив с бандитами, мы идем налево и выстрелом сбиваем замок на двери в дальнем конце коридора. За дверью мы видим небольшую комнату, наполовину заваленную сломанной мебелью. В следующем коридоре нам предстоит еще один скоротечный огневой контакт. На этот раз задача немного усложняется: справа и слева от нас будет уже по двое бандитов. По счастью, нападают они не совсем одновременно. Выходим в коридор, резко разворачиваемся направо и подстреливаем двух верзил, стоящих возле автомата. Разворот на 180 градусов, комбо (прыжок вперед) – и в полете мы разряжаем обойму в оставшихся охранников. Все чисто? Бежим по коридору и заходим в первую же дверь справа. Стоит потратить пару минут на то, чтобы посмотреть вечерний выпуск новостей по телевизору. У хорошенькой дикторши не возникает ни малейших сомнений в том, что тать и убийца Макс Пэйн, виновный в гибели полицейского, вскоре будет пойман и обезврежен. Ну вот, Макс, ты и стал знаменитостью. В комнате слева на полке лежит коробка патронов, в шкафу – аптечка, а на кровати валяется полностью отключившийся от реальности наркоша. Мы возвращаемся в коридор и бежим дальше. Свернув направо, заходим в комнату слева от забаррикадированной двери с надписью «Exit». На полу слева от входа сидит еще один наркоша, на полках за ним лежит коробка патронов, а за дверью справа нас поджидают сразу четверо бандитов, охраняющих круглый холл с колонной в цен-



тре. После того как с ними будет покончено, мы идем по коридору к двери комнаты 313. Прежде чем заходить внутрь, стоит сохранить игру... Рико Муэрте хорошо подготовился к визиту незваных гостей. Каждого, кто открывает дверь его номера, ожидает заряд из дробовика, установленного на стуле на растяжке. Стоит ли говорить о том, что в комнату 313 нужно не входить, а ВЛЕТАТЬ головой вперед (шаг вперед + щелчок правой кнопкой мыши)? После первого же выстрела ловушка перестает быть опасной. Оглядываемся по сторонам. В изящном кейсе на кровати лежит обрез, на журнальном столике перед телевизором – аптечка и коробка патронов. Еще одна коробка патронов лежит на столике возле лампы, а на столе слева от нее мы находим очередное письмо. Прочитав его, мы выходим в коридор и возвращаемся в круглый холл с колонной в центре. На этот раз дверь слева неожиданно распахивается, и нам навстречу выбегают двое бандитов. После того как с ними будет покончено, мы заходим в дверь, из которой они появились. Как мило: похоже, им доверили охрану водонагревательного котла. Чисто из любопытства стреляем в котел... и он взрывается, падает вниз и пробивает в полу изрядное отверстие, через которое мы вполне можем спуститься на второй этаж. Спрыгиваем вниз и сразу же разворачиваемся на 180 градусов. Прямо перед нами еще один круглый холл, в котором околачиваются еще два плохих парня. Третий засел за лешком в проходе слева. Позаботившись о них, мы бежим прямо по коридору и открываем дверь комнаты 216 (справа). Изучив дневник Кенди Даун, одной из «сотрудниц» этого увеселительного заведения, мы узнаем о том, что ее невинные развлечения с некоторыми из клиентов старательно записывались на пленку, которая затем использовалась для шантажа. Доверять подобные тайны дневнику – идея крайне неразумная. Что ж, теперь мы знаем, что где-то поблизости находится секретная комната. Так и есть – распахнув дверцы шкафа, стоящего справа от кровати, мы попадаем в «операторскую». Камера на треноге, куча кассет и коробка патронов на полке и, конечно же, шприцы. Открыв дверь напротив, мы бежим налево о коридору, заворачиваем за угол (налево) и добросовестно отстреливаем троих бандитов, стерегущих служебный лифт (надпись справа от двери – «Personnel»). Нажав на кнопку вызова, мы заходим в кабину и нажимаем на единственную кнопку внутри...

**Глава 4:**  
**The Blood Veins of New York**

Старый лифт нехотя опускает нас в подвал отеля, где находится прачечная. И разумеется, это место также не может быть необитаемым. Мы подхватываем управление игрой еще в кабине лифта. Дверь открывается, мы выходим в подвал и идем налево. Там за рядами полок мирно смотрят телевизор сразу три головореза. При нашем приближении они вскакивают и хватаются за оружие. Поздно! Перестреляв этих типов, мы добросовестно вникаем в транслируемую по ЦТ метеосводку и, забрав лежащую на полках коробку патронов, открываем дверь напротив. Небольшая хитрость. Два газовых баллона лежат на ящике возле двери, из которой, услышав наши шаги, выбегают два бандита. Вывод напрашивается сам собой: сразу от входа мы несколько раз стреляем в баллоны и отступаем назад. Взрывом врагов буквально размазывает по стенке. Нам остается только добить то, что от них останется... если, конечно, будет что добывать. От входа идем направо, достаем монтировку и в щепки разбиваем грудку ящиков, преграждающих путь к следующей двери. За дверью начинается новый коридор. Идем налево и сразу же видим одинокого душегуба, который стоит



к нам боком и потому не сразу замечает Макса. Эта невнимательность в конечном счете должна стоить ему жизни. Подстрелив бандита, мы забегаем в бойлерную. На полу лежит бита, обрывок бейсбольных комиксов (похоже, бандиты использовали их в качестве инструкции) и привязанный к стулу труп бедолаги, которого наши недавние знакомые обрабатывали с помощью этой биты. Забрав ее и изучив обрывок бумаги, мы поднимаемся по металлической лестнице слева от печи и распахиваем дверь. Следующее помещение – кухня, в которой нас поджидают еще трое отморозков. Перестреляв их, мы бежим дальше по проходу, заворачиваем за угол, поднимаемся вверх по лестнице и открываем дверь, ведущую в холл. Двойная дверь слева от нас ведет в комнату, где проходит та самая сделка, о результатах которой так беспокоился старина Люпино. Грех не сорвать это мероприятие. Одна небольшая проблема: там, в комнате, нас встретят сразу четверо отборных головорезов. Дабы встреча эта протекала в легкой и непринужденной атмосфере праздника, попробуем применить следующую уловку. Сохранив игру, готовим гранату (к этому времени у нас в запасе должна быть как минимум пара этих милых металлических штучек) и распахиваем двойную дверь. Обрадованные встречей, бандиты бегут к нам, на ходу доставая оружие, а мы быстро отступаем назад, одновременно забрасывая в комнату гранату. Результат гарантирован: живым оттуда не уйдет никто. В случае неудачной попытки достаточно просто перегрузить игру и проделать ту же операцию еще раз, стараясь подгадать момент так, чтобы граната взорвалась ДО ТОГО как участники сделки выбегут из комнаты. После того как с врагами будет покончено, мы можем заглянуть внутрь. Помимо следов от взрыва гранаты в комнате обнаруживаются: деньги и наркотики в кейсах на столе, коробка патронов там же, ключ от бара (!) на журнальном столике справа, аптечка и бутылка с «коктейлем Молотова» в шкафах у дальней стены. Забрав с собой все полезное (увы, за исключением денег), мы возвращаемся в холл, идем налево по коридору и заворачиваем за угол. Прямо перед нами дверь, ведущая в бар (слева от нее на стене



горят неоновые буквы, на ручке висит табличка «Do not disturb»). Сохраняем ирку, делаем глубокий вдох и заходим внутрь. За барной стойкой Рико собственной персоной хвастается своей крутизной перед красоткой Кенди. Ну как же: удавить сразу двоих кабелем от видеоприставки – такое не каждый день удается. Нашему появлению Рико однозначно не рад – похоже, мы сорвали ему романтический вечер. Парень немедленно выхватывает пистолет, и красотка Кенди немедленно следует его примеру. Удивительнее всего то, что эта стерва оказывается самым опасным противником. Засев за барной стойкой, она выпускает в нас пулю за пулей, в то время как Рико скрывается за дверью слева. Ему на смену оттуда выбегают четверо (!) бандитов. Итого нам в одиночку



**SD - везде и повсюду.**  
Новый стандарт хранения данных, разработанный группой японских и американских компаний, за последний год проделал огромный путь от безвестности к всеобщему признанию. В самое ближайшее время его поддержкой будут оснащены практически все карманные компьютеры от большинства ведущих производителей. Что это за формат, и чем он отличается от других, расскажет наш специальный репортаж.

**«Народный» Rover** – новый ноутбук менее чем за \$1000. Как этого смогли добиться?

**Мобильный Samsung** – новая линейка мобильных телефонов из Кореи.

А также: новости, ПО для учащихся, тестирование GPRS, новейший КПК от Asus и последние цифровые камеры от Canon.



предстоит вывести в расход сразу пять человек. Перебор... Наилучший вариант: не теряя ни секунды обежать стойку и подстрелить Кенди, затем быстро развернуться и, заняв ее место, отстреливать забегающих в комнату бандитов. Наконец, выстрелы стихают. Вновь сохраняем игру, делаем глубокий вдох и распахиваем дверь слева от барной стойки. Там нас уже поджидает Рико. Впрочем, любитель видеоигр предпочитает сперва отбежать от нас на приличную дистанцию. Тем лучше, тем лучше. Готовим пистолет (например, «Беретту») и, укрывшись за выступом стены, подстреливаем нашего противника. Рико – довольно крепкий парень, но все же есть предел... Сохранив игру, мы вновь готовим дробовик и бежим по коридору к регистрационной стойке. Немедленно из задней комнаты нам навстречу выбегают еще двое бандитов. Избавившись от них, мы заходим в заднюю комнату (дверь слева от стойки) и забираем две аптечки из шкафчика, висящего на стене справа. У дальней стены стоит старая телефонная станция. Забытые кем-то наушники позволяют нам подслушать один весьма любопытный разговор... После этого мы возвращаемся к стойке. За ней находится кнопка, ненадолго открывающая выход из отеля, но вот беда – путь к главному холлу преграждает решетка. Придется идти в обход. Поднимаемся по лестнице справа от стойки и заходим в клуб. Идем налево по коридору и вскоре встречаем охранника, увлеченно играющего на автомате. Ха! Подстрелив его, мы ждем, пока к телу подбежит его напарник. Еще пара выстрелов, и мы можем спокойно зайти в комнату. Дверь напротив от входа ведет на крышу. Оказавшись на свежем воздухе, мы сохра-



няем игру и простреливаем стеклянное окно в потолке холла. Спрыгиваем вниз, на ящики. Немедленно изо всех дверей в холл вбегают четверо охранников – на этот раз последних. Перестреляв их, мы бежим к стойке (на этот раз путь свободен) и нажимаем на кнопку. Не теряя ни секунды, возвращаемся обратно в холл, распахиваем двойную дверь с надписью «Exit» и выходим на улицу. Хороший был отель...

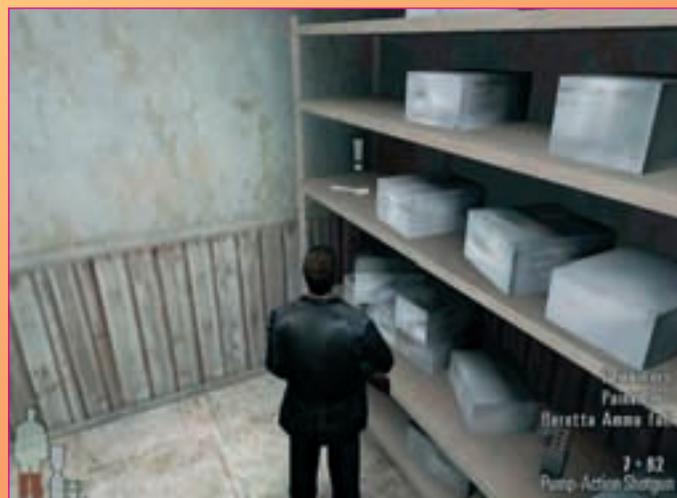
### Глава 5: Let the Gun Do the Talking

разумеется, современный Нью-Йорк просто невозможно представить себе без русской мафии, устраивающей разборки с конкурентами. На этот раз некто Владимир (правая рука Дона Пуччинелло, между прочим) взрывает здание, принадлежащее Люпино, и неторопливо уезжает на машине с номерным знаком «VODKA». Апартаменты Люпино (да и Винни Гогнитти тоже) находятся на верхнем этаже... если уцелели после взрыва, конечно. Но пожарная лестница диверсии не пережила, это точно. Придется искать обходной путь. Для начала стоит заглянуть в небольшой магазинчик слева по улице. Внутри нас поджидают два «продавца», а в комнате



справа под стеклом лежит великолепный автомат «Ингрем». Разобравшись с «обслуживающим персоналом», мы разбиваем витрину бейсбольной битой и прикарманиваем оружие. Теперь можно возвращаться на улицу. Заворачиваем за угол, читаем газеты на стенде у стены слева и достаем дробовик из кузова припаркованного в тупике грузовика. В углу здания находится лестница, ведущая в подвал. Спустившись вниз, мы в прыжке распахиваем дверь и добросовестно выводим в расход троих негодяев, обосновавшихся в комнате. На ящиках слева лежат бутылки с «коктейлем Молотова» и коробка патронов для дробовика. Забрав все это, мы открываем следующую дверь, проходим по коридору и заворачиваем налево. В комнатах по бокам нет ничего интересного – ну не считать же интересным нескольких безразличных ко всему происходяще-

му наркоманов?! В конце коридора, слева, на полках лежат газовые баллоны. Вернее, лежит только один, все остальные ровно стоят на полу рядом. Наша задача: прижавшись к стенке и хорошенько прицелившись, двумя точными выстрелами сбить краны в верхней части двух высоких баллонов. В результате произойдет небольшой взрыв, и баллон, мирно лежавший на полке, подобно гигантскому снаряду пролетит по коридору и взорвется возле закрытой двери. Надо ли говорить, что после этого путь будет свободен? Позади взрывом обрушило стену, но нас это уже не волнует – мы в прыжке влетаем в следующее помещение и подстреливаем засевшего там парня с пистолетом. Наркоши, окопавшиеся слева, нас словно и не замечают. Открыв шкафчик, мы достаем оттуда пару аптечек и заходим в дверь справа. Миновали одну комнату, в следующую



щей мы встречаем двоих бандитов, которых необходимо оперативно вывести в расход. У дальней стены находится лестница. Поднявшись наверх, мы встречаем еще одного вооруженного урода и забираем лежащую возле шкафчиков коробку с патронами. В следующем коридоре нас ожидает большой сюрприз. Раздолбанный телефон на стене внезапно начинает звонить, и когда мы снимаем трубку, некто Альфред Вуден довольно вежливо предупреждает Макса о том, что к зданию стягиваются силы нью-йоркской полиции, которой стало известно наше точное местонахождение. Пообещав связаться с нами еще, таинственный незнакомец прерывает разговор. Что ж, нам пора торопиться. В большом зале с колоннами мы подстреливаем очередную парочку отморожков, после чего заходим в открытую дверь склад-

ского помещения (справа). Сбив замок на следующей двери, мы попадаем в закрытое помещение того самого магазина, где мы добыли себе «Ингрем» в самом начале этой главы. Правда, на этот раз нашему вниманию предлагаются два дробовика, установленный на специальной стойке справа. Прихватив их с собой, мы подходим к полкам и забираем две аптечки, патроны и ключ (!) от двери, ведущей на лестницу. Прочитав лежащее на стойке письмо, мы видим радостные маски бойцов подразделения SWAT, проникших в магазин. Пора уносить ноги... Возвращаемся в зал с колоннами и ключом открываем дверь в противоположном конце помещения. За дверью нас поджидает один из бандитов. Избавившись от него, мы поднимаемся на второй этаж – и сразу же отступаем назад, потому что засевшие там уроды буквально закидывают нас граната-

ми. Первого из них можно будет без труда подстрелить прямо на лестнице (на втором пролете). Со вторым придется повозиться немного дольше. Сохранив игру, мы поднимаемся на верхнюю площадку и в прыжке боком вылетаем из за стены, стреляя из дробовика в мрачного типа, который как раз готовится швырнуть в нас туалет. В мужской половине нет ровным счетом ничего интересного, зато в женской лежит коробка патронов и сразу три аптечки (в шкафчике на стене). Забрав все это, мы поднимаемся на третий этаж, по дороге отстреливая очередного нахала, вооруженного сразу двумя «Ингремами». Люди Владимира продолжают поручен-



ную им работу, поэтому наверху что-то постоянно взрывается. Выбежав на балкон, мы перепрыгиваем через пролом слева и забегаем в дверь на противоположном конце зала. Балкон с грохотом обрушивается у нас за спиной. Уф! Бежим направо по коридору и в прыжке влетаем в дверь квартиры, где нас ждут не дожидаясь сразу четыре хорошо вооруженных урода. Перестреляв их всех, мы забираем лежащую в шкафу в полугемной спальне аптечку и патроны из шкафчика в кухне, после чего выпрыгиваем в кухонное окно. Первый этап операции завершен.

**Глава 6:**  
**Fear That Gives Men Wings**

Однако за первым этапом непременно должен последовать второй. Унести ноги от спецов нью-йоркской полиции, одновременно добравшись до старины Люпино – задача не из легких. Впрочем, выбора у нас тоже нет. Спускаемся вниз по пожарной лестнице, прыгиваем на землю и проходим по двору к двери прачечной. Заходим внутрь, старательно распахивая ногами крысы, заворачиваем за угол и видим перед собой закрытую дверь. Тип, внимательно изучавший нас в глазок, категорически отказывается впустить Макса внутрь. Придется найти какой-то способ заставить его изменить свое мнение. Открываем дверь напротив и выходим на улицу. Открываем дверь, ведущую в здание слева, и заходим внутрь. Стада крыс, куча патронов на полках в комнате справа – и никого. От входа идем прямо, заворачиваем за угол и видим перед собой троих оборванцев, настроенных, впрочем, вполне миролюбиво. Чего явно не скажешь о троих бандитах, которые нападают на нас, когда мы начинаем подниматься вверх по лестнице. Подстрелив отморозков, оббегаем второй этаж и проходим мимо очередной парочки оборванцев к лестнице. Наверху нас ждут еще два бандита и безнадежно разрушенный пролет лестницы, ведущей на третий этаж. Тупик? Точно так. Открываем дверь справа и, вежливо тыкая дулом пистолета в физиономию какого-то оборванца, заставляем его следовать за нами в прачечную. Кстати, в шкафчике в комнате справа лежит коробка патронов и две аптечки. Продолаем весь обратный путь до закрытой двери прачечной, мы ожидаем своего «напарника» и врываемся в открывшуюся дверь. Здесь нам предстоит подстрелить сразу троих уродов, занимавшихся... нет, не стиркой, а печатанием денег. На столе справа в художественном беспорядке разбросаны купюры, карты, пистолеты и дробовик. Прихватив все огнестрельное, полезное в хозяйстве, мы переходим в следующее помещение. Которое как раз и оказывается самой настоящей прачечной. Из двери справа нам навстречу выбегает урод с двумя пистолетами. Подстрелив его и забрав трофеи, мы бежим направо и забираем две аптечки, лежавшие за стойкой прачечной. Прямо напротив находится лифт, с помощью которого мы поднимаемся наверх. Пробежав по коридору, открываем единственную незаколоченную дверь и попадаем в очередную квартиру. Забрав с кухонного столика «Ингрем», мы подстреливаем его хозяина, имевшего неосторожность не вовремя высунуться из туалета, а затем присваиваем себе коробку патронов, лежавшую в шкафчике у дальней стены. По телевизору лапочка Кира Сильвер рассказывает нью-йоркской общественности об убийстве Рико. Из комнаты мы выходим через окно, после чего по трубам (!) перебираемся к окну следующего здания. Разбив его, мы запрыгиваем в комнату. Там тоже есть телевизор – и еще три вооруженных урода впридачу. Подавив сопротивление, мы забираем лежащий в шкафу в даль-

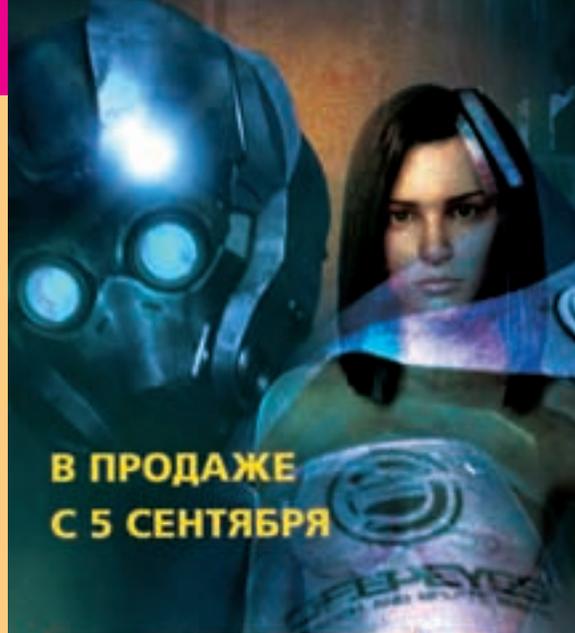


ней комнате рожок для «Игрема» и вновь выпрыгиваем в окно. Какая удача: у нас опять есть возможность перебраться по трубам на крышу следующего здания. Открыв дверь, мы бежим по коридору. Взрыв – и каменные обломки заваливают лестницу справа от нас. Проклятье, до чего же не вовремя! Выбегаем на балкон и, не обращая внимания на «ворошиловских стрелков», засевших на верхнем ярусе, мчимся вправо. пробежав по коридору и свернув за угол, мы встречаем двух бандитов, деловито устанавливающих на стене бомбу. Редкий случай, когда от нас не требуется никакого вмешательства. Отходим к стене и наслаждаемся шоу. Буквально через несколько секунд заряд взрывается в руках у незадачливых минеров и в стене образуется здоровенная трещина. Впрочем, ее явно недостаточно. Подходим к двери в дальнем конце коридора (слева) и пытаемся открыть ее. Дверь не поддается, зато обрушивается вся стена вокруг. Забираемся в пролом и в дальнем конце коридора видим упавшую плиту, по которой нам навстречу бегут три головореза. Перестреляв их одного за другим, взбегаем вверх по плите и выходим на балкон, держа дробовик наготове. Справа и слева от нас стоят те самые «ворошиловские стрелки», которые оказываются совсем никудышными профессионалами в ближнем бою. Проходим по балкону и открываем дверь в дальнем правом углу помещения. В этой комнате прямо на плите стоят две аптечки, а в шкафу спрятан рожок для автомата «Ингрем». Забрав все это, мы сохраняем игру и распахиваем дверь, ведущую в кабинет Винни Гогнитти. Разговор со старинкой Винни у нас получается коротким, зато насыщенным. В результате Гогнитти с пулей в животе покидает свой кабинет через окно, а на нас набрасываются трое его телохранителей. Перестреляв головорезов, мы подходим к столу и читаем смятое письмо, лежащее на нем. М-да... Если бы только Люпино мог увидеть этот ключок бумаги, адресованный Дону Пучинелло, нам не пришлось бы гоняться за Винни – босс своими руками удавил бы предателя. Как бы то ни было, мы бросаемся в погоню. Выпрыгнув из окна, по трубам перебираемся ко второму зданию и забегаем в уже знакомую комнату с телевизором и тремя дохлы-

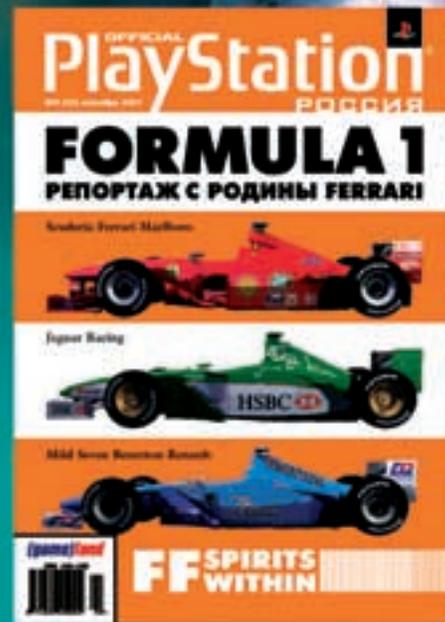


ми уродами. Винни любезно открыл для нас дверь справа. За дверью находится коридор, пробежав по которому до лестницы, мы поднимаемся наверх и открываем дверь справа. Выбравшись на крышу, подлец Винни прыгает на крышу вагона проходящего внизу поезда. Делать нечего, придется последовать за ним. Забравшись на один из выступов на краю крыши, мы сохраняем игру и, дождавшись очередного состава, прыгаем вниз. Главное тут – долететь...

Продолжение следует...



**В ПРОДАЖЕ**  
**С 5 СЕНТЯБРЯ**



**Читайте**  
**в девятом номере**  
**журнала**

Репортаж о реальной жизни Formula 1, прямо со стадиона Monza в Италии.  
PS2, взгляд изнутри - давно обещанный "взлом" приставки от Sony.  
Обзор амбициозного произведения Square, полнометражного компьютерного фильма Final Fantasy The Spirits Within.  
Последние проекты для PS one: тактическая RPG Saiyuki: Journey West, очередная фантазия на тему "Драйвера" The Italian Job и, конечно, очередной сезон Formula One 2001.  
Прохождения World's Scariest Police Chases, Alone in the Dark: The New Nightmare и подведение итогов "Десяточка".

OFFICIAL  
**PlayStation**  
РОССИЯ

game land  
www.gameland.ru

## КОДЫ PC

## WORLD WAR 2 FIGHTERS

Бесконечный боезапас – в файле **ww2.ini** найдите строку **Unlimited Weapons**. Измените **no** на **yes**. Превратить **Spitfire** в птицу – протестируйте полет "Спитфайра" в музее. Сбросьте все бомбы и используйте весь боезапас, за исключением амуниции для 9-ти раундов. Затем нажмите **ESC + F4 + F5**.

## POLITICAL TYCOON

Во время игры нажмите **F11**, и введите в **Chat Menu** следующие коды: **redemption** – понизить враждебность других стран. **beauty** – все остальные страны становятся дружелюбными, за исключением периодических ударов от самых злых врагов.

## MAX PAYNE

Чтобы активировать консоль, запустите файл с параметром «-developer» в командной строке (C:\maxpayne\maxpayne.exe -developer). Во время игры нажмите **F11**.  
**Доступ к уровням:**  
Во время игры вызовите консоль и введите:  
**maxpayne\_gamemode->gm\_init** (название уровня). Варианты "названий уровней":

**startup\_level tutorial**  
**end\_combat** (секретный финал)  
**part0\_level1**  
**part1\_level1**  
**part1\_level1b**  
**part1\_level2**  
**part1\_level2b**  
**part1\_level3**  
**part1\_level3b**  
**part1\_level4**  
**part1\_level5**  
**part1\_level6**  
**part2\_level0**  
**part2\_level1**  
**part2\_level2**  
**part2\_level2b**  
**part2\_level3**  
**part2\_level4**  
**part3\_level1**  
**part3\_level2**  
**part3\_level2b**  
**part3\_level3**  
**part3\_level4**  
**part3\_level5**  
**part3\_level5b**

part3\_level6  
part3\_level7

## «Пасхальные яйца»

Часть I: The American Dream  
Глава 2

Выстрелите в ревущую сирену в районе центрального купола, и Макс поблагодарит вас

## Глава 3

Если вы прошли через комнату **Rico Muerte** к концу зала, выберите выстрелом заколоченную дверь. Из этой комнаты пройдите по карнизу и выстрелом выберите заколоченное окно, за ним вы найдете мертвеца с колом в груди (как в «Buffy the Vampire Slayer») и некоторые другие приколы.

## Глава 6

Если, поднимаясь на подъемнике из **Luigi's Laundry**, вы выстрелите в играющий громкоговоритель, Макс опять поблагодарит вас. Вскоре после этого, когда вы покинете через окно комнату с бандитом в ванной комнате, идите налево и прыгайте через окно в комнату с двумя постерами из игры **Soldier of Fortune 2** и складом шотганов.

## Глава 7

Когда **Gognitti** подходит к запертой двери, сзади вас есть спутниковая тарелка на стойке. Если вы прыгнете с этого угла к стойке на другой стороне аллеи, то можете попасть на огороженную территорию и открыть дверь в комнату, где лежит куча боеприпасов и постер «Dopefish Lives!».

## Глава 8

Когда вы попадете во внутреннюю часть сцены, "используйте" ударную установку и микрофон, наступите на гитару – вы услышите любопытные эффекты и диалог.

## Часть II: A Cold Day In Hell

## Глава 5

Когда вы окажетесь у роля, можете "использовать" его, и Макс сыграет мелодию.

## Часть IV: A Bit Closer To Heaven

## Глава 4

На наклонном пандусе при въезде на автостоянку (точка старта) есть куча бочек и воздушный кондиционер, на который можно запрыгнуть, чтобы попасть на крышу гаража. Выберите выстрелом панель ангара. Внутри прыгните на решетку и провалитесь в комнату с граффити «R Thanks», снайперской винтовкой, боеприпасами и радиоприемником, "использовав" который можно услышать команду разработчиков.

## Глава 5

В небольшой комнате за офисом **Woten'a** (там где планы строительства **Aesir**) есть маленькая картина, которую можно выстрелом сбить со стены и открыть кнопку. Нажатие этой кнопки поднимет кресло на другом конце комнаты, и откроется лестница вниз. Там есть большой телевизор, на котором можно сыграть в пародию на **Star Trek**.

## THE CORPORATE MACHINE

В режиме **single player** нажмите клавишу **F11** и введите в появившемся окне следующие коды:

**zeropercentinterest** – получить \$10,000,000

**nomoneydown** – получить \$100,000,000

**feelthatmojoring** – получить 10 единиц каждого ресурса

**idkfa** – получить 99 единиц каждого ресурса

**hitmeagain** – получить одну Action Card

**upmysleeve** – получить полную руку Карт

**impressme** – завершить текущий исследовательский проект

## PRIMAL PREY

Во время игры нажмите **F11** и введите на появившемся экране следующие коды: **momoney** – получить дополнительные деньги (в меню **Weapons/Equip**)  
**dinogod** – режим Бога (в процессе охоты)  
**actor find #** – попасть к ближайшему динозавру под названием #

## CONQUEST: FRONTIER WARS

Во время игры нажмите клавишу **F11** и введите фразу «Give the sushi to Sean» (без кавычек), чтобы активировать режим чит-кодов (появится соответствующее сообщение). Еще раз нажмите **F11** и введите фразы:

**A winner is you!** – выиграть миссию

**I am evil Homer** – проиграть миссию

**spacebridge** – получить доступ к миссиям

**The Master Builders** – быстрая постройка

**Your chicks for free** – сделать постройку бесплатной

**The Ultimate Doom** – уничтожить игрока

**If they could see me now** – убрать туман войны

**I'll rip out your optics** – вернуть туман войны

**I can see clearly now** – расчитать Fog

of Discovery

**I want a raise** – получить руду  
**Do you smell something?** – получить газ

**The courage of the fearless crew** – получить персонал  
**Some Great Reward** – максимальное количество ресурсов

## BUST A MOVE 2

Пропустить уровень – во время игры нажмите **F11 + F12**

## FORD RACING

Доступ ко всем машинам – введите **GIMMEGIMME** в качестве имени игрока  
Невидимый автомобиль – начните новую карьеру и введите **Mark Martin** в качестве имени игрока. Выберите первую гонку в серии KA, пройдите квалификационные заезды и начните соревнование. Ваш автомобиль будет невидимым.

## GUNMETAL

Во время игры нажмите **F11** и введите в открывшемся окне следующие коды:  
**MADMACHASTREISAND** – полный боезапас  
**MADCOSMODNA** – полный запас жизни  
**MADDUCTTAPE** – полные щиты  
**MADRUBYSLIPPERS** – режим полета (A,Z)  
**MADBANANAPEEL** – отключить режим полета  
**MADBUCKETOWEASELS** – режим турбо  
**MADGETOUTANDWALK** – отключить режим турбо  
**MADMAXAMILLION** – получить \$1,000,000  
**MADCASTLEARRGH** – закончить уровень

## КОДЫ DREAMCAST

## CRAZY TAXI 2

**Expert Mode** – чтобы получить доступ к супер-сложной версии игры, нажмите и держите **START + Y** на экране выбора персонажа.

Убрать стрелки, указывающие путь – нажмите и держите **START** на экране выбора персонажа. Затем нажмите **A**.

Убрать свечение вокруг цели поездки – нажмите и держите **Y** на экране выбора персонажа. Затем нажмите **A**.

Доступ к водителям из **Crazy Taxi 1** – пройдите мини-игру **Crazy Pyramid** на самом сложном уровне (S-S).

МОДЕРНАРТ  
www.modernart.ru

ПОПЕЧЕНИЯ ЦИФРОВЫХ ИЗОБРАЖЕНИЙ  
ДЛЯ ОФОРМЛЕНИЯ ВАШЕГО САЙТА,  
ЖУРНАЛА, РЕКЛАМНОЙ НАМПАНИИ

www.modernart.ru  
тел. 258-86-27, 928-60-89, 928-03-60

# ЛУЧШИЙ МУЗЫКАЛЬНЫЙ ЖУРНАЛ



ДЕРЕСНЕ МОДЕ • БОРЗОВ • ИВАНУШКИ

# ИФЕ

МУЗЫКАЛЬНЫЙ ЖУРНАЛ

ПЛЮС  
КОНКУРС  
FIVE & МОЛОКО

2 СУПЕР  
ПОСТЕРА

# ИФЕ

ПОЛНЫЙ KINGSIZE

БЕЛЫЙ  
ЦОКОЛАД

НЕК

ВЛАД ВАЛОВ  
ПРЕДСТАВЛЯЕТ



4 КОРОЛЯ

**Последнее время все чаще приходят письма от читателей, смысл которых повторяется. Вот он, этот смысл: «А зачем вы напечатали то письмо?», «А зачем вы публикуете письма, в которых вас хвалят?», «А не публикуйте письма, в которых вас критикуют – это мне неприятно». Неожиданно мне в голову пришла вполне закономерная мысль: «А зачем мы вообще публикуем письма? Зачем нужна эта непонятная рубрика «Обратная Связь»? Зачем, в конце концов, нам вообще пишут письма?». Ответ на поверхности. Если что-то есть, оно, это «что-то», нужно. Вы пишете письма, мы их публикуем. Все, в конце концов, очень просто. И не надо ничего усложнять.**

magazine@gameland.ru

**S**LOW@BOGU, я наконец-то нашел действительно важный повод написать в ваш журнал! Уже давно собирался, но повод нашел только сейчас. Дело в том, что у меня появилась идея, которой я хочу с вами поделиться.

Но перед этим я хочу привести небольшой текст, после прочтения которого у меня родилась эта мысль: «По сообщению источника, пожелавшего остаться неизвестным, из-за серьезного давления вышестоящих менеджеров, Blizzard Entertainment и Sierra Studios приступили к разработке продолжений нескольких популярных серий. Blizzard на протяжении последних четырех месяцев активно работает над давно ожидаемым Starcraft 2 (работа началась именно четыре месяца назад, а не полтора года, как отмечают некоторые западные источники), используя трехмерную технологию Warcraft 3. Игра вряд ли будет анонсирована на этой ECTS и ожидается не раньше середины лета 2003 (учитывая неприятную привычку Blizzard, эта дата может переместиться на пару лет вперед) года...» (RGW-news 20 августа).

Многие люди стали замечать (причем не без оснований), что последнее время стало модно возрождать старые, полузабытые сериалы, от которых в памяти людей остались лишь нечеткие образы, ностальгия. Сериалы, с которыми журналисты сравнивают выходящие ныне игры. Так, та же Blizzard создала Diablo 2, которую покупали вовсе не из-за того, что это была хорошая игра, а потому, что люди помнили, как они играли в Diablo. После выхода Дряблого 2, который, насколько я понимаю, окупился довольно неплохо, другие компании поняли, что возрождать старые хиты – затея не только благородная, но и прибыльная. И покатило: Monkey Island 4, Mist 3, Dune 3, Fallout Tactics уже вышли, а Warcraft 3

должен появиться вот-вот. Также упорно ходят слухи о разработке Fallout 3, на весь мир прогремело известие о разработке DOOM 3 и Вульфа 2. Что еще нужно для полного счастья? Neverhood 2 и Starcraft 2. И если возиться с тоннами пластилина, похоже, никто не хочет, то вероятность того, что анонимный источник, на который ссылаются на сайте RGW, не солгал, очень и очень высока...

...И я подумал: разработчики дают нам возможность вспомнить лучшие игры разных жанров, путем создания к ним продолжений. Так не пора ли нам вспомнить сами жанры: родоначальников, лучших представителей, этапы развития? Ведь сейчас самое время! В новом тысячелетии возрождаются хиты прошлых лет, но что толку, если эти хиты никто не будет помнить? Ведь новое поколение геймеров не играло в Дюну или Варкрафта, Мисты или Острова Обезьян, оно не знает истории компьютерных игр! Но сейчас, когда возрождаются хиты прошлого тысячелетия, именно сейчас интерес к истории игр действительно очень высок. Поэтому я, G!dR0шкyPый @нтR0yX, предлагаю создать в журнале раздел, посвященный истории компьютерных игр в целом и отдельным ее жанрам в частности (в конце концов, была же статья о DOOM-клонях (я ее прочитал в юбилейном выпуске), статья про тетрис, статьи, рассказывающие о событиях года)!

Возможно, я сам сделаю обзор истории RTS (а сначала я это и собирался сделать и именно для этого я начинал писать это письмо, но потом передумал), но если честно, лучше бы этим делом занялись вы – коллектив журнала Страна Игр. По какой-то причине я верю, что вы лучше всех справитесь с этой задачей (если возьметесь). Пока все.

G!dR0шкyPый @нтR0yX  
(mailto:baric@online.nsk.su)

*Здравствуй, G!dR0шкyPый @нтR0yX! На твоём месте, я бы не стал много значения придавать новости, появившейся на RGW. Возможно, в*

*ней содержится доля истины, но, на данный момент, она просто забавна, не более того. Кто знает, может, Blizzard действительно разрабатывает нечто подобное, но... давайте терпеливождемся анонса. Попробуйте вспомнить, сколько анонсированных игр было отмечено! Что уж говорить о том, что разрабатывается в секрете... Относительно возникшей у тебя мысли – в общем, я «За». Но все дело в том, что подобные материалы появляются в нашем журнале не так уж и редко. Объединить их в специальную рубрику? Эта рубрика есть, и она называется SPECIAL. Конечно, ее концептуальные рамки несколько шире, но статьи, посвященные истории чего-либо, – частые гости рубрики. Но все же кое-какие идеи появились и у нас. И благодаря твоему письму. Именно поэтому тебе полагается специальный приз от компании Schick! Для того, чтобы его получить, свяжись с нами (vika@gameland.ru).*

**V**iva la Game Land!!!

Читаю Ваш журнал уже очень долгое время. Моим первым номером стала «Страна Игр» за номером 10 или 11. Ну, так вот. Конечно, можно написать пару листов формата А4 о том, какие Вы все хорошие, умные, что Ваш журнал самый лучший, но не буду. Это и так всем ясно. Хотя есть один конкурент: «Мега Гейм». Оба журнала читаю от корки до корки, но Вы, все-таки лучше. Прочитываю Вас за день, на одном дыхании, поэтому очень хорошо, что Вы выходите два раза в месяц. И это есть хорошо. Да и авторы у Вас самые лучшие (Назаров, Вы, Дмитрий, Заяц и все другие). Ну ладно, хватит Вас хвалить, теперь пойдет критика. Единственное замечание: ну не нужна Вам рубрика «Железо» АБСОЛЮТНО. Название Вашего журнала – «Страна Игр». Вот и пишите про игры, а про железо пусть пишут другие, типа «Upgrade» и прочие. Вот, пожалуй, и вся критика. А теперь о главном: об играх. Совсем недавно

www.mconline.ru

ПОЛЕЗНЫЙ САЙТ О МОБИЛЬНЫХ УСТРОЙСТВАХ

- Тесты и рекомендации по выбору карманных компьютеров и ноутбуков.
- Обзоры мобильных телефонов и цифровых фотокамер.
- Новости от крупнейших производителей различных мобильных устройств.
- Бесплатное ПО для мобильных компьютеров на сайте журнала в Интернет.

ENTER

Вы написали статью «Игры, которые изменили мир». Лично я бы туда добавил еще одну. К большой радости, мне достался диск с этой игрой. А игра эта называется - MAX PAYNE. И пусть в меня полетят тучи помидор и яиц, но я буду стоять на своем. Вот мои доводы: Кто ее сделал??? Да-да, именно та самая 3D Realms. Я думаю, все играли в Дюка. Я тоже. Был страшным поклонником, да и сейчас являюсь. Знал все секреты. Именно с нее началось увлечение многопользовательским режимом. Тогда клубов не было, поэтому геймился я с моим другом, Олегом, из соседнего дома по модему. Это было супер, нечто. Потом был и Warcraft II тоже по модему, да еще с парой AI. Ну а дальше больше, интересней. Начались клубы, Half-Life и Counter-Strike. Ну, я не об этом. Все мы помним, что в Дюке можно было нажимать кнопки, играть в бильярд и т.п. (???) Так все это есть и Max Payne. И это супер. :) :) :) А сюжет??? Любый блокбастер позавидует. А комиксы??? Один сплошной прикол. Игра просто затягивает. Проходится на одном дыхании. И даже пройдя, садишься снова и снова. А еще этот обалденный Bullet Time. Просто сказка. А еще секретный уровень. Это просто конфетка. И какая музыка. Супер. То, что доктор прописал. И звуки, звуки :) В игре все продумано и сбалансировано. В ней есть и этот fun factor и бешеный drive. В общем эту игру можно описывать много и долго, но не буду, так как в журнале мало места для писем читателей, а жаль - :( Ну да ладно. Я бы даже на Вашем месте сделал бы СпецНомер об этой ЗАМЕЧАТЕЛЬНОЙ игре. И с прохождением, а оно явно не помешает.

3.Ы Счастья Вам и процветания.

С уважением Ваш преданный читатель, Soxix (s0x1c@yahoo.com)

*Относительно рубрики «Железо»... На данный момент, ее пока нет, но... Хочу расстроить Soxix'a, и обрадовать подавляющее большинство наших читателей: скоро будет! Дело в том, что есть ведь такое понятие, как «игровое железо», например. Неужели тебе неинтересно узнать о аппаратных новинках, созданных для того, чтобы нам было приятнее играть? Max Payne поместить в статью «Игры, которые изменили мир», было невозможно по двум причинам. Во-первых, ко времени создания статьи Max Payne никак мир изменить не могу. А, во-вторых, думаю, что и не сможет, хотя игра, на наш общий взгляд, отличная. Прохождение же Max Payne и так публикуется в «Стране Игр».*



Здравствуй «ДОРОГАЯ «СТРАНА ИГР» и МНОГОУВАЖАЕМЫЙ Дмитрий Эстрин. Пишет вам ваш фанат. Читаю я ваш журнал с 1997 года. Я тогда лежал в больнице и я попросил отца принести мне чего-нибудь почитать. До сих пор помню этот номер - блестящая обложка, на ней красовались войска из Dominion`а. С тех пор я заболел вашим журналом. Каждый номер прочитывал от корки до корки, а перечитанные журналы аккуратно укладывал в стопочку. Многие говорят, что когда-то ваш журнал был хорошим, когда-то был плохим. Я одобрил ваш шаг, когда вы перешли на большой формат, все номера у меня до сих пор хранятся. Мне показалось что журнал стал лучше чем был. Но потом вы вернулись в старый формат, и я с радостью отпраздновал ваш 50-й выпуск. Почему вдруг я решил написать вам письмо. Ну, тут есть две причины. Во-первых все пишут и я подумал почему бы и мне не написать вам письмо. Во-вторых грядет супер-пупер-мега-гига-макро сумашествие - ваш 100!!! - й выпуск. Заранее поздравляю. Но не будем удаляться от содержания письма. Итак, извечная война приставок и ПК. Сам факт, что компьютер был создан - это уже великое достижение человечества. Приставки, если можно так выразиться есть сыны компьютера. И не понят-

**СТРАНА ИГР**

ВИДЕОРОЛИКИ,  
ДЕМО-ВЕРСИИ  
НОВЫХ ИГР,  
ПАТЧИ

№18 (99)  
СЕНТЯБРЬ 2001

**ДЕМО-ВЕРСИИ:**  
Throne of Darkness  
Red Faction  
Aliens vs. Predator 2  
From Dusk Till Dawn  
Intensity XS  
Star Monkey

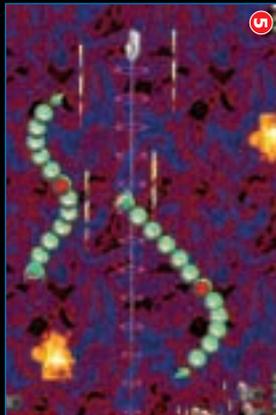
**ВИДЕО:**  
Коллекция рекламных TV-роликов  
Jet Set Radio Future  
Luigi Mansion  
Mario Sunshine  
Metroid Prime  
Pikmin  
Star Fox Adventures:  
Dinosaur Planet  
Wave Race: Blue Storm  
Legend of Zelda

**ПАТЧИ:**  
The Settlers IV v1.10.908  
Operation Flashpoint Upgrade #1  
Tropico v1.04  
Startopia v1.0.1  
Бек Парусников II v1.55  
AoE2: The Conquerors v1.0C  
Divided Ground v1.02  
Gangsters 2 v1.06  
BG2: Throne of Bhaal v26498  
Diablo II: LoD v1.09 Emperor:  
Battle for Dune v1.08

**ПЛЮС:**  
Полезные программы, wallpaper'ы, боты для Half-Life, статьи читателей и многое другое...

но, почему компьютер и приставка должны вытеснять друг друга. Ну а теперь (Как же ни сказать хоть слово про оформление журнала). Честно скажу, обложка 96 номера на меня произвело неизгладимое ощущение. Просто божествен-

но. Дима, что-то ваших статей маловато будет! А то, что у вас появляются новые авторы это даже хорошо! Особенно сделайте, что бы представителей прекрасного пола было больше. НУ ВРОДЕ ВСЕ. Остаюсь фанатом «СИ» навсегда. Ваш ДК



**З**дравствуй, глубокоуважаемая редакция Страны Игр!!!  
 В первых строках своего письма спешу сообщить, что являюсь Вашим читателем с 1997 года. Я не претендую на звание самого начитанного читателя (прошу прощения за масло масляное), поскольку живу в Богом забытом городе Советском, что на Западе ХМАО (для тех, кто не знает, поясню: Ханты-Мансийский автономный округ). В те далекие времена СИ была очень популярной в нашем городе, но потом вдруг просто исчезла с лица прилавков магазинов. Кстати эпопея моего чтения СИ началась с покупки на рынке номера 1(9) за февраль 1997. Тогда еще жила и процветала приставка Panasonic 3DO. Вот это было круто!!! Несмотря на то, что тогда я был владельцем не мало известной консоли Sega Mega Drive II, читал я журнал взахлеб везде. Причем не я один: вместе со мной его перечитывали мои друзья, и мы все вместе смеялись, что паренек на форзаце, сидящий на фоне приставок и игр к ним, точная копия моего одноклассника. Особенно мне нравилась рубрика «Обратная связь». В те далекие времена я и мечтать не мог о приобретении компьютера, а посему черпал информацию только ради развития.

В памятный 1998 я гостил у родных в г. Екатеринбург, и не пожалел денег сразу на 2 номера: за май и июль. Когда я открыл первый журнал, я был в полном ауте. Мой любимый журнал изменился донельзя. Дизайн, печать, все это было такой ново, непривычно, но вместе с тем и так круто. Мне очень понравилась идея со вкладкой GLPlus!!! Но буквально на следующий год, в апреле, я снова был вогнан в состояние глубокого шока. Но обо всем по порядку. Прихожу я, значит, в магазин, подхожу к газетному прилавку и (о чудо!!!) вижу долгожданный журнал!!! Но что это? Он изменился. Он подросток?! Мои кровные быстренько перекечевали в кассу, а журнал ко мне. Домой я не шел и даже не бежал, я летел!!! Первое, что бросилось мне в глаза - это новый дизайн (все дело в том, что я не сразу нашел оглавление, а принял его за слова редактора). А далее: Железо, Репортаж, Хит?, Онлайн, В разработке». А где же так любимый мною Обзор? А вот и он! И всего-то 7 игрушек, причем не самых крутых. Кодов почти нет (хоть я их не очень люблю). И нигде даже не пахнет «Перепиской» или «Обратной связью». Я был разочарован. Что за ^&#%^%(&^!!! «Тудьть их всех, растудьть» - думал я. К тому же бумага не самая лучшая. И решил, что не буду больше покупать Страну Игр. И не покупал, хотя бы потому, что ее не было в продаже, вплоть до 2001 года.

В этом году я имел счастье закончить школу и поступить в МедАкадемию, что в г. Екатеринбург. Ну, так вот. Приезжаю я домой, начинаю всех обзванивать и другой новоиспеченный студент извещает меня, что купил последний номер СИ. Я по натуре человек не злопамятный, посему попросил у него почитать. Вы даже представить себе не можете, как я был рад взять в руки ЭТОТ номер. Все в нем воодушевляло меня. Открываю и преисполненный радостью вопль раздается по квартире (благо дома был один, а то родителей бы перепугал). Как сказал кто-то из наших сатириков: «Мат не ругань, а средство выражения эмоций». Клянусь, что тогда я был рад до посинения!!! Ко мне снова вернулось желание покупать и читать до дыр любимый журнал. Благо теперь есть повод, ведь уже больше года, как я являюсь пользователем компьютера.

Пожалуй, у меня все-таки есть замечание к Вам. Большая часть номера посвящена разработкам, представленным на ЕЗ. Неужели нет достаточного материала для «Обзора». С дру-

**ДЕМО-ВЕРСИИ:**

**1 Throne of Darkness**  
 Давно ожидаемая всеми Action/RPG, действие которой разворачивается в средневековой Японии

**2 Red Faction**  
 3D-Action от создателей FreeSpace и Descent

**3 Aliens vs. Predator 2**  
 Продолжение шутера, объединившего «героев» двух культовых фильмов, — Чужих и Хищников

**4 From Dusk Till Dawn**  
 Боевик от третьего лица, поставленный по мотивам фильма «От заката до рассвета»

**5 Intensity XS**  
 Космическая аркада-стрелялка

**6 Star Monkey**  
 Демо-версия еще одной классической скроллинговой аркады

**ПАТЧИ:**

- The Settlers IV v1.10.908
- Operation Flashpoint Upgrade #1
- Трорго v1.04
- Statoria v1.0.1
- Век Парусников II v1.55
- Age2: The Conquerors v1.0C
- Divided Ground v1.02
- Gangsters 2 v1.06
- Age2: Throne of Bhaal v26498
- Diablo II: LoD v1.09
- Empire: Battle for Dune v1.08

**ВИДЕО:**

- Коллекция рекламных TV-роликов
- Jet Set Radio Future
- Luigi Mansion
- Maglo Sunshine
- Metroid Prime
- Pikmin
- Star Fox Adventures: Dinozaur Planet
- Wave Race: Blue Storm и др.

(ой-ой не то пишу!)(Телевизор много смотрю... особенно OPT) mailto:slapnuts@pisem.net Борис Черненко

Комментарии пунктиром: поздравлять нас можно лишь только с начавшейся

работой над 100-м номером;-), компьютер и приставки друг друга вытеснить действительно не могут;-), а статей моих было маловато, поскольку находился в постоянно прерывающемся отпуске;-)).

гой стороны есть повод почаще бывать на Вашем сайте. Почти полгода я являюсь пользователем Интернета (да-да не удивляйтесь, у нас продвинутый город, пейджинговая и сотовая связь имеется, но это так, к слову). Скорость у нас здесь не ахти какая, всего 31200 Kb/s. Но мне хватает. При первом моем посещении я первым делом полез на Яндекс (в эту минуту крутили рекламный ролик по ТВ), вторым сайтом стал Ваш. Да-а-а, грузился он долго и был не очень красивым. Позднее у меня не было ни времени, ни повода для посещения. Зато летом, пока шли вступительные переговоры с друзьями, и решил проведать Вас. Я не поверил своим глазам: сайт преобразился донельзя. Это было круто!!! Я стал его изучать и чем дальше, тем больше мне он нравился. Все-таки Вы молодцы. Диск тоже прикольный. Флэшловский. Уважаю. Сам начал его изучение (в смысле Флэша). Ну вот и все, что хотел написать. Прощу прощения, если оскорбил. Не хотел, ей-богу!!! А нет, не все еще.

Хочу вот спросить: выйдет ли на ПК State of Emergency, Crazy Taxi 2 и какие требования будут у G.T.A.3?

P.S.: Теперь, когда я буду учиться в Е-бурге, уверен, что буду регулярно покупать СИ.

P.P.S.: Еще раз извиняюсь и прошу, если не сможете напечатать мое письмо, то ответьте мне по эл.почте: palukse@rambler.ru.

За сим разрешите откланяться, с глубоким уважением и почитанием к Вам, Эск (не в смысле ESCape на клавише)!!!

*Почему бы в рубрике «Обратная Связь» не создать под рубрику, посвященную тому, как нас читали, читают и, надеюсь, будут читать... Я бы в эту под рубрику тоже написал письмо и обязательно его бы опубликовал. Читатели бы тогда узнали, что, когда я начал читать «Страну Игр», у меня не было ни компьютера, ни приставки, и когда я начал там работать, у меня также не было ни того, ни другого, а потом журнал я стал читать задолго до его появления на прилавках магазинов... По-моему более-менее оригинальная и, самое главное, правдивая история. В любом случае спасибо за приятное письмо, Эск! Ах да, ответы... State of Emergency и Crazy Taxi 2 на PC не выйдут, а требования GTA3 очень простые: наличие PS2 или Xbox'a.*

Здравствуй, Страна Game'ов!

Увы, жизнь стала безрадостной. Почему спросите вы, да потому что прочитал ваши последние журналы и подумал: «Неужели конец. Неужели достойные проекты можно пересчитать по пальцам своей собаки.» Хотя нет, бу-

дет Deus Ex 2, SOF 2, Return to Castle Wolfenstein, Unreal 2, Newerwinter Nights, Max Payne, Корсары 2, ну и еще парочка действительно хитовых Игр. В 97-ом номере прочитал про VF4....(цензура), у меня челюсть отвисла!!! Это сколько же полигонов надо было угрохать на персонажей. Бросил в сердцах журнал пошел посмотреть телевизор...А там показывают приставки нового поколения (ПНП). Показывают счастливых японцев, которые играют в GameCube. Я, в принципе, ничего против не имею. Но на русском ТВ-канале не сказали ничего про игры на компе. Показали бы хоть U2, сказали б мол: «И на компе дела неплохо». Выключил телебезобразия и пошел читать дальше. О! История возвращается, будет МК5. Представьте себе и на ПК - тоже неплохо. Хотелось бы, правда, посмотреть ему в глаза. Ну, я думаю не хуже какой-нибудь DC-файтинга. Ну вы скажете еще один умирающий PC-шник разорался. Может быть... но все-таки, неужели и PC не может вывести графику Tekken 4. Ну ладно хватит об этом, прочитал также письмо некоего Shad'a в котором он написал о Wolfenstein 3D. Я так скажу: «Не трогайте Отца!!!». Ведь навряд ли бы он играл в RR и DN3D. Вы скажете, не было бы Вульфа? был бы другой. На что я отвечу, но ведь появился именно он и именно о нем говорили те мамы друзья с работы. Ну ладно заплакал. Даже на душе легче. Хотя с другой стороны все не так плохо это только расцвет ПНП. Ну ладно буду ждать Newerwinter Nights, наверное, будет весело. За сим откланяюсь и заканчиваю стучать дрожащими пальцами по любимой клавише.

With best regards, Andorus.

*Апокалиптические стенания наших читателей не имеют под собой надежной идеологической базы. Во-первых, ничего еще не закончено (все только начинается), во-вторых, по телевизору иногда показывают и компьютерные игрушки, а, в-третьих... А, в-третьих, Wolfenstein 3D трогать действительно не нужно!*

Здравствуйте те, кто читает эти строки. После прочтения очередного номера СИ решил написать, чтобы поделиться некоторыми соображениями, на которые меня навел ваш журнал. Начну с конца, то есть со своего любимого раздела «письма читателей». Есть предложение: вы получаете письма, в которых люди хвалят журнал, но зачем это печатать? Вы и так знаете, что ваш журнал хороший, те, кто его читает тоже, пожалуй, знают, если покупают или подписываются на него, выбирая среди других журналов. Конечно, авторы могут возражать, но можно заменить например начало каж-

дого письма фразой типа: «Ва-ва-ва, хвалебные слова», а дальше печатать конструктивные предложения. Теперь о статьях. Лично я читаю не все. Но это не критика, нет. Каждый человек находит что-то свое. Лично для меня журнал интересен в плане информации об существующих и планирующихся компьютерных играх. Поэтому если статья начинается с каких-либо эмоций автора, бреда порожденного его воспаленным умом, то такую статью я не читаю, смотрю лишь оценку иногда подписи к иллюстрациям. На мой взгляд, реклама игр, приводимая в журнале гораздо информативнее (и короче!) чем опусы некоторых авторов. Поэтому больше рекламы и меньше статей, или при написании статей учитесь у рекламы краткости и информативности. В этом отношении наиболее удачным номером считаю 82, как выпуск в большей степени аналитический, чем эмоциональный.

Теперь относительно лучших игр, игр, которые изменили мир и т.п. Вы оговариваетесь, что это ваше мнение и мировосприятие, и печатаете. Вы думаете, кому-то интересны ваши эмоции? Я играю в компьютерные игры с давних пор. За это время у меня появились игры, которые я люблю, и которые изменили мое отношение к миру, но это не значит, что эти игры вызовут подобную реакцию у всех. Тем более как таковых серьезных аргументов и исследований (кроме истории этих игр) вы не приводите. Тогда и называйте вещи своими именами: «игры, которые изменили мой (конкретно чей, прим. jokus) мир». Хотя это лишь мое мнение, ведь, как говорится, в чужой монастырь со своим уставом не лезут.

Все равно, раз были мысли в ваш адрес, нужно было их донести, спасибо, если дочитали до конца.

Удачи!

jokus (jokus@chat.ru)

*Видишь ли, jokus, если бы читатели в письмах нас хвалили словами «ва-ва-ва», то мы бы, наверное, так эти письма и публиковали (хотя не факт, что вообще публиковали бы). Но хвалят нас конкретными и вполне нормальными словами. Чем «ва-ва-ва» лучше, понять не могу, sorry. Что касается эмоций... Журнал наш не просто информационный, но развлекательно-информационный, поэтому шутить авторам не возбраняется. Хотя, конечно, когда отдельные индивидуумы, не будем ни на кого показывать пальцем, позволяют себе... Ладно. Относительно игр, которые изменили мир. Это не наши эмоции, это именно наше мнение, как мы и написали. Мнение это было основано на анализе некоторых фактов, которые удалось накопить за все время нашего знакомства с игровой индустрией. Вот так.*

Компания Schick предоставила редакции замечательную возможность наградить автора лучшего письма в рубрике "Обратная Связь" подарочным набором **Protector 3D Diamond**. Интересные призы и награды и в дальнейшем будут приятным ответом всем тем, кто посылает в "Страну Игр" умные, информативные и интересные письма.

Телефон для связи: (095) 292-3839  
e-mail: vika@gameland.ru

**Protector 3D DIAMOND**



Товар сертифицирован. Intel, Intel Inside Logo и Pentium являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками Intel Corporation или ее отделений в США и других странах.



# Компьютеры ЭКСИМЕР™-Home: СМОЖЕШЬ ОТОРВАТЬСЯ?



Компьютеры **ЭКСИМЕР™-Home** на базе процессоров Intel® Pentium® 4 предоставляют пользователям повышенную производительность для самых современных приложений. Скорость процессора Intel® Pentium® 4 позволят Вам полностью погрузиться в захватывающий мир трехмерных компьютерных игр. Вы без труда сможете просматривать, создавать, монтировать и публиковать собственные видеофильмы. Быстродействие и мощность процессора обеспечивают быструю перекодировку и плавное воспроизведение звука в формате MP3.

**ЭКСИМЕР™-Home** - современные технологии для современных людей. Вы можете все.

**Единая информационная служба: (095) 742-3614.**

Дистрибутор компьютерной техники ЭКСИМЕР™ - компания Инлайн: г.Москва, тел. (095) (095)941-6161, 742-6436

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

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

Корпоративные продажи и региональные дилеры (\*-работает сервис-центр):

г.Москва

Инел-М: (095) 485-5955, 485-5963

Инел-2000: (095) 725-8585

Прайм Инжиниринг: (095) 777-3482/83

Салоны.Сети.Сервис.Три С: (095)932-8433

ALT: (4162) 445256

Школа-Инфо: (0732) 588880

Ньюлайн\*: (095) 513-1362, 513-1363

Информ Плюс\*: (0942) 517254, 317654

Лазурь: (81837) 32531, 32331

г.Красноярск

г.Мурманск

г.Нижневартовск

г.Рязань

г.Ставрополь

г.Тула

г.Уфа

г.Якутск

Антарес\*: (3912) 231515,239821

NetSL: (8152) 458988

Мультикомпсервис: (3466) 149804

Копланд\*: (0912) 761779, 282303

Профи-М\*: (8652) 944091

Кибернетика\*: (0872) 431863, 318851

Бит (3472) 741041, 230763

Терминал Компани: (4112) 445030

г.Благовещенск  
г.Воронеж  
г.Королев  
г.Кострома  
г.Котлас



<http://www.excimer.net>  
информационная служба:  
(095) 742-3614

# КУБОК



# pentium® 4

ПРОЦЕССОР

Крупнейшие соревнования по компьютерному спорту

## INTEL и компания «Формоза» представляют!

С 11 по 13 сентября

### Крупнейшие соревнования по компьютерному спорту

- 11 – 12 сентября отборочные туры в Москве
- 13 сентября – финал в Манеже, который выявит абсолютных победителей турнира и обладателей компьютеров на базе процессора Pentium® 4
- Встреча двух сильнейших команд-претендентов на Кубок Pentium® 4 пройдет в Центре цифровой Вселенной на выставке «IT Format»
- Приглашаем болельщиков и всех желающих. Вход бесплатный

Подробнее о правилах участия в Кубке Pentium® 4 можно узнать по адресу:  
[www.intel.ru/pentium4cup](http://www.intel.ru/pentium4cup)

При поддержке Федерации компьютерного спорта России



ФОРМОЗА

Информационная поддержка: журналы MegaGame, «ПЛ: Компьютеры», «Страна игр», «Навигатор игрового мира» и «Игромания»; еженедельники «Компьютер-ИНФО» и «Компьютер маркет» (Санкт-Петербург); Издательский дом ITC Ltd. (Украина); Белорусская информационная компания «БелаПАМ»



НЬЮ-ЙОРК. НАД СЕКРЕТНЫМ АГЕНТОМ НАВИСЛА ОПАСНОСТЬ. И ОТСТУПАТЬ ЕМУ НЕКУДА!

# МАХ РАУНЕ



Max Payne, эмблема Max Payne, Remedy и эмблема Remedy являются охраняемыми товарными знаками Remedy Entertainment, Ltd. 3D Realms и эмблема 3D Realms являются охраняемыми товарными знаками Arpegge Software, Ltd. Godgames и эмблема Godgames являются охраняемыми товарными знаками Gathering of Developers Inc. © Gathering of Developers, 2001. Take 2 и эмблема Take 2 являются охраняемыми товарными знаками Take 2 Interactive Software. © Take 2 Interactive Software, 2001. Все остальные товарные знаки являются собственностью их владельцев. Напечатано в России. Все права защищены. Перевод на русский язык и распространение русскоязычной версии по лицензии Take 2 Interactive Software, 2001. © Перевод на русский язык ООО «Логрус.РУ», 2001. Исключительное право на издание и распространение игры Max Payne в России и странах СНГ принадлежит компании «1С».

## ЖДИТЕ В АВГУСТЕ

**Москва**  
 ВЦ «Горбушка», 2 этаж;  
 ул. Б. Якиманка, 26, маг. «Дом Игрушки»;  
 ул. М. Бирюзовая, влад. 17;  
 ул. Марксистская, 9,  
 «Дом деловой книги»;  
 Ленинский проспект, 62/1,  
 «Кинолюбитель»;  
 Ленинский пр-т, д.6, МГУ;  
 Ореховый бульвар, д.15,  
 «Галерея Водолей»;  
 ул. Тверская, д.8, стр.1;  
 ул. 2-я Тверская-Ямская, 54;  
 ул. Исаковского, 33/1;  
 Олимпийский проспект, 16;  
 Марксистская, 3, маг. «Планета»;  
 ул. Старокачаловская, 16;  
 ТД «Перехресток в Северном Бугово»;  
 ул. 8-го Марта, 10;  
 ул. Авиамоторная, 67;  
 Осенний б-р, 7, корп. 2;  
 Б. Строчиновский пер., 28/11;  
 ул. Генерала Глаголева, 26;  
 ул. Смольная, 24 «а»;  
 ул. Б. Ордынка, 19, стр. 2,  
 «Бизнес книга»;  
 ул. Башиловская, 21;  
 3-ий Добрынинский пер., 3/5, корп. 1;  
 Воробьевы горы, МГУ, НИИЯФ,  
 корп. Высок энергий;  
 ул. Новая Басманная, 31, стр. 1;  
 ул. Ивана Франко, 38, корп. 1;  
 ул. Тверская, 25/9;  
 ул. Нижняя Красносельская, 45, кв.41;  
 ул. Новогорьевская, 4, корп. 1  
 Ленинский проспект, 89;  
 ул. Профсоюзная, д.128, к.3;  
 Рязанский пер., 2;  
 ул. Тверская застава, 3;  
 ул. Русакоская, 27;  
 ул. Руставели, 1;  
 Савеловский ВКЦ, В23;

Савеловский ВКЦ, В13;  
 ул. Селезневская, 21;  
 ул. Полянка, 28,  
 Дом Книги «Молодая Гвардия»;  
 Университет, 2-й этаж;  
 Зубовский б-р, 17, стр.1;  
 ул. Земляной Вал, 2/50;  
 м. «Марьино», Торговый комплекс, пав.19;  
 ул. Пятницкая, 59/19, стр.5;  
 ул. Новослободская, 16;  
 Воронцово поле, 3, стр. 2-4;  
 Ломоносовский пр-т, 23;  
 Зубовский б-р, 17, стр.1;  
 Савеловский ВКЦ, В27;  
 ул. Земляной вал, 2/50;  
 пр-т 60-летия Октября, 20;  
 Духовской пер., 14;  
 ВВЦ, павильон №1 («Центральный»),  
 2-й этаж, «Автоматизация»;  
 ТЦ «Электронный рай» (м.Правская),  
 павильон 38-22, 2Т-50;  
 пр-т Мира, д.79/1;  
**Альметьевск**  
 ул. Ленина, 25;  
**Астрахань**  
 ул. Савушкина, 43, оф. 221;  
 ул. Савушкина, 51;  
**Барнаул**  
 ул. Девоская, 7;  
**Березники**  
 Центральный Универсальный Магазин;  
**Братск**  
 ул. Депутатская, 17;  
**Брянск**  
 ул. III Интернационала, 2, 59;  
**Владивосток**  
 ул. Фонтанная, 6, к. 3;  
 Океанский пр-т, 140, маг. «Академикнаги»;  
**Владимир**  
 ул. Дворанская, 11;  
 ул. Дворанская, 10;  
 ул. Б.Московская, 36;

**Волгоград**  
 ул. 39-я Гвардейская;  
 ул. Каулинникова, 6;  
**Вологда**  
 ул. Челюскинцев, 3, «Пассаж»;  
**Воронеж**  
 ул. Ворошилова, 34-50;  
**Геленджик**  
 ул. Полевая, 33, «На Полевой»;  
**Горно-Алтайск**  
 Пр. Коммунистический, 83;  
**Дзержинск**  
 ул. Ленина, 48;  
**Екатеринбург**  
 ул. Вагнера, 15-2;  
 Иваново  
 пр. Ленина, 5;  
 пр. Ф.Энгельса, 10, м-н «Союз»;  
 ул. К.Маркса, 42/62, м-н «Орбита»;  
**Ижевск**  
 ул. М. Горького, 79;  
**Йошкар-Ола**  
 ул. Зарубина, 35;  
**Калуга**  
 ул. Кирова, 7/47;  
**Кемерово**  
 ул. Тухачевского, 22 «а»-102;  
**Киев**  
 ул. Терещенковская, 13;  
**Киров**  
 ул. Московская, 12;  
**Краснодар**  
 ул. Старокубанская, 118, оф.212,  
 «Софт»;  
 ул. Красная, 43, «Дом книги»;  
 пр. Чкаловцев, 17/4;  
**Красноярск**  
 ул. Улицкого, 61, «ОфисЦентр»;  
**Курск**  
 ул. Ленина, 11;  
**Лангас**  
 ул. Ленина, 28-а, маг. «Пеликан»;

**Липецк**  
 ул. Первомайская, д.78;  
 ул. Космонавтов, 28;  
**Лысьва**  
 ул. Смешляева, 4;  
**Минск**  
 ул. Я. Коласа, 1;  
**Нефтекамск**  
 ул. Ленина, 15;  
**Нефтеюганск**  
 «Росси», мкр. 2, д. 23;  
**Нижегородск**  
 ул. Менделеева, 17П;  
**Н.Новгород**  
 ул. Гордеевская, 97;  
 ул. Маслякова, 5, компьютерный салон  
 «Все для бухгалтера»;  
 ул. Карла Маркса, 32;  
 ул. Карла Маркса, 32,  
 компьютерный клуб «Гладиатор»;  
 ул. Большая Покровская, 66;  
 ул. Маслякова, д. 5, оф. 7;  
**Новгород**  
 Григоровское шоссе, 14А, 4 этаж, маг.  
 «НПС»;  
 ул. Рахманинова, 3, «Слав 21 век»;  
 ул. Псковская, д.18;  
**Новороссийск**  
 ул. Советов, 68/36;  
**Новосибирск**  
 Красный пр-т, 157/1;  
**Ноябрьск**  
 ул. Киевская, 8, маг. «Мегабайт»;  
 УТДС-121;  
**Одесса**  
 ул. Жуковского, 34;  
**Оренбург**  
 ул. Володарского, 20;  
**Орск**  
 ул. Станиславского, 53;  
**Пенза**  
 ул. Коммунистическая, 28;

**Пермь**  
 ул. Большевикская, 96, салон «West Ural»;  
 ул. Куйбышева, 38, маг. «Игрушки»;  
 ул. Луначарского, 58;  
 ул. Большевикская, 75, оф. 509;  
**Петропавловск-Камчатский**  
 м/рынок «Спутник», 8 км;  
**Псков**  
 ул. Металлистов, 13;  
**Пушкино**  
 Московский пр-т, д. 5;  
**Реутов**  
 ул. Южная, 10;  
**Рига**  
 ул. Дзербенес, 14, оф. 502 «AND»;  
 ул. Бривибас 39, т/ц «В39», SIA «636»;  
 ул. Кр. Барона 25, SIA «636»;  
 ул. Кр. Валдемары, 73;  
 ул. Маскава 357, т/ц «DOLE», SIA «636»;  
**Ростов-на-Дону**  
 ул. Большая Садовая, 70,  
 салон «Лавка Гэндальфа»;  
**Самара**  
 ул. Мичурина, 15  
 ТЦ «Аквариум», секция «АПС», 2 эт.;  
**С.-Петербург**  
 Лиговский пр-т., 1, оф. 304;  
 ул. Большая Морская, 14,  
 маг. «Эксперт-Телеком»;  
 Нарвская пл., 3, маг. «Аюкс»;  
 Невский пр-т, 28, «СП6 Дом Книги»;  
 ул. Кузнецовская, 21, 3 этаж;  
 Измайловский пр., 2, маг. «Микробит»;  
 Каменноостровский пр., 10/3,  
 Компьютерный супермаркет «АСКОд»;  
 ул. Рубинштейна, 29,  
 Компьютерный супермаркет «АСКОд»;  
 Сенная пл., 1, «Компьютерный Мир»;  
 пр. Стачек, 77, «Компьютерный Мир»;  
 Московский пр., 66, «Компьютерный Мир»;  
 пр. Славы, 5, маг. «MariCom»;  
 пр. Просвещения, 36/141, маг. «MariCom»;

ул. Народная, 16, маг. «MariCom»;  
 пр. Большевиков, 3, маг. «MariCom»;  
 Лиговский пр-т, 72, «РентКом»;  
**Тамбов**  
 ул. Советская, 148/45;  
 ул. Советская, д.1/4;  
**Тверь**  
 универмаг «Тверь», 1 этаж;  
**Тюмень**  
 ул. Мельникайте, 72/1 маг. «Смак»;  
**Улан-Удэ**  
 ул. Хахалова, 12А;  
**Ульяновск**  
 ул. Советская, 19, к.201;  
**Усть-Каменогорск**  
 ул. Ушанова, 27, подъезд 2;  
**Хабаровск**  
 торговый комплекс «Кристалл»;  
**Череповец**  
 ул. Тимохина, 7  
 ТЦ «Фортуна», 2 этаж, пав. №5;  
 ул. М. Горького, д. 32  
 рынок «Южко», центральный вход  
 ул. Ленина, д. 80, офис 6  
**Челябинск**  
 ул. Энтузиастов, 12;  
**Шатура**  
 ул. Школьная, 15;  
**Электросталь**  
 пр. Ленина, КЦ «Октябрь»;  
 Фрязевское ш., 50;  
 ул. Юбилейная, д.9, кв.60;  
**Юбилейный**  
 ул. Тихонова, 1;  
**Южно-Сахалинск**  
 ул. Емельянова, 34А, маг. «Орбита»;  
**Якутск**  
 ул. Аммосова, 18, 3 этаж;  
**Интернет-магазины**  
 www.ozon.ru и www.boleto.ru

**а также в фирменных магазинах Москвы:**

**Партия** - «Виртуальный Мир» Волгоградский пр-т., 1; «Галерея Домино» Калужская пл., 1; «Машина Времени» ул. Пресненский Вал, 7; «Мир Электроники» ул. Земляной вал, 32/34; «Олимпик» Мичуринский пр-т, 45; «Электроника» пр-т Мира, 118А;  
**«Электроника»** ул. Варшавская, 7; «Электроника» ул. Бронская, 12; «Электроника» ул. Солынка, 1; «Электроника» ул. Рокотова, 5; «Электронный Мир» Ленинский проспект, 70/11  
**М-Видео**: ул. Автозаводская, 11; Чонгарский б-р, 3, корп.2; ул. Маросейка, 6/8, с.1; Столешников пер., 13/15; ул. Люблинская, 169; ул. Никольская, 8/1; ул. Бол. Черкизовская, 1; ул. Измайловский вал, 3; ул. Пятницкая, 3;  
**Электрический Мир**: ул. 9-я Парковая, 62-64, м-н Первомайский; Жулебинский бульвар, 9; Новосинская ул., 36  
**Юнивер Компани**: пр-т Вернадского, 101-1; ВВЦ, павильон «Вычислительная техника»  
**Формоза**: ул. Генерала Белова, 4; ул. Шаболова, 61/21; ул. Профсоюзная, 98, корп.1  
**Белый Ветер**: ул. Никольская, 10/2; Ленинский пр-т, 66; Смоленская пл., 13/21; ул. Профсоюзная, 63; ул. Петровка, 2, ЦУМ, 5 эт.; ул. Никольская, 2, ГУМ, 1 эт.; ул. Садово-Кудринская, 7, ГУМ на Садовом.  
**ePlay**: ТЦ «Университет» Джавахарлала Неру пл. 1; ТД «Новоробатский» ул. Новый Арбат 11, стр.1; «Детский мир» Театральный пр-д 5.  
**Союз**: ул.Старый Арбат, д. 6/2; м-н «Норис» Ленинградский пр-кт, д. 33А; ТД «РАМСТОР» Ярцевская ул., д. 19; пр-т Мира, д.116; ЦУМ, магазин «всеСОЮЗный»; ул. Петровка, д. 2, 6 этаж, Шереметьевская ул., д. 60А;  
 ул. Мясницкая, м-н «Библио-Глобус»; Волгоградский пр., д. 133.

# ГНОМЫ



СТРАНА  
ИГР

<http://www.gameland.ru>

snowball.ru™

лучшие игры по-русски



роб шнайдер

# ЖИВОТНОЕ

МДМ.КИНО

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

м. Фрунзенская, Комсомольский пр-т, д. 28

С 14 СЕНТЯБРЯ