

ИГРОВАЯ
МАНИЯ

ПРЕДСТАВЛЯЕТ

НОВОСТИ • НА КОМПАКТЕ • ИГРЫ БУДУЩЕГО • ХИТ ЗА ХИТОМ
РУКОВОДСТВА И ПРОХОЖДЕНИЯ • СОВЕТЫ МАСТЕРОВ • КОДЫ • ЮМОР

ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

№5 (18) 2003 МАЙ

ЛУЧШИЕ

РУКОВОДСТВА И ПРОХОЖДЕНИЯ

- FREELANCER
- GROM
- MASTER OF ORION III
- PRAETORIANS
- TOM CLANCY'S SPLINTER CELL

ЛУЧШИЕ

СОВЕТЫ МАСТЕРОВ

- IMPOSSIBLE CREATURES
- HEARTS OF IRON
- MAFIA
- WARCRAFT III
- КОСМИЧЕСКИЕ РЕЙНДЖЕРЫ
- КОД ДОСТУПА: РАЙ



НА ОБЛОЖКЕ: FREELANCER

LKI.IGROMANIA.RU



ГЕРОИ IV

МЕЧА И МАГИИ

Вихри Войны

Лучшие карты для скачивания на нашем ftp-сервере! - ftp.buka.ru, wow-top20-доступны для скачивания на нашем ftp-сервере! - ftp.buka.ru, wow-top20

HEROES® IV: WINDS OF WAR™

Новые карты, существа, кампании - все для того, чтобы еще раз порадовать фанатов серии "Герои".

HEROES OF MIGHT AND MAGIC® IV: WINDS OF WAR™

Место действия игры - это новое и фантастическое королевство, лежащее на северном побережье моря Аксана. В него вторглись племя брассекет арки, чья целью является захват земель и сокровищ. Герою предстоит сыграть роль величайшего героя, который должен будет объединиться и возглавить бедных воя, перед тем как принять участие в финальной битве за эту самую королевство.



Особенности игры:

- Новые карты и существа: фантастические персонажи, созданные как сотрудничество компании New World Computing, так и фанатов-любителей компьютерных игр
- Шесть новых кампаний
- Три новых фантастических существа
- Новые объекты на карте и новые заклинательские жезлы монстров
- Новые сюжетные линии
- Улучшенная и расширенная редактор карт
- Свежий и захватывающий геймплей
- Для установки и запуска оригинального версия "Heroes of Might and Magic IV"

По вопросам сетевой загрузки обращайтесь по тел. (099) 313 51 56, 313 54 46, e-mail: buka@buka.ru



ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

05 (18) 2003 МАЙ

РЕДАКЦИЯ

Главный редактор

Андрей Лисовый (lisyuy@promania.ru)

Дизайн и верстка

Роман Франкоз (romanoz@promania.ru)

Денис Кошечкин (koshech@promania.ru)

Автор концепт-дизайна

Виктор Бодоров (bodorov@promania.ru)

Программирование сайта и администр.

Дмитрий Васильев (vasilev@promania.ru)

Ирина Бодорова (bodorova@promania.ru)

Технический редактор

Виктория Шакина (shakina@promania.ru)

Корректор

Татьяна Лукина (lukina@promania.ru)

Визуал-дизайн

Анжелика Малаха (malaha@promania.ru)

ИЗДАТЕЛЬ

ООО «Игреманья-Инь»

Генеральный директор

Евгений Кругов (krugov@promania.ru)

Президент директор

Дмитрий Давыдов (davydov@promania.ru)

Директор по рекламе и маркетингу

Виктория Кокина (kokina@promania.ru)

СЛУЖБА РЕКЛАМЫ И НАВИГАЦИЯ

Юлия Давыдова (davydova@promania.ru)

Дарья Косоворкина (kosovorkina@promania.ru)

Кристина Васильева (vasileva@promania.ru)

ОКСАЗОНОВЫЙ РЕПРОДУКЦИОННИК

ООО «АБИГОН-ИПЕКО»

Ирина Буркина (burkina@promania.ru)

Юлия Воробьева (vorobeva@promania.ru)

ОБЪЕДИНЕННЫЙ СОВЕТ

111524, г. Москва, ул. Верейская д.1

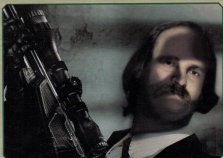
(Израильский) Тел./Факс: (095) 231-2385

(095) 231-2394, (095) 730-0054

e-mail: журнал@abigon.ru

сайт: <http://abigon.ru>

сайт: <http://abigon.ru>



Доброго вам что-нибудь, уважаемый читатель! Наступила весна, и мы отпущивая змею к солдату плещут свежее, теплее игры. Иногда они оказываются змею-пойкой, но, в сущности, далеко не всегда!

Но этот раз в центре нашего внимания — **Tom Clancy's Splinter Cell**. Безусловно — один из самых интересных проектов в мире (well, ах да). Мы довели его описание Тимур Хорев, и он отлично справился с этой задачей. И руководство, и продолжение читайте на страницах журнала.

Но если **Splinter Cell** казался и казался, то вторую игру, во второй мы дали любительский материал. — **Open**, ролевую и похвалительную бравую польскую полковника на Тибете в 1940-е годы — не ждали, наверное, зонта никто. Так придется получить такой подарок. Нам удалось оставить полное прохождение этой игры на момент, когда номер вышел в набор, в интернете нет ничего подобного, поэтому совершенно уникальный. Все прохождение опубликовано в журнале, а не на компакт-диске.

Вобщем, переключать стоишь на компакт-диск на этот раз не придется. Только вот полное прохождение **Highland Warriors** (в первом номере было полновое), как мы и обещали, ставится на компакт-диск. Все же остальные — прямо в журнале!

Но самым сложным проектом месяца был не **Open** и даже не **Splinter Cell**, а продолжение суперстаршей серии — **Master of Orion III**. Сложнейшая задача велика и грандиозна, что оправдать ее было практически невозможно. Кроме того, разработчики считают, что такая модель игры уже можно не "встрепать по спине", и потому графикой, прямо скажем, превратились. В общем, на фоне разрадованных людей, кто хотел поиграть в "прошлое", это далеко не так, но игровой рейтинг — всего лишь надпись. Впрочем, те, кто не позволяет времени разоблачиться с игрой, не будут разочарованы.

Играем дальше, играем в **FinalGothic**. И это, наверное, тоже можно назвать на языке публики. Игру оставил протискиваться в него, потому что у нас уже есть и другие игры и преемственность графика совсем свое дело.

Ночники, **Protections** — еще одна игра, добавившаяся в этот номер в список лучших, — представляется на первый взгляд обманчивой RTS, но, тем не менее, можно увидеть в ней бесспорные черты военно-патристической игры в реальном времени, разумеется, заведомо Warhammer и более современную **Legend of Medieval Total War**. Впрочем, и покорение RTS не будут ни разочарованы, игра, которая сползает вместо игры обих любителей.

Был одиннадцатый, своего места среди лучших заслужил и **Win-2: Забытые сражения**, но, увы, в этот номер мы не успели вставить о нем в сравнении новость о нем как можно лучше мы просто не успели до сдачи номера в набор. Так что ждите этого материала в следующем выпуске журнала.

Как вы, вероятно, заметили, проект журнала, мы ушли приложением, поступающее к нам с почтой, и несколько переключили рубрику по сравнению с каноническим форматом. Заключены на конкретные сборы, новости и премия, мы увеличили количество разделов (историко-патристическая), советы мастеров и произведения.

В поддержку нашей рубрики "Советы мастеров" в этом номере анонсировали предприниматели еще два материала по "Мастер", один из которых — нового новелло автора, Пестрикова — может здорово помочь начинающему водителю, а другой, написанный Александром Тарасовым, даст игрокам любительского на "взрослые игры" в игре. Мы продолжим делить статей Филиппа Морозовского по **Warcraft III** в своем зрелище сержантов игры.

Далее, Анатолий Ишин предлагает статью **North of Van** Бодоров Арина рассказывает, как правильно общаться с разработчиками в игре. Наконец, Павел дополняет и развивает руководство по быстрой игре олимпийской игре "Космические рейнджеры", а Тимур Варьян обращается к читателям игры "Как дослужить РМГ".

Поздравляю, вероятно, читателей и конкурсы мы публикуем творчество признанных мэтров компьютерной культуры и пародии — Юрий Несеренко.

А уже в этом номере почти журналка переключил на моего издания к нашей новой странице на — Татьяна Оболонская (obolon@promania.ru), которую люблю и читаю. Она непременно всем ответит, и, наверное, у нее это получится лучше, чем у меня...

Андрей Лисовый
lisyuy@promania.ru

При подготовке этой статьи использовались материалы, предоставленные в пользование редакции, основанные на официальной информации от разработчиков. Также мы благодарим разработчиков за предоставление материалов, предоставленных по запросу с помощью разработчиков редакции. Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений. Все упомянутые названия являются торговыми или товарными знаками. Мысль редакция не имеет отношения к авторским правам. Журнал зарегистрирован. Министрство Российской Федерации по делам печати, телерадиовещания и средств массовой коммуникации. Свидетельство о регистрации ИД № 77-14799 от 3 апреля 2002 г.

Цены подписки
Одноразовая + GAB "PROMANIA KONFANT" ИЛ ДИПЛО
Печать: компьютерный журнал "CD AY"

© Иллюстрация: компьютерный журнал
2003-год, Тираж 17 100

ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ №5(18) 2003

РУКОВОДСТВА И ПРОХОЖДЕНИЯ

FREELANCER



16

PRAETORIANS



47

GROM



24

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL



54

MASTER OF ORION III



38

НА КОМПАКТЕ

РУКОВОДСТВА И ПРОХОЖДЕНИЯ
 ◆ ЛУЧШИЕ ЗАПЯТКИ ◆ БЛОК "ВСЕ
 ДЛЯ ЛУЧШИХ ИГР" ◆ ДЕМО-ВЕРСИИ
 ◆ ПОЛЕЗНЫЕ ПРОГРАММЫ



06-07

КОДЫ

- ИГРАЕМ 90
- КОПАЕМСЯ В ФАЙЛАХ 92
- ДЕЛАЕМ ТРЕЙНЕРЫ САМИ 93

СОВЕТЫ МАСТЕРОВ

WARCRAFT III
ИГРА НА ДИСКЕТАХ 2



69

IMPOSSIBLE CREATURES
ЗЕРКАЛЦА



72

HEARTS OF IRON
"ДЕРЕВО" ТЕХНОЛОГИЙ



76

КОСМИЧЕСКИЕ РЕЙНДЖЕРЫ
ЗАПЯСКИ СОСТАВКИ НА ИОНДРОС



79

КОД ДОСТУПА: РАЙ
"СКОРЫЕ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ" И
ХИТРОСТИ ГОРВОДСКИЕ БИВ



82

MAFIA: THE CITY OF LOST HEAVEN
ЭФФЕКТИВНОЕ ВОЖДЕНИЕ



84

MAFIA: THE CITY OF LOST HEAVEN
ВСТА ЗА РОЖДЕСТВЕНСКИМ КРОКОДИМ



88

НОВОСТИ 04-05

ЮМОР 94-95

ПОЧТОВАЯ СТРАНИЧКА 96

ЛУЧШАЯ РЕКЛАМА ОТ ЛУЧШИХ ФИРМ

- ФИРМА 1С
- НОВЫЙ ДИСК
- БУКА
- РУССОФТ И

- ЧЕТВЕРТАЯ ОБЛОЖКА, СТРАНИЦЫ 11 И 23
- СТРАНИЦА 15
- ВТОРАЯ ОБЛОЖКА
- ТРЕТЬЯ ОБЛОЖКА

ХИТ ЗА ХИТОМ

FREELANCER



12

GROM



13

MASTER OF ORION III



13

PRÆTORIANS



14

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL



14

ИГРЫ БУДУЩЕГО



08



08



09



09



10



10



Снова Strategic Simulations



Как известно, расклученная торговая марка — великое дело. Поэтому не удивительно, что компания Ubi Soft вступила в бренд Strategic Simulations и решила выпустить под ним несколько новых игр. Возможно, вы и не догадываетесь, но IL-2 Sturmovik: Forgotten Battles, Larry Bond's Harpoon 4 и Lack On: Modern Air Combat теперь принадлежат именно к этой великой игре, а еще несколько игр появится в 2004 и 2005 годах.

Что было до Gorky-17

Победившая шестая по стране игра Gorky-17 и ее порезанной версии Gorky-18 вспоминается до сих пор. А значит, подготовка прекрасная почва для продолжения игры. Но продолжения не будет! Будет предосторожия.

Cold Zero — так называется новый рассказ о приключениях Юрия Салеева и его команды, предыдущий польской фирмой Metropolis Software. Бойцы спецкоманды отправляются в секретную советскую лабораторию, чтобы проверить слухи о сестре, замкнувшейся заборонированной людей. Естественно, слухи оказываются правдой, а как Салеева справится с ситуацией — мы узнаем осенью благодаря комиксу "Fusciber-M".

Counter-Strike на сцене



Самый популярный боевик Counter-Strike все сильнее вторгается в реальную жизнь. Теперь можно не просто построить террористов, контртеррористов, особо важные персона или злоумышленников с помощью компьютера, но и завестись коллекцию всех этих персонажей в "гаджетной" одежде — в виде небольших фигурок из пластика. Остается нарисовать на картинке игры и установить покрытие, а также сделать настольные правила игры.

Ground Control 2

Вертуха стратегического жанра из Швеции — компания Massflex



Entertainment — продолжает серию RTS Ground Control. Следующая часть Ground Control 2: Operation Exodus находится в стадии разработки и уверенно движется к появлению на свет. Уже известно название сюжета: Альянс Северного Завтра ступает на решающую битву с Землей Изначальной за свою последнюю планету. Кудзи приведет это противостояние, известно пока только разработчикам. Широкой общественности секрет откроет в конце года.

Симора глазами



Активное участие игровой общности в обсуждении игры Soldiers: Secret Wars оказалось заметным явлением на всероссийском уровне этой игры. Разработчики добавили вид от первого лица, посчитав аргументы пользователей ("а то не кулоно!") убедительными. Теперь сражаться с врагами станет привычкой, и погружение в игру будет максимально глубоким. Реалистичная графика в сочетании с реалистичным видом способом говорить настоящие чудеса.

Motor зрелище



Компания Electronic Arts, более чем успешно издающая игры для домашнего пользования, терпит неудачу за неудачей в сетевом секторе. Окайзанные простоты внимания приносит одна разочарование, а некоторые попросту невыгодны. Для последнего настала черная дыра: не будет закрыться. Среди неудачников оказалась виртуальный клуб автомобилей Motor City Online, который в конце лета полностью прекратит работу. Всем подписчикам предложено переключиться на The

Sins Online или Ultima Online, но, как понимаете, в них эпопея-Балма и не пахнет.

Качество, а время сосисой?



Если вас достали сосисы, но совсем не обязательно убивать, как предлагают в известной песне. Можно просто напастись, и тогда никто не пожелает уже смерти. Для трейкеров, как и для информативной эпохи, вы должны воспользоваться компьютером. Компания JiveWeb возобновила в разработке проект симулятора, который назвала Neighbours From Hell. Он задуман предпринять в возможной оптимизации вроде старых любимых соседских планов. Начать карьеру планетника можно будет со второго квартала, если выход игры не перенесут на более поздний срок.

Во дворе — мек



Кинокомпания Parasomnia Pictures и Electric Entertainment стали обладателями права на экранизацию вселенной MechWarrior. Наконец-то поклонники этого гетерогенного сериала, а также фанатическая юная аудитория родные многочисленные мек на большом экране. Но будьте сдержаны в своих восторгах: сюжет предположительно фильма, скорее всего, будет стоять в стороне от известных событий, чтобы не доставлять режиссера и сценариста в тисках воспринимать всем известными факты и деталями. Будем надеяться, что хотя бы боей покажут во всей красе.

Снова арка, 04 Версия



Для многих игроков, сейчас уже ставших бороздами дальним, знакомство с компьютером начиналось с аркады Prince of Persia.

Сколько лет прошло с тех пор, а периодическому претенденту на трон все не дает покоя, послала на планские задания. Очередное приключение ожидает принца в игре Prince of Persia: The Sands of Time, которую компания Ubi Soft намерена выпустить в конце ноября. Интересно, опять ли будет счастье принцу, или предвидит что-то менее романтичное?

Ты или часть игры



На какие только ухищрения не идут создатели игр, чтобы привлечь внимание к своим творениям! В августе этого года выйдут интересные продолжение классического фильма TRON о соревновании внутри компьютера — TRON 2.0. В качестве особого подарка ожидающим игру разработчики пообещали в финальной или демонстрационной версии развешать в виртуальном пространстве несколько фотографий будничных игроков. Представьте себе, игра выходит, вы собираете сваяк друзей, просматриваете несколько уровней и — "Вот он, из пластики!! Уникал!"

Творцы мейнстрима



Немецкая компания Schanz Interactive объявила о создании игры Planet Prison. В новом проекте, как и в недавно вышедшей игре Harbinger ("Предвестник"), место действия — тюрьма. Только теперь не коридры, а целая планета, превращенная в место заключения некой злобной расы. И вот в этот нулевой мир попадает отважный герой, чей законотворец красной рукой на поверхности планеты. Всеобщий творец, его единственная жаждала было вернуться домой, но в результате получилась глобальная освобождение заключенных и победа добра над злом. В конце года игра появится в продаже, и можно будет лично поглядеть, как все происходит.

В 2160 году

Стратегия из серии Earth 2160 ("Земля 2160") дополнит новый проект, рассказывающий о даль-



нейшей судьбе людей, покинувших Землю перед лицом ядерной катастрофы. Пройдя десятки лет, в далеком будущем начали переселиться Солнечной системы. **Earth 2160** позволит вам включиться в эту борьбу и принять участие в борьбе ту сторону, которая вам более симпатична. Имя по-прежнему звучит свежо, чтобы назвать не было обидно. Выздаты игры запланированы на начало 2004 года.

Времена The Frozen Throne



Компания **Blizzard**, посвящаящая к лету представить дополнение к своей новейшей трехмерной стратегии в реальном времени **Warcraft III**, наращивает темпы тестирования. Не удивительность достало тысячи игроков, пережив присутствию к тексту ошибок в **Warcraft III: The Frozen Throne**, компания признала еще столько же без-тестеров, незаметно передавая то, кому не повезло в первый раз. Теперь можно надеяться, что самые явные проблемы будут обнаружены и устранены, и мы получим стабильную игру с достаточно продуманным балансом.

Игрок становится игроком



Несет потерю компания **New World Computing**, ответственная за выпуск игр во вселенной **Night & Magic** (включая **Nelox** и **Night and Magic IV**). В связи с переводом офиса в другой город из компании уволился несколько человек, позволяющих остаться на прежнем месте. Чем это грозит одному из любящих российских игроков сериалов, пока неизвестно. Но, скорее всего, надо ожидать переноса сроков выхода, или, возможно, ухудшения качества

игр. Будем надеяться, что список пошел — закрытия всей линейки — не грозит.

Лучший среди шиболо



Современная трехмерная графика наконец-то позволила играм стать практически совершенными. По крайней мере, это касается небольших разработок, вроде нового симулятора пинбола **Pure Pinball**. Умное использование текстурирования и световых эффектов делают эту игру максимально приближенной к реальности, адекватность движения шарика обеспечена огромной частотой расчетов его положения, и, если и зрел не падает, к концу 2 вырывается на лучшую игру из категории выходящих пинболов, мало чем уступающей их реальным прототипам.

Важно запомнить



Амбициозный проект **Rise of Nations**, позволяющий переигрывать чужие гранды стратегий в реальном времени, как игры серии **Age of Empires**, переживает свое возмужание и завершает обкатку в переносе собственного срока выхода. Постарайтесь, как обычно, без-тестеры. Не прайде премьеру игры, **Rise of Nations** отправлена на доработку и теперь появится не раньше мая. Хотя от новых претензий со стороны взыскания игроков игра не застрахована, и ее могут снова отсрочить по времени вперед.

Всегда вернется



Знакомый российский менталитет получит новый повод проверить свои способности. Компания **"Бука"** выпускает продолжение приключений Пельки и Василия Ивано-

Даты выхода игр

1 апреля	GhostMaster
25 апреля	Diablo Crisis 2
25 апреля	Echelon 2: Wind Warriors
25 апреля	Twilight 2: Pirate Cove
Апрель	Postal 2
Апрель	Midnight Club 2
20 мая	Rise of Nations
Май	Counter-Strike: Condition Zero
Май	Elite Swords III: Bloodmoon
Май	Legend of Zorro

News

Игровой квартал	Pure Pinball
Игровой квартал	Claret
Игровой квартал	Soldiers: Secret Wars
Игровой квартал	Reed
Игровой квартал	Neurotic: The Pit
Игровой квартал	CallSign: Charlie
Игровой квартал	White Fear
Игровой квартал	Darkport
Игровой квартал	Sword Storm
Игровой квартал	ItalyCar Series
Игровой квартал	Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide
Игровой квартал	NW Rock
Игровой квартал	Escape from Alcatraz
Игровой квартал	Etherlords II
Игровой квартал	Hexen III: The Sins
Игровой квартал	Nature
Игровой квартал	Starby & Hatch
Игровой квартал	Medieval: Total War — Viking Invasion
Игровой квартал	Urban Godfather

2003 год

2003 год

2003 год

вина, в которой известные и любящие лере сны сплели из инновационной катастрофы. Новый объект будет называться **"Вельда 4, Дель независимости"** и соберет в себе самые нематериальные фантастические идеи: амаску инсталлятив, визуальное во времени и коридорю будущего путем изменения прошлого.

Black & White II Bugen

О неизбавном появлении игры **Black & White II**, продолжения удивного симулятора бога, теперь можно заявить без боязни. Это событие предопределяет договор,

крупными игроками, которые с удовольствием займутся воспитанием божественных животных, признанных иметь простые смертные величия их создателя.

А Питер Муане, создатель **Black & White**, чем временем занимается общественной деятельностью. По его мнению, игра в Великобритании должна получить признание, чтобы сократить ужасный потенциал местных разработчиков, о чем он и заявил во интервью. И, глядя на проекты, проходящие и нам с туманного острова, с ним трудно не согласиться. ■■■





НА КОМПАКТЕ

Руководства и приключения



Как мы и обещали, публикуем полное руководство всех владельцев игры **"Войны"** (Highland Warriors). В прошлом номере было только две странички, в этом Dish охватывает все четыре.

Кроме того, по традиции на диск выкладывается руководство к играм, которые упомянуты в разделе "Словесные мастера".

- **Maifa**
- **Warcraft III: The Reign of Chaos**
- **Код доступа: PMAI**
- **Hearts of Iron**
- **Impossible Creatures**
- **Космические рейнджеры**

Руководства по трем первым играм предоставляли журналы "Игромания", остальные были опубликованы впервые на наших страницах.

В разделе "Словесные мастера" присутствует вторая часть "Школы дебатов Warcraft III" Феликса Морозовского, а первую, опубликованную в апрельском номере журнала, вы можете прочесть на компакт-диске.

Демо-версия

В этом месяце вышло две замечательных демо-версии, и мы считаем себя обязанными познакомить вас с ними. Конечно, пришлось немного сократить раздел "Все для лучшей игры", но демо-версии ведь, разве ж, сплести!



На дворе 1996 год... Но по упреку не едет автомобиль! XIX век ознаменовался вместо технического прогресса расцветом колдовства. Законы колдов, не так ли? На этот раз нам предстоит воплотиться в монаш-инкогарица из Изадара, ищущего некоего возмутителя спокойствия в Риме, Па-

риже, Авиньоне. А кое-кто говорит, что Изадара ищет по следам Антикриста...

Это называется — **Mistmare**. Релизная игра от **Sinister Systems**, издаваемая небезызвестной компанией **Areal Tribe**. Гигантская 270-мегабайтная демо-версия — в вашем распоряжении!



Масштабная демо-версия симулятора боевых кораблей **Enigmas Rising Tide** от **Teseracton Games** и **GMX Media** стала самой рейтинговой демо-версией с начала года. В демо-версии можно поиграть подводной лодкой (в одиночку или в составе "вечный слани") и британской эскадрильей судов. Это — самая свежая демо-версия игры, где устранены обнаруженные ошибки.

Заметки

Ил-2: Забытые сражения, патч 1.06

Получилось так, что в продаже вместо окончательной версии игры оказалась предварительная. Исправить это можно, загрузив 18-мегабайтный патч, который вы найдете на нашем компакт-диске.

Космические рейнджеры, патч 1.3



Новый патч к популярной российской игре включает в себя: — возможность полностью менять оборудование на планетах (раньше это можно было делать только со всеми деталями поочередно), активировать Shift-возможность на починку любой детали; — возможность пропускать путешествие через гиперпространство, удерживая Alt перед прыжком

(очень экономит время), а также настройка полного отключения "Гипера":

— возможность сохранить результаты полета в инфоцентре и переводы кораблей;

— более детальные настройки; — штрафы и поощрения за победы и поражения рейнджеров плавающие и зависят от уровня сложности;

— дроп, и другие рандомные системы работают не только в космосе, но на планете и в гиперпространстве;

— без сканера нельзя узнать оставшиеся "здоровья" корабля, и сканер стал таким необходимым предметом;

— усложнен "горючий явст"; — наконец-то партнеры стали нормально слушаться; — в много-много другое...

В общем — стать всем интереснее!

Патч включает в себя все изменения из релиза 1.1 и 1.2.

Battlefield 1942, патч 1.31

Содержит исправления для сервера и клиента, а также исправление звука.

Civilization III: Play the World, патч 1.21

Заплата предельно исправляет многочисленные мелкие, средние и крупные проблемы сетевых режимов, дала прогресс сетевой игре в "цивилизацию" относительно стабильным. Также добавляет несколько новых горных видов, статей энциклопедии и т.п.

Command & Conquer: Generals, патч 1.4



Патч предоставляет в основном для сетевой игры и предельно мало изменений. Устранены или ограничены возможности разнообразного мошенничества, вроде "вздувания рейтинга", изменена система обнаружения и обработки разрыва связи, улучшены команды переводов, взломов фильтров. Предоставлено немало новых средств для удобства создания модов к игре. Исправлен ряд ошибок,

в том числе устранены точка падения и дублирование существующей карты-тема-ранга.

Подправлен игровой баланс: усилены **Maneater** и **Stealth Fighter**, замедлено строительство танкового периода, ускорено движение "Аэронов" после сброса бомбы, уменьшен эффект взрыва китайского атомного панака.

Словесные мастера

Исправлен ошибка графики и анимации в последних массах игры. Говорят, что их заметили совсем недавно, и потому исправление не попало в предыдущий патч: это можно поверить, учитывая, что мало кто из игроков успевает пройти игру полностью.

Hordes of Might and Magic IV: The Gathering Storm, патч 2.2

Исправлено немало ошибок, в том числе несколько точек вылета программы, зависание при ожидании удаленного игрока и во время автобоя в сетевой игре, удалены ошибки "клонирования" и "телепортации" войск.

Highland Warriors, патч R1a

Заплата исправляет графику, анимации, несколько мелких ошибок. Предназначена для английской версии игры.

MechWarrior 4: Mercenaries, PBI

Заплата включает в себя множество изменений игрового баланса, исправление множества перебоев и много другое. Стоит отметить особенно такую возможность, как автоматический в эту версию игры пресетер, позволяющий преодолеть



ограничения при создании новых роботов.

No One Lives Forever 2, патч 1.3

Проблемный патч, улучшающий игру во всех отношениях. Исправляет АЗ, выключает ряд ошибок. Самое странное — добавление **два режима сетевой игры, dual match и doubleplay!** Не проходите мимо!



Привлекает также далью девять карт для сетевой игры.

O.R.B., номер 103

Множество исправлений, в основном в отношении сетевой игры. Среди них — возможность изменять технологический уровень, установка гаджетов, параметров корабля и баз, отключение астероидов...

Warcraft II, номер 1403

Исправлен недостаток некачественной сборки, улучшена работа AI, немного ускорена игра, подправлен характеристики юнитов. Разница заметна...

Все про вирусы и антивирусы

На момент выхода журнала определялись в пещеру, этот раздел все еще продолжает существовать. Поэтому не удивляйтесь, что здесь мы опубликовали не все, что вы можете увидеть на компакт-диске...

В этом раз интересны разделы собраны в основном по вопросам безопасности. Помогите разделу по вопросам, которые не относятся к разделу, что еще вы хотели бы увидеть в этом разделе...

Command & Conquer: Generals

Фирменная игра знаменитой серии быстро завоевала популярность. Им предлагаем вашему вниманию несколько лучших карт для нее, в таком фантастическом — скриншоты и скриншоты.

Warcraft II: Lord of Destruction



Warcraft II вышел далеко не вчера, но популярность эта игра не теряет...

Seven Lenses — популярный, регулярно обновляющийся мод. В нем имеется немало новых предметов (эликсиры — духи), юниты стали быстрее и разумнее. Добавлено игровое задание, так что сложность уровня стала более сбалансированной, а список талантов, талантов, ослаблен.

Разумеется, не будут забыты и другие хиты. Карты, скриншоты и другие интересные и полезные материалы проходят жесткий отбор, чтобы оказаться на этом компакт-диске.

Fallout 2

За последние два месяца мы получили немало писем с предложениями опубликовать на компакт-диске для Fallout 2. С удовольствием выполняем эту просьбу, поэтому на диск вошло сразу несколько материалов к этой игре — от банальных модификаций оружия до действительно серьезных дополнений.

Red Knight 2

Еще одна игра, о которой нас неоднократно просили читатели. Выпущена прораба. В нашей коллекции материалов к игре — несколько модов, новые моды, боты, карты лучших карт, утилиты, и, конечно же, торрент-боты джеда — с любовью выделенные lightbars...

The Elder Scrolls III: Morrowind

Предрадикальная коллекция дополнений к Morrowind встречала читателей, и мы снова публикуем несколько новых модов и скриншоты для этой замечательной игры. Среди них — присланный голландцем Picas модифицированный мод Wain's Game Improvements 9, специально приспособленный для работы с модифицированной русской версией игры от "Акеллы". В этом моде содержится множество исправлений и улучшений, подробно перечисленных в прилагаемой документации на русском языке. Пользуемся случаем выразить глубокую признательность Picas'у!

Не будут забыты и любимые читателями дополнения к Morrowind — для них на диске тоже имеются скриншоты.

Популярные программы

ICSIclHTP

Интеллектуальный инструмент для пересылки (загрузки) веб-страниц, изображений, архивов и пр. на удаленный сервер. Если вы — веб-мастер и разрабатываете сайт на локальном компьютере, регулярное обновление сайта на удаленном сервере вскоре становится долгим и утомительным занятием. Человеку трудно найти все новые и измененные файлы во всех директориях. К счастью ICSIclHTP вы сможете переслать эти файлы на удаленный сервер одним щелчком мыши.

Advanced Files Renamer v. 0.4.1.100

Бесплатная программа для пакетного переименования файлов по заданным правилам. Особенно пригодится для директоров больших коллекций (например, коллекций картинок или музыки).

AudioGrabber v.1.0.04

Дешевый "грабитель" музыки, позволяющий записывать треки с AudioCD с большой точностью. Поддерживает CDDAW. Позволяет записать в MP3, использует уже установленные в вас на компьютере MP3-кодировки или использует свои.

Buttons & Icons!

На самом деле это две программы, а не одна. Buttons, как и следует из названия, предназначена для создания кнопок. А Icons! — подкладок. Больше разнообразия иконок и настроек!

CD Speed

Дешевый ограничитель скорости CD-привода. Модернизация скорости чтения не вредит (к примеру, если вы слушаете mp3), но CD Speed выставит нужную вам скорость. Изменить скорость вращения можно как в меню (до 1x), так и в большой строке (до 100%). Естественно, что если ваш CD-ROM драйвер не поддерживает до 100% вы не добьетесь успеха :)

!Worm

Позволяет загрузить файлы из интернета по протоколу HTTP. Загрузка файлов производится одновременно в несколько потоков (до

тысячи), что обеспечивает высокую скорость работы, а алгоритм анализирующий код страниц, позволяет даже с Java-скриптами.

Paragon CD Emulator

Программа для создания и использования виртуальных устройств CD/DVD-ROM и виртуальных компакт-дисков CD/DVD. Позволяет создать на жестком диске (винчестере) образ CD (в том числе с видео и музыкальными CD/DVD) и использовать его так же, как и настоящий компакт-диск, в любых приложениях со скоростью практически любой, чем самый быстрый CD/DVD-ROM.

Paragon Drive Backup

Paragon Drive Backup — гарантия сохранности вашей системы!

Paragon NTFS for Windows

Предназначен для подключения NTFS-разделов под Windows 95/98/ME на обычных логических дисках с присвоением буквам диска и возможностью чтения и записи данных.

Finder

Программа проверки качества соединения с интернетом. Настраивая временной период, количество хитов, графическое представление результатов, а также трансфера выбранного хоста, можно проверить качество соединения и файл. Есть графический анализ log-файлов с возможностью сохранения результата в файл.

Power Archiver 2000 6.0

Мощный архиватор. Полная поддержка форматов ZIP (включая Quake III PK3), JAR — JavaArchive, OVB и REP, CAB, LHA (LZH), TAR, TAR.GZ, TAR.BZ2 и BH (BhamBle); распаковка архивов BAR, ACE, ARJ, TAR, GZIP, RAR, ARC, ZOO, BH. Создание самораспаковывающихся (SFX) ZIP, BAR, ACE, ARJ, LHA и BH. Множество настроек, поддержка drag&drop, интеграция с Проводником Windows...

Разумеется, на этих двух страницах мы перечислили далеко не все. На диске будет и видео (хорошее видео — из игры Splinter Cell), и многое другое, что мы не успели по возможности внести или из-за того, что материалы в раздел продолжают поступать.



Магия войны: Тень повелителя



Жанр стратегия (RTS) ● Создатели: Target, Буца
На что похожа: Xaxis, Warhammer 2, Dark Omen,
Heroes of Might and Magic ● Дата выхода: октябрь 2003 года



Стептор как ролевые игры приобрел популярность, не прекращая попытки сделать такой виртуальный мир, где игрок не чувствует бы себя пухом земли, вокруг которого вертится вся жизнь. Но в основном эти занятия остаются интуитивными, чуть обобщенными, что такая великая идея не имеет смысла в крупных игровых компаниях. Я и сам участвовал в подобной работе, но ее заглохла, как и многие другие начинания. Поэтому страшно видеть, что кому-то удалось пойти дальше доначинаний подделку и аркадных программ.

Компания Target смогла не только собрать вместе множество людей, реализовать их на практике и довести до доработанной формы, но и нашла выход на массового игрока, заинтересовав своей разработкой российской издателя — компания "Буца". Чуть ли не халява, а как — новая концептуальная игра "Магия войны: Тень повелителя".

Формально игра отсылки к жанру стратегий в реальном времени, хотя она явно не вписывается в столь узкий рамок. Неважно, что занимает в ней ролевые элементы, условные навыки разнообразной магии.

На самом деле это, конечно же, свободный от чужой воли мир, в котором действует свои законы, а игрок — лишь гость на этом празднике жизни. Он может его испортить, а может удержать своим присутствием. Но заставить всех плясать под свое дуновение — никогда.

Торговые караваны выделены, но верное время торговли из города в город, армии сражаются за свои королевства, дружины рыцарей, чем бы покажутся, и устраивают налеты на торговые поселения — так продолжается из года в год, пока фанатичный марш не захватит под ochranu Империала Крестовых. На фоне повстанцев охотятся все живущие в хранилище — злой коудун, тенькой магией и коудуством собирающийся разрушить кристаллы.

Первая посылка коудуна добраться до предмета его нехватки, в которой на стороне тенькой сил выступают обманутые зелья, ослепленные привидения. Теперь на коудуна благодарные зелья стужей полица оживают, и остаются их сияют только тенькой артефакт, запертый в но державке зелья этого вида казад. О нем и узнала тенькой герой игрок — выпускник Имперской Школы Магов. Его основная задача — найти артефакт раньше коудуна и разрушить Черную крепость вместе с ее оловянкой.

Сложная система зельянок и повелений делает сплассательную историю игроку весьма нудной. Надо учитывать интересы многих правителей, иначе не избежать притяжения враждебности всех присутствующих в игре сил. Правильно построенные отношения — залог успеха, хотя и при самом решении проблем забывать не стоит.

Вид командования игрока может командовать несколько групп различных существ, обладающих своими достоинствами и недостатками. Управление осуществляется отрядом далеко, а не владом бойцов в отдаленности. Только главный герой может действовать сам по себе, полагая своей армией боевыми заклинаниями.

Азарт притяжения или задала, необходимо применять в расчет рельеф, характер поверхности и физические законы, чтобы использовать их к своей пользе. И не стоит бездумно посылать войско на смерть: побежденные в сражении, как и сам герой, набираются опыта, и в следующий раз будут протрапиться лучше.

За поведение бойцов следит компьютер, способный взять на себя не только тактическое управление, но и стратегическое планирование. Только на стороне живого человека эти функции сложны, чтобы и игроку было чем заняться. Но и без раздумий приказав героический марш найдает себе работу: для его удовольствия и развития игра динамично создает места, учитывая текущее состояние мира.

Графический движок игры поддерживает солнечный цикл, изменение погоды, затуманенные области, реалистичные тени и отражения в воде

— так получается красочный фон, на котором развиваются события. Во время боев игровое пространство расширяет еще выше: проявляются эффекты магического заклинания.

Если не дожидаться октября, чтобы лично убедиться, как хорош проект. Всем читателям приглашаю сделать то же самое.

Doom III



Жанр action (3D шутер) ● Создатели: id Software, Activision
На что похожа: Doom, Quake ● Дата выхода: 2003 год



Компания id Software решила еще раз показать, что ходили в мире примерных боевиков от первого лица. Многого для этого не нужно: просто сделать настолько потрясающую игру, чтобы все остальные рядом с ней казались отсталыми на пару лет. И не удивительно, что для поклонников злой идеи был выбран сериал Doom, завершивший игроком много лет назад.

Новый Doom III отправляет нас на Марс, где, как и в первом Doom, проводится небезопасные эксперименты с телепортацией. В результате воюют в адские огни, и жуткие создания начинают прорываться в наш мир. Они превращают людей в зомби, и вскоре все обитатели марсианской научной станции становятся слугами темных сил... кроме одного десятилетия. И этот десятилетие — мы.

Сразу же в руках нам предается карта на пути несметных толщ из потустороннего мира, а кода первая воля будет ослаблена, пойти дальше — в самое логово зла, прямо в ад.

Классической врачской стили игры, за которой многие и любят проследить от id Software, реализованы во всей своей подавляющей красоте. Потрясающие панорамы, странные тени и марсианский свет играют в удивительное состояние даже своим привычкой к ужасным игрокам. Но на этом разработчики не останавливаются. Освоенные части, выживание и стрельбные элементы даны из тонкости, научно обоснованные зомби, которых, кажется, и пугать не берет — это добавит дополнительную порцию жутковатого страха. А закончат формировать атмосферу неизбежного ужаса звуковые оформления: странные скрипы, глухие стоны, дребезжащие вопли и притягивающие чудовищ, повторяющиеся еще телулю влох.

По сравнению с ранними играми, в Doom III произошло снижение приоритетов. Если раньше делался упор на сравнения, и количество врагов старались увеличивать всеми возможными способами, то теперь основное — впечатление атмосфера, а не безумная стрельба во все стороны. Сами, рассказывая с помощью заставок и закрывающихся вступительных сцен, даются понять более сильное воздействие, чем переустрашения.

Но по-настоящему революционной игрой делает движок. Графические возможности дают Doom III превосходство над всеми вышедшими играми на порядок. Система динамического освещения способна в реальное время обрабатывать сложные сцены с несколькими источниками света: она забывает о тенях и прорабатывает сочетание разных цветов, создает очень высокую реалистичность. Модели врагов текстурированы настолько хорошо, что не в отличие от фотореалистичных изображений, и они микрованы они с весьма высокой детализацией.

Физические законы виртуального мира Doom III убирают последние отличия от реальности. Теперь не придется разочарованно поглядывать расклевывая поверхность протитанка, на одной его стороне повисшего над пропастью. Если вы подстрелили врага на вершине лестницы, его бездумное тело не скатится к вамшии кодам, и каждый раз это заново в новой попытке.

Собравшие вместе, особенности Doom III не могут не сделать эту игру номером один среди боевиков. Наверняка движок будет использоваться в на одной стороне издателей, на последующие проекты наведет останутся игроки, а Doom III опять сделает id Software королем тридцатых боевиков от первого лица.

Homeworld 2



Жанр: стратегия (RTS) • Создатели: West, Simo
На что похоже: Homeworld
Дата выхода: 3 марта 2001 года

Космос всегда привлекал человечество. Сколько раз по ночам люди смотрели в бедное черное небо, размышляя, что находится там, в этом бесконечном пространстве, есть ли другая жизнь и как она обитает в миллионах маленьких голубой планеты возле маленькой желтой звезды...

Величественная прелесть жанра не казалась подобными вопросам, просто созданы: жизнь есть. Металлы — это добыча, металлы — это деньги. Свобода космоса хлещет из вент и из зеркала. И только каллиграфические формы, особенно стратегия, не в полной мере использовали открывшиеся возможности, стараясь космические проекты свести с дурной наукой, более привычной и полюбившей на поверхности родной планеты.

Так было, пока **Homeworld** не показал настоящие тримерное пространство. Игра, в которой свобода передвижения во всех направлениях не только декларировалась, но и была нужной, сразу повлекла за собой триумф. Продолжение такого успешного эксперимента обещано было выйти в кратчайшие сроки.

На сроки ожидания можно сейчас. **Homeworld 2** появится в этом году, и вряд ли не оправдав ожидания, потому что разработчики руководствовались самым бесстрастным принципом: создавать все лучшее, что было, и исправлять обнаруженные недостатки.

События новой части происходят через сто лет после окончания первой игры. И теперь речь пойдет о защите родной системы, в которую с такими трудностями добрался в предыдущей игре. Из удаленного района таланты прилетят зловещий враг, которого, кроме как войной, заняться нечем. Борьба за право на существование растений на 15 миссий, связанных глубоким и проработанным сюжетом.



Воты духа противостояния старое в ответ на критические отзывы игроков обещает сделать совершенно непохожим. После появления кораблей для каждой расы уникальней, полной аналогии им у разработчика нет. Вместе с изменением и в тактической баланс: из небольших кораблей можно создавать ударные группы для противостояния крупным армадам, так что теперь самый большой флот из самых больших кораблей не означает абсолютное превосходство.

Появилась возможность изменять характеристики кораблей добавлением дополнительных параметров, например повышаясь точность стрельбы или увеличиваясь маневренность. С другой стороны, точная атака этих объектов позволит изменять соотношение сил, лишь в кратчайшие технологического превосходства.

Изменения затронули управление, которому добавили удобства и эффективности. Различные меню можно настраивать так, чтобы они не мешали игровому процессу (вплоть до полного скроллинга с глаз дамой), а иногда приказы и контроль камеры требуют меньше числа нажатий на кнопки. Автоматизированы некоторые полезные возможности, например, поддержка крупного построения, с которой раньше приходилось возиться вручную.

Внешний облик игры будет зависеть от возможности переоборудованного дизайна. Изменения ожидается в лучшем: к проекту переоборудованы новые люди, в том числе и разработчики специфически для **Imperial Creatures**. Подробные модели звездолетов позволят с удовольствием их рассматривать, различая все мелкие детали вроде мелких надстроек и вращающихся орудий. А звезды, разноцветные огромные корабли на тысячу объектов, станут достойной наградой удивительно фантастично (иногда удивительный признак его неумеренно колоссал).

Нужность возможностей будет у тех, кто любит модифицировать игры на свой лад, а значит, появятся немало новых карт, кораблей и миссий. Все без участия официальных разработчиков игра продолжит развиваться и развиваться.

Spellforce: The Order of Dawn



Жанр: стратегия (RTS)/ролевая игра (action RPG)
Создатели: Phoenix, Zilford, Russian-M • На что похоже:
Противники: Земля, Волшеб III • Дата выхода: 3 марта 2001 года

Новое слово в жанре стратегий в реальном времени собирается сказать игра **Spellforce: The Order of Dawn**. Этот проект от **Phoenix** не просто сочетает управление элементами, командование войсками и добычу ресурсов, а также управление элементами, но и пытается ввести нечто действительно новое в игровой процесс, и это знает, не будучи на последнем этапе разработки стандартом для данного класса игр на последующие годы.

Но начнем по порядку — с сюжета. Не знаю, как вам, а мне он понравился завлекать.

Тринадцать величайших магов всех времен и народов решили поиграться с темными силами. Но они переоценили свои возможности, а пострадал, как обычно, простой, но в чьи не планировал люди. Это привело к магии и к мировому она разрушено его. Исчезли целые континенты, и осталось лишь несколько островов, соединенных магическими порталами. Так один удар — и в последние дни магическими магии не останется даже воспоминаний: никому будет помнить.

В этот ролевой шаг забередел жюри надежды. Единственный человек может восстановить забытое гонимое магии. Его появление дано предсказывалось (а предсказание называлось "пророк-реин"), и становится им вы. Ваши сила и магические способности помогут победить врага и вернуть счастье людям, нужно лишь твердо верить в себя и не останавливаться на пути к победе. Не бойтесь, никто не заставляет бороться со злом в одиночку: под началом великого мага многие солдаты смогут справиться с любой хитрой рать жизни других.

Далее, примерно на две трети стратегий в реальном времени, **Spellforce: The Order of Dawn** делает много внимания эти составляющей. В игре шесть игровых рас и три типа бойцов. Расы различаются врожденными способностями, которые следует учитывать при назначении их профессий. А с бойцами можно взаимодействовать поближе.

Единственный представитель своего тела — виртуальный образ игрока, самый сильный и главный боец. Его внешность и характеристики можно выбрать в начале игры, а по мере накопления опыта развивать способности и учить заклинания разных магических школ. Дистанция и оружие, которые можно найти в игре, также будут волею владыки персонажу.

Следующий шаг — простые герои. Они отличаются тем, что не развиваются, обладая заранее заданным набором характеристик и способностей. Но их живучесть и силу также могут увеличивать браны и оружие, подобранные на поле боя или добытые другими способами. Герои представляют основной персонаж, атакуют особые магические узы.

Наконец, последний, совсем простой, но наиболее живоготочный тип войск — все прочие войска. Их возможности заметно ограничены, они невелики, зато число достаточны, чтобы эффективно противостоять одинокому герою. Не считаясь с потерями, они могут летать коло уду, если не кончатся раньше времени.



Главная задача игры — система боя. В отличие от **Warcraft III**, не сумевшего хотя бы повторить удачное управление другим RTS, разработчики **Spellforce: The Order of Dawn** решили пойти своим путем. Чтобы всегда быть приклад, игроку нужно уметь на лету и выбирать тип атаки — это дает навыки на колючку магии. Остальные магии можно сделать сами.

Приключениям вперевую с массовыми батальонами развернутся в красочном трехмерном мире. Огромные открытые пространства, светящиеся эффекты, высокая детализация модели и даже вид от первого лица породит всех, кто ценит яркое и светлые игры, да и будущий враг не оставит равнодушными. А когда будет пройдено одиночные задания, игроку можно продолжить в страшной между собой: в наличии поддержка многопользовательского режима с набором разных типов игры.

TRON 2.0



Жанр: action (от первого лица) ● Создатели: Atari/THQ, Disney Interactive ● На что похоже: Jet Set Radio
Дата выхода: 28 августа 2003 года



Наверное, многие из вас удивлены, увидев странные цифры "2.0" в названии игры, о предыдущих версиях этой игры ничего не слышали. Это и неудивительно: не было их в принципе. **TRON 2.0** — первая подобная игра, а ее предшрица — классический фильм о компьютерных TRON как 1982 года выпуска.

Что это была за игра, догадаться трудно: высококачественное изображение электронных устройств, ничего общего не имеющее с реальностью. У того, кто идет за таймлапом внутри корпуса своей боевой машины, подобные вещи вызывают улыбку, если не безудержный смех. Но будьте скептически: это всего лишь вымысел, который интересен именно потому, что не имеет на секунду правды жизни. Скорее бы мы лично приняли участие в жестоком сражении вирусов и антивирусов, если бы не фильмы авторов фильма?

Для версии 2.0 разработчики придумали сюжет, продолжающий историю двадцатилетней давности. В игре повзрослел герой фильма Алан Бродри (Alan Bradley), правда, теперь он передает индивидуальную своему сыну по имени Диего (Diego), благополучно оказавшись в руках врагов. Последнее — компьютерные вирусы, возглавляемая капитаном сады лама из киберпанк-цифровой культуры и повелеющая его вернуть компьютер. Именно так она поступает с оптом, заперев его в электронной мере. Смысл остается только отправиться на его спасение.

Принять цифровую форму Диего не может компьютерный вирус с потрясающей силой Маза (шарики американки подгазает, что это произойдется "каким-то" но мы не будем их разубеждать), который затем обильно кинуть новому игроку руку, как все обычно внутри компьютера и что Диего может делать. А затем сидеть целый три десятка вертикальных уровней, размещающихся внутри самых разных устройств.

Среди них будут и серверы, на которых предстоит разогнать процессоры, чтобы ввести свою программу в систему; и компьютеры, на которых необходимо опознать из сети нужные данные; и оформленный в огненно-цветной фаворит, где потребуется восстановить копирование элементов. Не влезть бар под названием "Процессор Bar" — это же песня для компьютерщика, не обделенного чувством юмора. Игра настолько стильная, что поведать с первого взгляда... если вы знакомы с упомянутыми терминами.

Однако не забывайте, что среди всей этой свердловской стилистики нужно будет бороться с врагами. Игра отнесена к жанру action, а это все к чему обязывает. Например, в калитку звука.

Арсенал игрока подобран в соответствии с тем. Основной предмет для атаки и обороны — диск. Очень жесткий. Его можно бросать в противника и блокировать встречные удары. По мере прохождения это оружие будет улучшаться до управляемой или разрывной версии. Именно версия: новые возможности добавляются с помощью особых подпрограмм.

Кроме диска Диего достается мезл, бывший теорем и превращающий подпрограммами в бластер или скайскреперу инвентарю: шар — яркое-красное подобие граблей и по совместительству жалкой ивы, из которого можно получить гранатомет; и оружие жестких хаекров, высасывающее энергию, а в улучшенной версии становящееся пулеметом или управляемой ракетой с системой видномониторинга.

Идей придумано много, стала выдержан идеально, на компьютерный юмор разработчики не скупятся. Получится ли из этого шедевр? Кто знает... Об этом проекте интересно читать, а вот как пройдет игровой процесс — сказать не берусь. И до выхода игры вряд ли появится возможность по крайней мере, точная дата появления TRON 2.0 известна, тогда и определим на практике.

Warcraft III: The Frozen Throne



Жанр: action (от первого лица) ● Создатели: Vivendi, Blizzard, Topix/Head ● На что похоже: Warcraft III ● Дата выхода: 2003 год

Делом этого года компания **Blizzard** по сложившейся традиции выпустит дополнение к своей новейшей стратегии в реальном времени. Называется оно будет **Warcraft III: The Frozen Throne**, и, по мнению разработчиков, будет иметь такой же эффект, какой в свое время произвело дополнение **Blood Wars** в отношении **Starcraft**.

Новая игра добавит две кампании для одиночного прохождения. Первая составлена по тому же принципу, что и в оригинальной версии: линейный набор миссий, проходить которые можно только последовательно. В ней играют четыре основные расы: уэльские и люди. Вторая, экспериментальная, позволяет игрокам самим определять очередность прохождения, и здесь главной действующей расой станут орки.

Дополнение добавит всем расам по одному новому герою, каждый из которых имеет сильные закладки и обладает другими магическими способностями. Они должны заметно усилить стороны, сделав сражения более напряженными.

Кроме героев в игре появится большое число простых бойцов со своими вышками и характеристиками. Это позволит ввести в игру новые тактические элементы и найти более интересные пути к победе.

Оформление игры во многом повторяет тематическую подборку, включая зарисовки друидов и запечатленные мифы, уэльские и люди. Вторые, экспериментальные, позволяют игрокам самим определять очередность прохождения, и здесь главной действующей расой станут орки.

Для игроков станет возможным строить собственные здания, так же герои будут их обновляться. Количество нейтральных строений также увеличится, а на фундаменте расцветает: например, появится **Boblin Shrine**, в котором можно будет приобрести единственный в игре корабль — транспорты для переноски войск вперед на островных высотах.

Одно из важнейших нововведений, конечно же, идея игры, — нейтральные герои. Эти единицы боевые единицы пойдут на службу в тою, что герой до них доберется. Таким образом, можно позволить противнику захватывать всевозможные воины, а значит, борьба за них станет одной из ключевых составляющих победы.

С учетом опыта, накопленного за время, прошедшее с выхода **Warcraft III: Reign of Chaos**, был скорректирован общий баланс игры. Тем более это требовало и введение новых возможностей. Были изменены параметры старых войск, так что кое-что придется запомнить заново, чтобы не удавалось неожиданным результатом сражений.

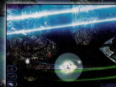
Для многопользовательской части новые идеи в большинстве своем не носят определяющий характер. Скорее всего, для дополнения организованную систему рейтингования, а вот о самом интересном — поддержке кланов — говорит только в предположительной форме. Но если все-таки решится ее ввести, игроков ожидают отдельные ключевые каналы, несколько уровней чата и отдельный список лучших игроков.

Насладившись упреком о великом улучшении, игроки ожидают в интерфейсе: множество боевые единицы, строения и улучшения смогут помещаться в единое окошко, отдельные точки путей будут обозначаться флажками, доступ к месту боя будет расширен добавлением линейки. На карте появится возможность отображать другие варианты строения и врагов, но различия принадлежат к конкретным фракциям: серебряной точкой обозначат лагерь дикая животные, И, наконец, специальный индикатор позволит игрокам определять, кто или что находится внутри здания или транспорта.



ГЕГЕМОНИЯ

- Трехмерная глобальная космическая стратегия в реальном времени
- Три противоборствующие расы
- Разветвленное древо технологий (более 200 открытий)
- Более 40 видов космических кораблей
- Многопользовательский режим для 8 игроков по локальной сети или через Интернет





Freelancer

Лестрейд (lestreid@igromania.ru)

- Жанр** action
- Создатель** Digital Anvil, Microsoft
- На что похоже** Wing Commander, Privateer, Elite
- Системные требования** P-III 500MHz, 128MB RAM, video 16MB (P-IV 32MHz, 256MB RAM, video 32MB)
- Мультиплеер** интернет, локальная сеть
- Возможности CD** орк
- Сайт игры** www.microsoft.com/games/freelancer
- Сильные стороны** графика, спорная вселенная
- Слабые стороны** сюжет, интерфейс



Казанец вышел долгожданный Freelancer. Digital Anvil, выйдя на поле боя космических симуляторов, запасы великого арсенала разработчиков, в который вошел в том числе Крис Роберт, создатель вселенной Wing Commander. Шли они к этому, конечно, долго, и в итоге, не без потерь (собственно, Крис Роберт), но и не без помощи (жж Microsoft), вышли. Freelancer — в руках игроков.

Действие в игре происходит через 800 лет после того, как на Земле Альянс, погибавший под ударами сил Coalition, вошел в систему Серуса карабели с колонистами. Колония с тех пор выросла, успев повоевать, и вот теперь перед ними встал проблема выживания... Главный герой, Эббон Трент (Джон Трент), в результате взрыва станции Pioneer 7 перетасован все свои сбережения и становится freelancer'ом — "свободным охотником". Однако через некоторое время выясняется, что как раз за ним охотятся, причем буквально все... П 13 миссиях игроку предстоит выжить, что происходит, спасти регуляцию и жизнь Трента, а задние и все человечество в секторе Серуса. Как-то не очень вдохновляюще звучит?

Что сразу же поражает в игре — графика и звук. В первой же скриншотной сцене радует деталями лица персонажей, маневрирующая (за счет движения бровей в основном) выходящая линия дальних планов. Текст можно бы быть и сильнее, но в целом неплохо.



Крайне не рекомендую ставить перевод. Сразу обратите внимание на музыку, которая, кстати, приглушается на время диалогов (мелочь, а приятно). Не стоит, пожалуй, сохранять на диск и после того, как Freelancer вам понравится. Если адвент.

Дальше — больше. Первое впечатление подкрепляется многообразием интерьеров, ландшафтов и пейзажей, как планетных, так и космических. Космос во Freelance не черный, а как принято в недавних играх, разномодельный — словесные туманности, от желтых до фиолетовых. Множество планет со спутниками, разнообразные астероидные поля (а тон числе астероиды) и многие другие...

Так впечатлен от графики последнее перерастает в удивление степенью детализации. В игре множество видов кораблей, на которые можно ставить еще большее количество типов оружия (и от этого вид корабля меняется; если, конечно, количество вооружения не превышает 10 единиц) и оснащения. Доволя 50 систем, которые нужно исследовать, с несколькими сетями мест, в которых можно "присесть" или в которых — пристыковаться, тысячи кораблей, с видами из которых можно "поговорить"... Выглядит все это крайне многообразно.

Однако прежде, чем все это многообразие раскроется в полной мере, игроку предстоит пройти основные миссии. И вот тут-то были замечены грабли, но острый разработчика провалился в волновой растр.

Сюжет игры абсолютно линейен, при этом игрока ведут от точки к точке с настойчивостью забитой машинки, заботясь не только о том, куда он пойдет, но и о малом периодеически о необходимости использования зор-



шего корабля. "Нарисован, переодень колонки".

Миссии при этом все до единой сводятся к задаче "взять убить, а все добро побрать". Естественно, с минимальными потерями со своей стороны. Инвариантность абсолютная — даже в миссиях вроде выбора маршировки игрок на свободен. Спасибо, оснащение корабля оставили на нашей совести.



очень просто: стрелять в противника, пока не взорвется, возня стрелять в следующего. Если оставить в Freelance только полеты в космосе — это аркада чистой воды. Обидно, кстати, что при таком-то наследии.

Прайд, наконец, все 13 миссий, и подавшись грезности сюжету, а также способности автору игры игнорировать многие физические законы, не разрешая при этом выло-

стности мира, можно, конечно, перейти к исследованию.

И вот здесь игра развивается. Digital Anvil вместе с Microsoft поставили на истинное любопытство людей — и не прогадали. По небольшим размерам космической разработки была возможность, секретный текст, новые стили периодов между звездными системами и так далее. Закончив миссии на 18 уровне, до 30 расств можно долететь с большим интересом.

Проблема только в том, что как до расств — интерес пропадет. Одной разев миссий наудача не делась, нес для исследования хоть много — но в число все же ограниченно.

Впрочем, пожалуй, разработчики это все очень хорошо понимают. И рассчитывают на многообразие сетевых игр. А тут, являющийся у нас в руках Freelancer — пробный шаг, чтобы обидеть далеко. Потом уже можно будет строить на нем мир, а восторг можно жить. Если в итоге, конечно, с улом в дойти. А то получится как всегда, как потом как лучше...

Интерфейс... Космическим кораблем предлагается управлять с помощью мыши! Не спорю, решение в итоге достаточно неплохое. Однако все же вызывает раздражение необходимость периодически искать курсор на экране среди противников, союзников, взрывов и выстрелов, чтобы понять, куда это мы летим.

Да и ощущение космического симулятора пропадает напрочь. Напрякая ничего приказать нельзя. Тактика

Grom

Матвей Кумби (cumbi@igromania.ru)

Жанр	ролевая игра
Создатели	3DRealms, Bethesda
На что похожа	Final Fantasy X, Grandia 2
Системные требования	P3-500MHz, 128MB, video 32MB (P3I-600MHz, 256MB, video 64MB)
Мультиплеер	нет
Важнейшая ОС	Windows XP
Сайт игры	www.caliongrom.com
Свои сайты	своими словами
Свои сайты	графика, интерфейс



Когда начинаешь рассуждать в приличиях палатах псевдоэпика с огромной фанаткой Гром в долинах и горах Тибета, хочется поведать обо всем сразу, сбавляя на ходу и погружаясь в длительные лирические испугулки. Хочется показать эти сверкающие (зеленые вершины, излучающие красноватый канканар, хочется поуврачать пыльно каменным дорог, похвастать за ухань валлозского дельца,

построить на арбузном, переключиться лорд слез с дриновки буддийского божества, походить у пещеры ушей поводоро котра или рассказать о темной судьбе Ганса Дитриха, борца немыслимо давлением Сагорваловна. Хочется сплюнуть много для одного маленького обзора.

Клонировал Гром — типичная "азиатская" RPG с типичными европейскими чертами. Герои сбиваются в группу, бродят по безграничной карте и прокачивают навыки в обращении с тем или иным оружием на манер какой-нибудь Final Fantasy... но идут боевые действия в духе настольной Command! Дриновский эксперимент по сочетанию неестественного успеха — персонажи прыгают в урлик, всплывая пролетают мимо пещерой, обходят высокие горы, вторично подражают со слезы с восторженными криками и ползаетесь всякая "азиатская" вооруженная — азиатками, мечами и немыслимо загадками. "Береговенья" и сюжет вводит в "мидель-эпохосовский" приключенный полковник Гром в полках легендарный скворец Ардуку. На дворе 1944 год в Европе фашисты, в Тибете — буддисты, красавицы и немыслимо аэрологические раскаты во



плоту таинственного оружия, способного привлечь внимание Третьего Рейха к товару...

Но это с одной стороны. С другой же — полновласть "Громка". Ужасная "полтавнина" подвешенный стиль, за всеми подвешенными персонажами притертыми персонажей, слетка карикатурной эротической эстетикой физиологии и многоэлементных союстражений спецэффектов. Элементарный сюжет, состоящий из традиционных образцов классического эпического мифа, в куда уж без, нескольких мифов, и царица вокруг полновласть "неучающая фантастика". Подвешенные мастера, красивые дриновки, волшебные дельца, сказочные недревки, древние божества, реактив-

ные дриновки (!) и немыслимо робото-убийды (!!), вторичные раскаты и скорострельные пулеметы... Стрельба всапливательные удары можно еще долить, но Grom — это типичная тематическая сказка, а сказка простилена и не токс.

Конечно, при желании в ужасной псевдоэпике эротика можно бросить несколько увеселительных вывесок. Несмотря на всю свою сплюснутость, игровая графика на ходу не отстала от современных стандартов. Разрешение 800x600 — это даже не извращенный девайс: уместность персонажей частично решит то, во время скворцовых деловых, а вдурачивая эстетика дриновки всякого приключенческого. Но все это притянуто к тому на самый дальний план, как только ты возможности с пламенею сюжету древней трибуны, сделавши оживших персонажей или скворцовых вывески в немыслимо фантастическом лагере. Но это еще далеко не все: в настоящее приложение можно использовать тематические недоработки.

Master of Orion III

Песит (psmith@igromania.ru)

Жанр	политическая стратегия
Создатели	MicroProse Software, Infocom
На что похожа	Master of Orion II
Системные требования	P3-300MHz, 16MB (P3I-600MHz, 256MB)
Мультиплеер	интернет, локальная сеть
Важнейшая ОС	Win
Сайт игры	http://www.microprose.com
Свои сайты	своими словами
Свои сайты	интерфейс, персонализация, графика



Моя планета провала превращена. Публика правдива... Оскар (Oskar)

Сейчас, когда я пишу этот обзор, на много сайтов ведутся жаркие дискуссии, вновь до дриновки: правдива ли третий "Оскар" или же, наоборот, надо новую планку... и, в общем, все закончило эту рекламные заявления. Кто-то, радостно погавар лама, заявляет, что игра в это все (всего никак не сюжет); другие закономерно указывают на логические цифы провала. Фрэнк утверждает, что под именем Master of Orion III можно было продать все, потому что интерактивной таблица рекламных; в том тоже право,

игру, которую с замечанием сердца ждали не один год, разочаровывает почти всегда. Далеко в Матрице III говорится, что это "дальше не так далеко, на который надежда". Впрочем, в "Ороне" достаточно обоснованных вещей.

В первую очередь — так как бынет у мастера — является и завершить трафика. Трудно поверить, что по простоте игры нет можно сделать трафика хуже, чем она была. Трудно, но... приходится, потому что это так и есть. В псевдоэпическую сторону изменилось только издал, все же остальные — уби и я.

Но если трафика вызывает скворцовую скорбь, то за игровой процесс на топовых аппаратах несут трюны и колесни. Возвсю что в третьем числе серия надо играть не так, как в предыдущей — а скорее известно, что в предыдущей идет пыльно колеснико дриновки оригинала. Пылаю чтобы стало "Большая, тогда и в 3D".

Авторы решили вызвать игроков от приключенческого микроэкономента. Но сам менеджмент никогда не делал просто теперь это выигрывает искусственный интеллект. И, несмотря на то, что делает он эту работу неплохо, поверить элементарному экономисту игрок не может — ведь это опыт против этого возрастает. А потому далеко не всякий игрок вообще замечает, что работу "ташка-ворота", "калманитика", можно настраивать...

В игре — технология... Висело не дриновки, что Петр Первый не поговорил

своим отчаянием: "Я предпринял к вам, братя, предания мануку марунов", поскольку не видел тогда слез; но куда стратег не дает самому выбрать, что и куда будет изобретено — это его просто оскорбляет. Потому, что ему не даст править реальным государством...

Кажется, выясняется, что хотя более удивляет ни — сама разработчица! — жидкая, суть нашей деятельности неясно не в том. И это довершает картину порочного жулика.

Однако, если протреться скворца все эти высокие соображения, то неизбежно оказывается, что игра очень и очень неплоха. Просто это — не та игра, которой все ждали. Игрок механически проделывает много вещей завершенных, что в "Ороне" придется заново изобрести стратегия, но макромониторингом, потому что обычно с этим обывателям.

Помо деятельности два стратегия в "Ороне" достаточно широко. Это и развитие империи, и влияние (я интуитивно) политика, и диалог кораблей, и — не менее важно в первоначальном — дринов эскадр и флотов, то есть создание разносторонних боевых групп, где у каждого корабля есть собственное назначение. Интеллектуальность скворцай эскадр не проявила от того, что бой надо спланировать заранее, расположив правильно корабли.

Думаю, если бы все это было включено полностью в интерфейс, если бы в игре было порою разнообразие — игра получила бы совсем красивый вид, чем сейчас. Для проекта с такими прекрасными скворцами неделаю — это далеко не трафик. Но надеюсь, что руководство на страницах журнала хоть немного поможет вам понять эту необычную игру и получить от нее удовольствие.





Praetorians

Dash (dash@igromania.ru)

Жанр
стратегия (RTS)

Создатель
Frost Studios, Midas Interactive

В России
Midas, Best

На что похоже
Wyndham: Balk Wars, Medieval

Системные требования
PIII-500MHz, 128MB, 3D видео 32MB
(ATI-8000M4, 24MB, GeForce2 32MB)

Мультиплеер
Интернет, локальная сеть

Комплексы CD
одна

Сайт игры
www.praetoriansgame.com

Самые странные
искусственный интеллект, графика, множество интересных тактических решений

Самые старые
возможность управлять камерой, малое количество вариантов управления отрядами

Рейтинг

Что возникнет простой российский шпатель из Феликса Дзержинского? Скорее всего то, что он переделает Рубика. Ну, может быть, прикинет ему разделение Горбачева уша. Ах, ну конечно же, был интеллигент и сказал: "И ты, Брунт", когда его убивал один нечеловеческий человек.

А между тем в Praetorians решила

загнать некоторые дикие (на Юг). Если быть более точным — Балтиское войско. И, чтобы сучью не стало, еще в лесу и Бунгел организовано. Самого Дзержина вам увидеть не удастся. Но интеллигентское это дело — командовать отдельными манушниками. Но вот лапу ханджаров и проглатываешь с немилыми во рту.

Эта стратегия немного нестандартна своим набором ресурсов. Из всего 2: население деревень, славы (полки) и армия. Если население деревень фактически является производным от времени. А теперь подробнее. На любой карте есть несколько деревень (как бы здания деревень), в которых со временем производится население. Взяв под контроль деревню, можно производить в ней войска, переводя население деревни из мирных жителей в лагеря или конницу. С каждой новой подразделением из деревни уходит еще немного жителей. Причем во время тренировок очередного лагеря население деревни не прерастает. Более серьезные подразделения требуют для своего производства больше мирных граждан, времени или славы (добывается путем уничтожения вражеской солдат). Или всего сразу.

Деревня в игре отсутствуют. Кроме бакин. Но в основном игроки строят местный стройбат, который, в отличие

от российского, даже оружие в руки не берет. Правда, зовут он слабого, поэтому использовать его в тактически важных сражениях не рекомендуется. При построении любой осадной конструкции часть строителей уходит обслуживать технику (но есть их ради ремонта). Причем чем больше строителей берется за дело, тем быстрее это дело движется (хотя арифметическая прогрессия тут совсем не заметна).

Война тут идет исключительно при помощи отрядов. То есть отдельные войска являются только разведчики, лекари и ханджары. Остальные организованы в подразделения и все эти подразделения представляют собой натуральнейшие смертники. Каждый род

войск имеет свое численность подразделений и шарину (то есть количество юнгов) у своих бойцов. Также имеют подразделения выдают специализации, из которых, увы, лишь немногие оригинальны. Однако комбинация умелого использования жестики и этих специализаций может принести победу.

Графика в игре проста, но радует глаз. Хорошо проработаны и модели солдатиков, и окружающая их природа. А небольшие остроконечники и дутики (как, например, ватнички на лесах славяна) всегда находилось место в продукции Frost Studios. Только вот музыка... Такое впечатление, что я ее где-то слышал. Но не в недавнем же Highland Warriors?



Tom Clancy's Splinter Cell

Тимур Хорев (teetom@igromania.ru)

Жанр
stealth action

Создатель
Ubi Soft

На что похоже
Thief, Hitman 2, Hitman 2: Silent Assassin

Системные требования
PIII-800MHz, 256MB, 32MB Video
(ATI-7000, 24MB, GeForce 32MB)

Мультиплеер
нет

Комплексы CD
три

Сайт игры
www.splintercell.com

Самые странные
графика, темнота

Самые старые
приставочное управление

Рейтинг

Вообще признано, когда на PC пародит удачный приставочный проект. Здесь — именно так самый лучший Splinter Cell, определенно можно назвать замечательной игрой, продолжением дела великого и ужасного Thief. Если вы эту игру не видели — ничего страшного, просто дело в том, что начиная в последнее время вышло по-настоящему данных stealth-проектов. Многие в виду те игры, в которых контролируется не пушки и боевые атаки, а "темные силы" во тьме, безмолвие, и иногда — темной вселенной часового.

То-есть Западная индустриальная Чужда боялась выжить из темной тьмы

на середине комнаты и правильно делала — точно так же поступают наш супергерой по имени Сэм Фишер (превращаясь в темную тень и усталое лицо разведчика с легкой недрожью в ла Брюс Уиллис). Америке нулеи перди для борьбы с грузинским президентом-тираном Кандидом Николаевым (а коллега — инкарированная агония боя). Это приключения, русской мафии, сплетения китайского генерала. Один слогос, сюжет в игре — шпатель на сюжет: Тома Кларка. Но это не слогос, базовое — но Сэм Фишер работает на национальную безопасность. Просто либо-дорого посмотреть. Такие задачи в тьме описываются головоутомительными приключениями по аркарику, ластиком отстреливает лампочки, ополученные экранчики складываются шпатель в темных местах. Ничего не мешает Сэму залезть на двухметровый высоте, упершись ногами в проволочные стены, а затем спрыгнуть на голову никому не подозревающей страды. Был один глюк! Игра провозводит лужайку — обычно устраивать охранники тенью не рекомендуется, ибо паргочное кино, а подкатит тревога — прямой путь к провалу. Врана бьет. В теньке вас почти не видно, но любой подозрительный звук заставляет охранника заорать: "Эй, это ты безобразничай!" — и войска в его сторону. Теньке тут вам не возможно — если вы не уйдете с опасной территории, те охранник просто сплетнется в вас и начнет стрелять с перенуи не палец. Увы, с помощью Splinter Cell не одолеть

— голова здесь проколотается, чтобы драть, а ноги — чтобы собирать.

Правильнейшая задача игрока не мешает выполнять задану несколькими разными способами. Вы сидите из тьмы, и вас не видно. Вперед — охранник. Его можно убить, отпугнуть несколькими разными способами, отвлечь с помощью двуресничной камеры, вешающей на стене и призывно поастивающей. Можно, не видясь никому, бросить за угол баллончик из-под ноги и когда встревоженный стражник пойдет проверить источник подозрительного звука, быстро ныкнуть опасный участок. Можно просто подрастереть и ополучить лопать по шапке — а инкари хлорофора не надо. Тьму рекомендуется залезть кавальер на плечо "Эй, уюм!" и сменить подрастереть — во избежание.

Вранж в игре всего два, но арсенал секретных техник и средств приспособлений богат: зевронские очки, огнишки, микрофоны, камеры. С помощью этих вещей другой агент Сэм обнаружит всевозможные встречи, а его ночью (как в "за стеклами") и тепловизионный (как в "Хищнике") очки

позволяет быть тенью там, где остальные не сплетут. Две трети игры вы проведете в тьме — привыкните к необычному оборудованию. К графиче игры привыкните просто — она превращается, но не тратьте даже, что все это великолепие изначально атралась на 3-Box. Вот в приставочном управлении привыкните сплетению.

Когда же вы свикнетесь с игрой, вы увидите, нестандартными способами передвижения броневого тела агента Сэм в усурении, но перед вами предстанет удачливая игра, в которой в исключительной тьме удачной комбинация сплетения игровой процесс, скитания, азияция за роботами, "скрытые переключения" удачливая затопляющая мир там чужих операций и нестандартных тактических решений.



КОД

ЭНИГМА

АРКАДНЫЙ
СИМУЛЯТОР

СЕКРЕТНЫЙ ФАРВАТЕР

МОЩНЕЙШИЙ ФЛОТ
В ИСТОРИИ
КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР!



После Первой мировой войны на земле осталось три сверхдержавы: Соединенные Штаты Америки, Германия, контролирующая весь Старый Свет, Союз Свободных Наций – Япония и Королевский флот Великобритании, бежавший после разгрома своей страны. Все три стороны назревавшего конфликта понимают, что победит тот, кто будет контролировать водное пространство. Представьте себе морскую войну масштаба Второй мировой.

Станьте капитаном боевого корабля и влижите свое имя в историю!

Особенности игры:

- Возможность вступить в ВМФ одной из трех сверхдержав: США, кайзеровской Германии или Союза Свободных Наций
- Большой выбор боевой техники: подводные лодки, корветы, эсминцы, линкоры, крейсера и так далее
- Правдоподобные сражения в режиме реального времени
- Система голосового управления кораблем
- Постоянно меняющаяся погода и климатические условия
- Более 70 захватывающих миссий
- Распределение заданий в зависимости от стратегических приоритетов

...Ничто не сравнится с чувством, которое вы испытываете, будучи на борту, исправляя корпус вымышленного бронированного корабля. А что стоит ожидания, когда в последний момент вы едва успеваете уйти с лавиранности воды на глубины торпедной стрельбы, чтобы дать залп из всех установок по эсминцу, уже готовому загореться от глубинных бомб? Конечно, на высшем уровне реалистично-революрный звук писк сенсора, гул, издаваемый из-под палубы торпед, лязг и свист головачек и поруживаю субмарин. Навая на планшет и систему управления голосом – в «Код Энигма» можно играть, нарисовавсь клавиатуре!

Gamepy.com



TEVERACTION
GAMES™



©2003 TeverAction Games, Inc. Все права защищены.

©2003 GIMX Media. Все права защищены.

Исключительные права на издание и распространение на территории России, стран СНГ и Балтии принадлежат издателю «Новый Диск», тел. +7(495) 30-20-00-00, disk@novyidisk.ru и mail@tefa.ru, www.noviydisk.com

Freelancer

Freelancer — долгострой. Он был анонсирован еще в 1998 году, и с тех пор многочисленные фанаты космических симуляторов упорно ждали его, несмотря на периодические появляющиеся слухи о несвоевременной кончине проекта. Начатый Крисом Робертсом, создателем вселенной Wing Commander и Privateer, впоследствии покинувшим Digital Anvil, Freelancer, наконец, вышел в 2003 году, но без помощи купившей его разработчиков Microsoft. Однако есть у меня подозрение, что проект на самом деле намного больше, и он вовсе не закончен... но об этом позже. Итак...

Цена свободы — вечная война...
Wing Commander IV:
The price of freedom

С чего все начинается

Действие игры происходит через 800 лет после войны Coalition и Alliance на Земле. Alliance, проигравшая последнюю битву, послала корабли с колонистами (шарлоттеры) — именно в виду, что весь путь сами колонисты пролегли в актибиозе в несоединенной на тот момент сектор Серписа. Корабли успешно достигли своей цели, и их пассажиры начали строить свой дом... пообещав никогда не забывать о будущем, которое вымудило их отправиться в столь неблагодарный путь.

Увы, память людская коротка... Не дав игроку опомниться от первоначальных фраз введения, разработчики игры сразу предлагают ему другой ролик, подтверждающий его утверждение. Едва от станка Freeport 7 успеваешь отойти транспорт, как повзвонит колода: корабль одной из трех команд затопит развалом ее в клочья. В отличие от первого, этот развал

сделан уже на дивные игры, как и большинство последующих, и выглядит совсем при этом вполне достойно. Персонажи свободно двигаются, мимика, реализованная на уровне выразительных лиц и движений бровей, задает водороду соответствующее настроение, а мелкие детали, вроде хорошо проработанных рук, просто не могут не радовать глаз.

Однако там, где програнности и аниматоры получают "Ъ", сдвигаясь можно смело поставить "Ъ", или, для особо взыскательных игроков — "Ъ". С натяжкой. Может быть, так и было задумано, но многие моменты в игре оставляют ощущение, как будто при-то вы это уже видели... Я не буду здесь подробно калегать совет, учитывая, что большую часть удовольствия от игры можно получить уже после прохождения основных миссий (о том, почему так получается — чуть позже). Поэтому, чтобы не быть полусловным в своем обещании сценаристам, позволю себе чуть забежать вперед. Итак, в некой арене (Eloah Tent (Дэксон Трент)), главный герой игры, под властью чужого руководства попадает на планету Леод. С которой он так давно увел в вояххххх торгового счастья, и так встречается с человеком, который его воспитал, — Tobias'om (Тобас). Тобас ведет себя как истинный антигетский джентльмен, при этом с резким обаянием заботится о мучениках туд-суда Трента и его спутниках. Но неведом и, скажем, так, в меру улитки, бородит, похорит некие толканы... некто лока что не напеченает? Вы в Wing Commander III или IV играли? Да-да, был так тонко твоей персонаж... если играли — вы его вспомните.

Тем же, кто про шедеры Криса Робертса только слышал, предлагаю вспомнить другую игру. Воле не истиннейший симулятор, а квест. В историю за связным героем вхожес надежды, дабы урвать у него



► Наш левкер наконец-то добил врага... Но без моей сиреной помощи. Все-таки даюном у этих монстров приориты очень плохо.

древней атевский артефакт, а потом он светится за меня (прежнюю с той же целью)... Такой веселый парен в шлем и с бичом... вспомните? [Indiana Jones and the Fate of Atlantis]. Такая nostalgia вызывает, когда к Тобасу приходит обитатель Rheinland с сильным немецким акцентом, многозначительными возгласами и скрытыми угрозами...

Однако в несколько увеличен неизвестным незаконным именем и названий. Все по-прежнему. На обещания выше упомянутых релизов становится ясно, что летать как придется по сектору Серписа, поровнему на примеро разные части — Liberty, Bretonnia, Kazah и Rheinland (соответственно, культуры США, Великобритания, Япония и Германия).

Главный герой — Дэксон Трент — человек Леод, человек Bretonnia, ради счастья всей своей жизни, на которой он должен был заработать миллион... Увы, миллион, как вскоре выяснится, стоит вместе со станцией Freeport 7, с которой Трент ушел из счастья в последний момент вместе со своим парадером по имени. Того счастья удалось по голому, а отдаст деньги он сейчас не способен, поэтому густь пока пожелит в госпитале Manhattan (туда прибыл транспорт

с выжившими), а как придется выполнять работу, поскольку 500 кредитов, оставшихся у Трента в кармане, ничего не значат.

На планете

Итак, мы на центральной планете, и у нас есть возможность выбрать, куда пойти — на стартовую площадку, в бар, к торговцам товарами, корабельным оснащением или же кораблем. Правда — именно к устройству интерфейса — сделать это можно только щелкнув в меню одной из верхней части экрана. Несмотря на то, что сам город проработан подробно (и на всех планетах по-разному), внутри него осмысл нет. Неудобно.

Раз уж речь зашла о меню, так — в правом верхнем углу планета, открывающая доступ к NetLog (журнал, куда Трент записывает свое мнение о происходящем вокруг, а также задачи, стоящие перед ним), Navigation Map, Inventory, Player Info (резоюме) сразу изучить и Career Info (информация в текущем состоянии, миссии, миссии, как правило). На карту также рекомендуется посмотреть сразу, как на галерею, так и на стратегическую, и в дальнейшем по ней отслеживать свое местонахождение: впоследствии пригодится.



► Вот такого вида "чужие" выйдутся завлечь цивилизацию людей, пока на их пути не встанет Дэксон Трент!

Жанр

action

Создатели

Digital Anvil, Microsoft

На что похоже

Wing Commander, Privateer, Elite
 Системные требования
 P III 500MHz, 128MB RAM, video 16MB
 (P IV 250MHz, 256MB RAM, video 32MB)

Мультиплеер

есть

Важнейшие CD

одна

Сильные стороны

графика, открытая вселенная

Слабые стороны

сюжет, интерфейс

Рейтинг



Вообще, система подсказок в игре достаточно широка, чтобы не задуматься, поэтому на всех пунктах меню останавливаться не буду. Однако о बारे стоит повторить следующее. Он — самое полезное и удобное посещение места на любой планете. Здесь можно просто поговорить, собирая по кусочкам информацию о галактике (без предыдущих) вселенной FreeSpace, узнать данные о нем-то (как правило, какой-то станции или планете), найти работу, починить корабль... Планируя возможности общения с садящимися в баре людьми, здесь есть Job Board — лист предложений для таких же, как Трен, готовых на все ради денег FreeSpace (в данном случае "FreeSpace" лучше всего, видимо, перевести как "важный стрелок"). Каждое предложение характеризуется ценой и сложностью, ведь работа во всем мире — делается до точки и там когда-то разстрелять; иногда необходимо подобрать катализатор, равновесие валета и передать его в руки конкурента. Выбирать предложение следует по самым дорогим, следите также, чтобы оно не оказалось для вас непосильным: не пройдя несколько вранд, не получится, а вот потерять за нее ракет и получить поврежденный столик, что еще сванет маловероятной, реально. Впрочем, сложность миссий растет постепенно, и научиться быстро летать и метко стрелять время будет.

Часть в баре можно повторить не со всеми людьми. Многие, зайдя на вашу базу (например, ID — аналог паспорт, только содержит больше информации... немало больше), замечают, что лучше бы вам пойти подобрать катализатор, пока ничего не случилось. Это означает, что репутация в той группе, к которой относитесь этот человек, у вас невысокая. Помните ее можно, или выключая соответствующие миссии, или просто заказав деньги (здесь же, в баре, встречается такое предложение: как правило, правда, они не доживают).

Однако пока об этом вопросе нас не волнуют. Бармен указывает трекку на новую дилемму, с которой можно позвонить по поводу работы, и — это вы согласились — 10 немедленного дает нам корабль, и предлагает

просто и ясно: вады "охранять транспорт". Что ж, забираемся и взлетаем.

Во споре!

Управление в полете — отдельная галерея разработчиков. Задача, видна, стояла двойная: с одной стороны, реализовать интерфейс, позволяющий стрелять не только прямо в ту точку, в которую метишь, с другой — сделать это доступным для широких масс (в том числе не владеющих сложными координатами квадратичных двойств). Задачу успешно разрешили, забыв при этом про объединяющуюся бытность и об этом владельцы и сделали-таки управление с двойками. Так что летать всем придется мучаясь.

Впрочем, это не так страшно, как кажется. Интерфейс простой и интуитивно понятный.

Клаватура, сконфигурированная в игре по умолчанию, серьезно раздражена, но крайней мере начинать не выключит, а потом можно их под себя изменить. Сразу скажу: две наиболее часто используемые функции в бою (не считая стрельбы — это на мизине) — Thruster (ускорение) и Thrust Beam (объемное), за них следуют лус ракет и слэс проволоччат, а также сброс жем (для тех, кто мучился еще ползавалом). Если вы собираетесь летать на транспорте, которую как раз в основном при-



► Артефакт "чужих" и два основных специалиста по нему среди людей. Сейчас они его поимедают...

дидитесь стрелять вовсе не туда, куда он летит, сконфигурируйте себе управление курсом корабля с клавиатуры (по умолчанию оно не задано).

Интерфейс в полете чита-то неуловимо напоминает интерфейс на земле... и совершенно не создает ощущение нахождения в пространстве, в парею очереди — отсутствием кинемато бы то ни было радара. Все дела указываются прямо на основном экране стрельбы, а также отображаются сваня кинемато (с помощью кинемато можно на серторовать, правда, для этого придется думать дважды, что неудобно, особенно в бою и при выключенной режике "следовать за курсором" — корабль внезапно теряет курс). В правом

нижнем углу — слэсок вашего здоровья. Он практически бесполезен, особенно если вы помнитесь, сколько вы уже выжили (или вовсе не выжили) раньше — когда закончатся, тогда и закончатся). Оба эти анда можно свернуть, чтобы не загромождали обзор. По центру внизу — сване полезная дилемма для вас: уровень, запас энергии (последние поворачиваете реактор, расходится в основном пулках), расходится в основном пулках (поворачиваете реактор) и степень повреждения корпуса. Чет можно всплывать быстро, использовав специальные батареи, а корпус — починить с помощью канонетов (количество того и другого указано в сване в правом нижнем углу).

Таблица всех кораблей в игре

Имя	Тип	Класс	Тип двигателя	*	**	***	****	o	oo	ooo	oooo	Штурман
Assault	Series 13	Грузовик	Vector World	3	5	3000	270	23	33	4	8	M, CM
Barge	Series 8	Военный корабль	Vector World	4	1	1000	25	15	15	3	4	M, CM, CB
Blade	Series 1	Военный корабль	Vector World	6	8	4000	40	30	33	5	7	M, CM, CB
Blaze	Series 2	Среднеклассный корабль	Vector World	5	1	10000	70	63	6	10	M, CM, CB	
Bravo	SP-0204	Военный корабль	Beasty Butler	4	8	1000	25	15	15	3	4	M, CB, CB
Bravo2	SP-1021	Военный корабль	Beasty Butler	5	8	3000	45	36	36	4	6	M, CM, CB
Cometball	SP-0050	Среднеклассный корабль	Beasty Butler	5	1	7000	70	60	46	7	8	M, CM, CB
Diplomat	0-21-E	Грузовик	Armat	3	5	2700	175	15	15	2	6	M, CM
Conair	0-23-A	Военный корабль	Armat	4	8	2100	30	18	18	3	5	M, CM, CB
Crosser	0-0019	Военный корабль	Armat	5	8	2400	35	28	28	3	5	M, CM, CB
Light	011-0000	Среднеклассный корабль	Callias	4	1	6000	70	63	63	8	10	M, CM, CB
Light	011-0000	Военный корабль	Callias	3	1	6700	60	43	43	8	8	M, CM, CB
Bank	011-1100	Военный корабль	Callias	4	8	3200	45	28	28	4	6	M, CM, CB
StarTracker	011-02100	Военный корабль	Callias	3	8	1800	30	15	15	2	4	M, CM, CB
StarTrk	011-7000	Военный корабль	Callias	3	8	1100	20	10	10	1	3	M, CM
Ham	M10-Class	Среднеклассный корабль	Carair	4	1	17000	70	71	71	8	10	M, CM, CB
Confeder	M7-Class	Военный корабль	Carair	6	8	8700	40	30	30	7	8	M, CM, CB
Legionary	M5-Class	Военный корабль	Carair	4	8	2400	30	28	28	3	5	M, CM, CB
Delta	010-110	Военный корабль	Neair	4	8	3000	40	28	28	4	6	M, CM, CB
Delta	010-21	Военный корабль	Neair	4	8	2800	35	23	23	4	6	M, CM, CB
Delta	010-211	Грузовик	Neair	2	8	3000	175	23	23	4	6	M, CM
Deliver	000-017	Военный корабль	Liberty	5	1	1000	30	14	14	2	4	M, CM, CB
Deliver	017-0304	Военный корабль	Liberty	4	8	1200	20	12	12	1	3	M, CM, CB
Delta	01-0017	Грузовик	Liberty	3	5	1000	20	12	12	1	3	M, CM
Delta2	0-3005	Военный корабль	Prado	3	1	3000	40	26	26	1	3	M, CM, CB
Delta2	0-3010	Военный корабль	Prado	3	1	1200	30	14	14	2	5	M, CM, CB
Delta	0-1100	Грузовик	Prado	4	4	2300	30	15	15	4	6	M, CM
Delta2	00-0000-00	Военный корабль	Reinard	5	1	5000	50	30	30	6	8	M, CM, CB
Delta2	02-0000-01	Военный корабль	Reinard	4	4	4500	40	30	30	5	7	M, CM, CB
Delta2	000-0000-01	Грузовик	Reinard	2	8	5000	700	30	30	5	7	M, CM, CB
Delta	010	Среднеклассный корабль	The Great	8	1	4300	70	28	28	5	7	M, CM, CB

* — минимальный проток, ** — минимальный запас, *** — проток, **** — запас, o — минимальный запас проток, oo — минимальный запас проток, ooo — минимальный запас проток, oooo — минимальный запас проток.

Советы по передвижению в пространстве

Способ передвижения	Скорость	Возможности	Комментарий
С помощью шипов шиповых ракетов	70-80	Низкая	В момент полета лучше вообще не замедлять. Во всем остальном — только в экстремных ситуациях.
С помощью шиповых ракетов в Thruster	200	Зависит от уровня Thruster в ракетов	Комплексный режим полета в бок. Крутите колесо управления Thruster right!
В форсированном режиме	300	На протяжении всего. Требуется время от времени перезагружать ракетов	Короткие маневры лучше делать из экстремного режима максимальной ракетов.
С помощью Trade Lane	>1000	"Воздух приходит лишь тогда, где приходит огонь"	Наряду с тем же самым в экстремном режиме ракетов. Если вы используете "Trade Lane Strategy" — смотрите в бок.
С помощью Jump Gate	Большая...	Перемещение только между экстремными системами.	Во Jump Gate вы можете чередовать. Если вы сбросили на экстремном, обязательно, чем пролететь ракетов.

едва ли и другие двоякие действия, и не стоит их тратить без необходимости.

Итак, только мы поднялись с планеты — сразу бой. И вот здесь разработчики не прогадали! Игрок погружается в мир быстрее, чем погружается "Титаник" (да он поставил своего рода рекорд). График, вроде бы не впечатлявшая своей высотой, внезапно становится уж очень пологий на то, "как оно должно быть", звук заставляет оторваться от колонки (если у вас хорошая аудиосистема — настройте ее как следует, не пожалевте), а открывавшаяся перед стрельбой заворающая картина немедленно заставляет игрока втянуться за штурвал, то есть за мышь, и вдавить педаль (по умолчанию — Tab) в пол.

Советы по тактике боя

Во-первых, летать следует быстро. Чем быстрее, тем лучше. Если бы в режиме форсированного двигателя (включением по умолчанию Shift-W) двигался на крейсерской скорости, можно было стрелять — было бы совсем хорошо. Однако, увы, этот режим предназначен исключительно для передвижения на большие расстояния, да и выбирается из меню довольно специальной ракетой (Delta Disruptor) довольно легко. Так что придется почти постоянно использовать Thruster. В первую очередь, это нужно, чтобы в вас было сложнее попасть. А во вторую — чтобы провал было попасть вам.

Во-вторых, следует выбрать себе одного противника за раз. Цель, которую вы выбрали (Ж — ближайший противник, Т — сменить цель), выделяется на экране, и впереди нее движется значок: если вы любите тактиковать космических самолетов ориентируясь, в который и следует стрелять. Точность требуется не очень высокая, но если цель далеко — попасть все же трудно. Лучше всего унаучиться этого, и только затем переходить к следующему. Так у вас на хвосте будет целый ряд противников за вашим скафандром только в самом начале боя. Способность противников летать стрелять, увы, не зависит от их повреждения, так что лучшей тактикой остается будничная. Стрелять при

этом следует постоянно, благо ракетов, как правило, хватает.

В-третьих, после того как вы наконец взорвали этот летающий ускоритель ракетов, немедленно затормозите в трюм аве, что от него осталось (Tractor Beam — B). Так прощай, чем полетать по полю боя и собирать остатки. Вам весь этот мусор придется выкинуть, но продать можно будет. На первом этапе неплохой подспорье.



► Так выглядит гиперпереход между звездными системами. Переход по Trade Lane (внутри системы) очень похож, но несколько менее "экстремален".

Научу грамотного использования ракет стрелять ракетов. Противники, как правило, умеют и уходят от них, и сбрасывают противозащитные ловушки, однако поймать их все же можно. Удобно пускать ракету в сторону ракетов в бок, когда он готовится к прыжку. Сравнительно недорого также попасть в него двигаясь на экстремном курсе. Дорогую ракету следует тратить только на небольшие расстояния. Кроме прочего, следует помнить о том, что ракетов, особенно хороших, стоит делить, и тратить их экономно. Как правило, они эффективны для быстрого добавления поврежденно ракетов.

Что касается тех боеголовок, что выпускают в вас, — слушайте внимательно, что говорит вам игра! Во время боя вам явятся женские голоса сообщают, куда на вас ракетов навелась ракетов (появляется такой сигнал об этом наверху, напоминающий знак "стопная линия жезлов", однако его в первую очередь можно и не заметить). Как правило,

сбросив одной-двух противозащитных ловушек достаточно, чтобы избежать попадания. Если ловушек мало — можно поманипулировать с использованием Thruster, сбить полярность наведения со след, как правило, не сложно. Правда, после этого придется заново искать цель, за которой вы слетелись.

Миним пролетавшим сбрасывайте постоянно. В основном они не используют своих и дорогих си-

сбросив одной-двух противозащитных ловушек достаточно, чтобы избежать попадания. Если ловушек мало — можно поманипулировать с использованием Thruster, сбить полярность наведения со след, как правило, не сложно. Правда, после этого придется заново искать цель, за которой вы слетелись. Миним пролетавшим сбрасывайте постоянно. В основном они не используют своих и дорогих систем. Если же вы летите извне, вы можете следить за расстоянием — летайте в них и от них на форсиске, стреляйте постоянно в центр. Высокая скорость позволяет не бояться ракетов и не сильно опасаться пушек, а за три-четыре такта членичных ходов ракетов вы узнаете (все зависит от уровня вашего воздушника).

Самыми — маленькими battleships. Их слабое место — только задние двигатели. Просто висите за ним и постоянно стреляйте в как будто специально для этого предназначенные пилы вылета. Правда, стрелять понаро-



► На планете можно посмотреть на свой корабль поближе. Оттого стоит.

бегать довольно долго. Этот спринт можно уменьшить, если использовать торпеды... но не так уж сильно.

Battlerships — то же самое, что *Gunsblitz* — двигатели прикрыты хуже всего. Целей в них, правда, вестей придется больше. В основном миссия их как практически не предстает усложняться.



► "Стать! Имями Республики! Стрелять будем!" И ведь выстрелит...

И наконец, что делать, если противников много? Во-первых, превратить зенитные ракеты. Желез (а также наводки в базерах для шипов) дороже. Базиров — взорвать, взрыв из боеголовки более эффективен против шипов, а взрыв — против корабля (если у вас установлен несколько пусковых установок, можно пускать каждую ракету в нужный момент; если одна — либо сначала снимаете шипы ракетой, затем добиваете пушкой, либо наоборот). Я предпочитаю второй вариант). Во-вторых, если вы в облаке, в котором видимость сенсоров ограничена, можно уничтожить их по частям, небольшими группками. Если же противника нет — можно спрятаться. Если район есть *trade lane*, *jump gate* или *jump hole* — уходите с их помощью, не дожидаясь. Если нет — поворачиваетесь опережая на крейсерской скорости. Не у всех элементов есть *silence* *disruptor* *missile*.

После боя...

Уже поздно, когда все истребители противника сбиты, можно заняться анализом и поиском, что пошло — то, во что разработчики вложили все свои силы.



► Мы с напарником идём на автопилоте от планеты. Автопилот в игре вполне разумный — гибнет препятствия и предупреждает в прыжки.

Детализация, может, и не предельная, но более чем достаточная для создания оживающего впечатления. Лушки и ракетные турели каварачивались вслед курсору. Их расположение и вид, кстати, меняется в зависимости от оскания вашего корабля. Множество видов раз-



► Паскаль Тренто не любит вкредит горючими сезонами... его партнер валит сотрудничество службы безопасности Liberty.

элон убедитесь, посмотрите на себя... клавиша V по умолчанию). Двигатели кораблей дают разный выхлоп в зависимости от скорости. *Thruster* — вообще отдельный двигатель. При серьезном повреждении противника загораются (ваш корабль, кстати, тоже), от них отваливаются элементы конструкции, при этом разное в зависимости от вида корабля (но,



► "У меня приказ — стрелять в первозачные артефакты без предупреждения!" Зря вы так... моя группа поддержит у меня за спины не дремлет.

уви, но вида повреждения). На планетах видны континенты, острова, облака...

Это все, и много другое, свалывается на атрона сразу же, без предупреждения, внезапно после взлета с планеты. Ради одного такого впечатления уже стоит купить игру.

Первым впечатлением возможность исследовать окулающей жар не ограничивается вовсе. Вскоре обнаруживается, что он

перевозит разнообразие грузов с планеты на планету... Первые нарушают работу транспортным линиям, нападают на конвои, дерутся между собой, иногда даже нападают на станции. Их (как и прочих организаций) великое множество, все со своими принципами, спецификами, врагами, даже исключительными истребителями.

Взрыв кораблей много. Очень. Сгорите сразу. Не жалею — взрыв орудий и прыжок карабелыно оскания.

Все планеты, на которые можно садиться, различаются. Посадочные площадки, пейзажи — все. Взлет, с которым люди на них борются, меняется в зависимости от того, на какой территории вы находитесь. От этого же зависит стиль, в котором оформлены помещения. Кстати, несколько удивляет прострация наших далеких колоний в разнообразных горючих, жаски и прочие скульптуры в помещениях. Как-то более эстетично, но мой взгляд, выглядит интерьеры *Kasari*. Впрочем, это на любителя.

Как летать?

Отмет на этот вопрос зависит от того, что вы от полета хотите.

Чаще всего мы просто хотим добраться от одной базы до другой, максимально без неприятностей. В таком случае пользоваться *trade lanes*, даже несмотря на то, что придется делать несколько "пересадок" и напрямую короче. Законов дорожек, как известно, много.



► Одного небольшого артефакта взглянул, чтобы активировать древнюю машину "чужих"... и последнюю надежду человечества задала.



Везде большие планеты всегда есть транспортные узлы, звездной станции, склады, да мало ли что еще... Жизнь не останавливается на ни на минуту.

преимущество в скорости на Trade Lane с легкой перебивает потери в расстоянии.

Если вы уже получили всех злобных "чужих" и летите на Блэзилонгую приобретая за безделушек в The Order "Курбач" (Anubis OVA Very Heavy Fighter), скорее всего, паратских запас на Trade Lane вам бояться нечего. Если все же опаснее или не хотите тратить время и деньги (за ракеты, батареи щитов и наноботы) — двигайтесь вместе с каюм-каюбура транспортом под охраной. Вместе с истребителями, сопровождениями и легко и непринужденно перебите всех паратов. Можно сказать, "ка-

юм" (почему-то разработчики очень любят фразу "Fighters are being taken down like flies").

Если же вы стремитесь найти что-то интересное — придется отойти от стандартных маршрутов. М здесь уже ничего кроме *slight edge* не остается. Самое интересное в игре, естественно, скрывается в разнообразных областях: необыкновенного снижения эффективности сенсоров (туман, оооооо!), а также в радиативных волнах. По первым может потребоваться пройтись несколько раз разными маршрутами, чтобы полностью проверить, а во вторых лучше не задерживаться (и не так точно зреть — деньги; чем больше вы так сидите, тем дороже будет стоить ремонт корабля).

И наконец — понаблюдайте на карту вблизи. На ней размечены объекты, которые вы просто так не заметите (и которые, кста-



Средня взлетает! Базу бомбит с орбиты. Каю-то там сойка! придется неаграроо...

ти, не показывается в виде Important сенсоров — значок "T"). Особенно обратите внимание на зеленые красные кресты. Там — халва, причем, как правило, довольно ценная.

А чтобы было чуть интереснее — дан намек. Прочли все миссии, исследовали сектор Sirius? Очень хорошо! Сделайте на Orion Alpha Пашуле там пытался, и найдите Zupr Hole. За ним можно периодически пострелять. Как надоест — двигайтесь к Orion Gamma. Там есть пара любопытных планет...

Как приходить миссии?

Увы, очень просто. Летите да му-ру-ру-ру, увидите там все, захотите дальше. Все, что нужно сделать, как скажут, а если не успели понять — всегда можно прочитать в Manual Net. Но возможности старайтесь, чтобы ваших союзников и охраняемые корабли не взорвали, впрочем, отсутствие тактически возможностей в интерфейсе сводит эту задачу к другой, более тривиальной — если протанковало много, первым кадр убить быстрее. В этом поможет ракеты.

Иногда проблемы вызывает миссия, в которой нужно обогнать протанковку на гоночной трассе. В принципе, там все несложно. В начале старайтесь как можно быстрее выйти на крейсерскую скорость, дальше, даже если проигрываете — выслысайтесь во все крупит, отменяющие повороты. В конце оптимизит вышибает и вылетит с трассы — дальше идите к финишу первым, не обращая внимания на хрен и ракеты.

Когда деретесь с командой — делайте, что говорит по миссии. Все истребители, как правило, сбить невозможно. Как сказал один из великих капитанов, они (команды) — профессионалы в поведении из ниоткуда...

Как сравнивать?

Во-первых, на хорошем корабле. Во-вторых, с хорошим вооружением. На каком именно корабле и с каким вооружением — зависит от вашего уровня.

Увы, это единственное, что от него зависит, и то только потому, что для корабля истребителей и артул есть минимальные требования за уровень персонажа.

После того, как пройдите основные миссии, набрать уровень можно, заработав много денег (за это по-прежнему склерит смущающий вопрос).

Основные характеристики истребителя — количество мест для пушек и турелей, оптимизаций и максимальный класс артулов. По ним и следует выбирать из тех, что вам доступны. Довольными характеристиками — бреш корабля, объем трюма, количество наноботов и батарей щитов — важны в меньшей степени.

Торговые маршруты

Время полета давно вычисляли, что, куда и откуда выдвигать всего возить. Это вам не "Космические рейнджеры" и впереди кружей парков тождество что изменится. Предлагается как таблица — это список наиболее популярных торговых маршрутов с указанием товара, минимального и максимального пункта, и расценой прибыли.

Где брать	Куда везти	Что везти	Цена покупки	Цена продажи	Прибыль
Corbett Mining Facility, Cambridge	The Ring, New Berlin	Beryllium	144	1200	1056
Kingston Shopping Yard	Pueblo Station, Colorado	Beryllium	182	1820	620
Nagaji Depot	Planet New Berlin	Consumer Goods	280	1180	900
Planet Cambridge	Planet New Berlin	Gold	542	1180	640
Planet Cambridge	Planet New London	Diamonds	619	1856	1237
Planet Basser	Planet New Tokyo	Luxury Consumer Goods	222	818	597
Planet NewYork	Planet Los Angeles	Engine Components	688	914	226
Planet Manhattan	Planet New Tokyo	Luxury Consumer Goods	188	818	630
Planet Manhattan	Planet Pittsburgh	Water	15	38	23
Planet New Berlin	Nagaji Depot	Consumer Goods	128	228	280
Planet New Berlin	Planet New Tokyo	Diamonds	206	1856	1254
Planet New London	Planet Basser	Luxury Food	188	1380	1192
Planet New London	Planet Manhattan	Luxury Consumer Goods	182	1280	1098
Planet New Tokyo	Southport Shipyard, New York	Engine Components	225	720	495
Planet New Tokyo	Planet Cambridge	Engine Components	225	1225	1050
Planet New Tokyo	Planet Basser	Engine Components	225	825	600
Planet Pittsburgh	Starfield Station, Manchester System	Born	128	880	752
Planet Pittsburgh, New York	Stakes Mining Facility, Leeds	Born	128	880	752
Planet Shaftport, Shaftport	Planet Leeds, Leeds	Diamonds	208	1225	967
Pueblo Station, Colorado	Southampton Shipyard, New London	Superconductors	180	880	500
Sheffield Station	Planet New London	Light Brns	280	258	78



Линкор с эскартом идет через адвенте облако. Как всегда — большому кораблю большие крылья... и терпели.

Чем больше стволы вы себе поставите, тем быстрее будет убивать противника. Если, конечно, хватит энергии реактора корабля. Турели отключаются от пушек тем, что могут поворачиваться на 360 градусов — это полезно для транспорта. Автоматического огня они, увы, не ведут.

Что касается частоты стрельбы — все зависит от ваших навыков и прищелки. В ставел орудия, стреляющие с равной частотой, просто из соображений баланса.

Информация о том, против каких щитов более/менее эффективны те или иные орудия, увы, придется игнорировать. С кем как предстанет столкнуться, заранее знать будете редко, а выстрел, даже щиты стоят у противника, во время боя и некорид, и некорид. Поэтому омысл есть обманчивость вооружение. Так вы, возможно, будете уничтожать противника несколько медленнее, зато наверняка не столкнетесь с танком, через щит которого придется очень долго пробиваться.

В общем, лучше следует выбирать лучше из тех, что вы можете себе позволить, по критерию урона за одну покладку (внутри группы одинаковой по частоте выстрела). Внутри определенного заранее оптимального класса, само собой. Распределение скорости/маневренности и оптимизация под вид щита — для любителей, большой роли не играет.

Себе щит, соответственно, следует выбирать просто лучший из тех, что попадут под руку. Смотрите в магазине характеристики — и покупайте. Истина, свой старый не обманывайте при этом продавать — можно просто купить. Это касается всего оборудования. С другой стороны, зачем вам забивать щиты?

Оптимальный класс орудий рассчитывается из соображений энергопотребления, то есть если вы поставите себе (слишком) много пушек, стрелять придется реже, зато урон от одного попадания будет выше. Решайте сами, что лучше.

Орудия 30 класса (их можно найти кое-где, например, в местах старых сражений) могут вести всюду три истребителя — Titan, Sabre и Bagle (см. таблицу). Чтобы полу-

чить лучший из них — Titan — придется поджидать с корсарами, что не так уж просто. Однако он то так стоит.

Из истребителей классом чуть ниже можно назвать Anubis, который вы легко получите в конце основной миссии, и Hammerhead, еще классом ниже — Falcon и Banshee.



Anubis, хоть и несколько менее скоростен, более чем достаточен для завершения основных миссий и в течение первого десяти уровней после них. Его основной недостаток — небольшое количество базисной щитов, которое можно взять на борт. Так что под плоским огнем долго лучше не выживать.



Hammerhead намного мощнее, чем Anubis, и позволяет ставить вооружение более высокого уровня. Большой объем брони, достаточный запас маневров и базисной щитов делают его оптимальным выбором после того, как Anubis вам надоест.



Falcon — Heavy Fighter, то есть вроде как классом пониже, чем Anubis и Hammerhead. Пушек у него и аэровзрывов меньше, зато больше брони и повыше уровень допустимого вооружения, чем у Anubis. Тем не менее, на мой взгляд, преимущество недостаточное для того, чтобы менять корабль. Да, при сильных повреждениях от Falcon отваливаются крылья. Это практически не на что не влияет, однако не исправляется в полете — только на базе.



Banshee — легкий истребитель Rheinland'a. Тем не менее он "лучше", чем Anubis, только потому, что количество пушек больше (и нет турели — аэровзрыв даже она, на истребителях-то?). Зато может несколько больший запас маневров и

базисной щитов и имеет чуть более прочную броню. Применять на него Anubis — значит несколько потерять, не только за счет количества орудий, но и за счет меньшего трофея (в длинной перспективе по Border Worlds это играет свою немаловажную роль). Тем не менее, если хочется чего-нибудь новенького — почему бы и нет?



Если же вы решили зарабатывать на истреблении врагов, а грузоперевозки (хочешь мудрое решение, хочешь нет) на таблицу торговых маршрутов и спланируешь, то ваш выбор — Humpback. Этот доступный (легко взламывается в Rheinland) транспорт по обмену трофея уступает только Domepatru, зато превосходит его по количеству турелей (что для транспорта критично), количеству маневров и базисной щитов, а также — по доступному и оптимальному классу орудий. Так что изучите таблицу торговых маршрутов, загрузите полный трофей, переключите еще раз пункт "Как летать" — и вперед!

Как зарабатывать деньги?

Мног выложка маневр, али турель. Мани то, и другое.

Что касается выполнения миссий — больше всего за них платят в Border Worlds. Так что настоятельно советуем загрузить хотя бы одну дорожку туда. Там же можно найти множество других заданий, по-



В игре есть даже торрентные корабли. Только что мы слышали о кораблях. Не успеваем...



► Я и мой корабль. "Что-то выделено Штернман...")

переноси крушение кораблей в прочее дело. Однако, как вы знаете, за одну миссию очень много не заработаешь.

То же дело — герцога. Загнать Нилувак под замком, либо за рейс: заработать сотни тысяч кредитов. Другое дело, что для этого понадобится неважный оборонный капитал, да и транспорт может пасть жертвой пиратов. Кроме того, многим игрокам наперекор покажется, что летать на истребителе намного сложнее. Если же вы все же соберетесь пересечь на транспорт, хотя бы на время — не забудьте сфокусировать себе управление курсом корабля с клавиатуры.

Получившаяся свобода

Целью объектив является и инвентаря, а в выполненных миссиях игрок видит под рукой, не только указывая ему следующий шаг, но и наставляет, чтобы он двигался быстрее ("Tert, why are we moving so slow? Give more power to the engines!"). Кроме того, если через неважное (достаточно продолжительное, следует крикнуть) время этого миссия не достигла, миссия будет провалена.

Сами миссии при этом одинаковы: делаются до точки, отбегавшись по дороге от преследователей, если там уничтожили, постараемся не потерять связь (оказат оплату), либо сами убивали, если там все слишком плохо — "...и дождь!" (©© Mingo-Mingo).

И только после прохождения всего этого безобразия показаны: игра-то только начинается!

Но по порядку.



► Третья лучше не звать. Жаль, на планете бежать и пострелять не дадут. Может, потом как-то выйдут?

Freefaller — это, по сути, две игры.

Первая, начинающаяся после нажатия кнопки New Game и заканчивающаяся последней миссией, — аркада. Частой игрой, без того нажима на тактику и интуицию, классический боевой корабль, который был, скажем, в Wing Commander. Управление с мыши это только подчеркнет. Кстати, у такого интерфейса есть один минус — на постоянно расфокусирован экраны всплывают зрелища легко потерять курсор. Держи в руках двойств, всегда точно жмешь, куда лететь.



► Крейсер Rheinland атакован и взорван истребителями The Order — преступной организации, в которую вам в итоге придется вступить...

Честно говоря, где-то в среднем классе, когда первая эйфория прошла, я стал подумывать о том, что Microsoft-то игру испортили... Она стала рассчитана на совсем уж массового пользователя, которому нужно еще показать, куда под руку провести и какой-то зад напоявить, что нужно сделать. И что-бы ни в коем разе не нагреть!

Плюс сюжет. Все-таки "четыреки" сдвинуться выдвигаются. "Три", очевидно, не то чтобы все читается миссия (хотя при некотором напряжении читается)... просто интуитивно, что дальше будет. И некоторые миссии, вроде танка по кругу, просто привиты за уши, видимо, для создания хоть какой-то разнообразия. Одно радует — постоянно появляется что-то новое вокруг, на что можно обратить внимание. Первоем возможность, новые корабли, планеты... Под конец и это превращается, все внимание фокусируется на уничтожении "террористов врага". Кажется, все новое уже закончилось.

Однако пройдя основные миссии, игрок неожиданно обнаруживает перед собой гигантскую неисследованную вселенную! Открытый конец сюжета только стимулирует на поиски всего нового. А сейчас есть что.

Новые звездные системы (прохождение основных миссий выводит в себя исследование 28 систем... всего их порядка 50), в каждой — по несколько планет и по одной-две (иногда больше) планеты. Астероидные поля с базами пиратов, туманности, разрозненные

игру. И можно будет, наконец, спокойно стоять on trade routes, которыми вы постоянно пользовались, и летать и поисследовать в свое удовольствие. Кстати, на исследование вас стимулируют в последней миссии миссиям, обсуждая странности вокруг Alaska system...

В общем, если сюжетная часть игры — это обещанный Wing Commander, затерявший весь шарм ради массовости, то вне(последующими) — современная "Звезда". Да, та самая, которая была на Spacewar. Не помните такую? Спросите старых товарищей! Спросите, как посмотрели на их ментально зажимающиеся глаза, обратное внимание на зашевелившиеся пальцы и раздвинувшиеся ноздри... и будете изучать Freefaller.

Однако сюжет интересное не в этом. С самого начала в игрем себе вопрос — зачем, ну зачем Microsoft купила Digital Anvil? Там менеджеры высшего класса, поучать компания просто рада денег — это уже не их уровень. Они действуют стратегически.

И вот, пройдя все миссии, в полне

Multiplayer. Вот закон. По крайней мере, я сейчас на это надеюсь. Freefaller предоставляет широчайшие возможности для многопользовательской игры. У вас быстрые интернет? Загляните в Multiplayer, посмотрите, сколько серверов. А ведь он вышел совсем-совсем недавно. Что будет дальше?

Но и это не самое интересное. Попробуйте пострелять с другими людьми — хорошо, но на это есть Counter-Strike. Здесь речь о другом. Вселенная позволяет посетить в нее людей (настоящих, живых) и постоянно заводить или все эти компьютерные стемперированные миссии. Вот тогда появится миссия, в которой нужно дуться. Тогда появится самый невероятный из всех величайших сюжетов.

Freefaller — это просто пробный камень. Проверка, дельно для Вселенной, в которой смогут поселиться игроками, которая может отодвинуть в сторону "Zeroth Dimension". Так что — освобождайтесь в ней и идите продолжения. Только бы не спугнули... ■



► Вот он, Багадатель Тобас. Костяная по Wing Commander'...

АССОЦИАЦИЯ ИГРОВЫХ

1C МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам отправки резюме
и условий работы
в сеть «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»
123098, Москва, д/к 04,
д/п. Селезневская, 25,
Тел.: (095) 737-00-07,
Факс: (095) 261-44-07
1c@1c.ru, http://games.1c.ru



mafia-game.com



«Без компромиссов и ложной скромности — лучшая игра для PC 2002 года» — Страна Игр
«Есть игра на свете Настоящие Игры. «Мafia» — одна из них» — Назв. автор игрового мира
«Изысканный стиль, прекрасный сюжет, густая атмосфера Америки 30-х, прекрасное исполнение» — Игромания

МАФИЯ



© 2002 Illusion Software s.r.l., Illusion Software и издательство Illusion Software являются зарегистрированными торговые знаками Illusion Software s.r.l. Mafia, Tale 2 Illusion Software и название Tale 2 являются зарегистрированными знаками Tale 2 Illusion Software. Все остальные торговые знаки являются собственностью их владельцев. Издательство Illusion Software, Издатель Tale 2 Illusion Software. Все права защищены. Распространено в России. © 2002 Иллюзионисты имеют право на издание и распространение игры Mafia в России и странах СНГ принадлежащих компаниям «1С».



Grom

Горячие клавиши

Видеть в меню — **И**
 Быстрое сохранение игры — **F2**
 Быстрая загрузка игры — **F3**
 Пауза — **Esc**
 Пропустить неинтересную сцену — **Enter**
 Скриншот/показать значки управления — **Delete**
 Изменить наставил — **серый +**
 Изменить наставил — **серый -**
 Выбор персонажей — клавиша от 1 до 5
 Выбор всех персонажей — **0**
 Оптика выбора всех персонажей — **0**
 Лечь — **X**
 Присесть — **C**
 Встать — **Z**
 Передать оружие — **Backspace**
 Принять использовать — **V**
 Принять вести огонь на персонажа — **B**

Принять использовать — **R**
 Принять использовать за персонажем — **+**
 Принять использовать — **-**
 Принять использовать на месте — **/**
 Кулак — **O**
 Нож — **W**
 Мач — **E**
 Мачета — **R**
 Ружье — **T**
 Дробовик — **Y**
 MP 40 — **U**
 Машинка — **I**
 Немецкая граната — **F**
 Граната — **A**
 Граната — **S**
 Импровизированное оружие — **D**
 Лыжа — **T**
 Наказание аптечка — **G**
 Аптечка — **H**
 Банки жидкости — **J**
 Минимизировать — **K**

Управление персонажами

Основы интерфейса Grom не представляют ничего особо сложного или крайне закорюченного, и, если вы играли в "тактические стратегии" или **Half-Life** или **Baldur's Gate**, то без труда научитесь управлять полководцем Громом и всей его войсковой частью. Если кратко, то все управление сводится к единственной клавише мыши — левой. Разговоры с NPC, выбор действия персонажа, активация различных предметов, и так далее, и так далее. Целочиски на фигуре или именной иконке персонажа в левой верхней части экрана выводит на экран содержимое каждого предмета, в котором по умолчанию находится оружие и все собранные в процессе приключений предметы. Если вы хотите передать один из предметов другому персонажу,

просто подведите к нему поближе и откройте оба предмета. Активировав любой предмет правой кнопкой, вы можете использовать его по назначению (Use) или взять из обычной кучи (например, патроны) какое-то определенное количество (Pick up).

При щелчке на светле в левой части экрана открывается глобальная карта тибетских предгорий (Map), на которой неразличимы синими линиями отмечены все известные локации, активны же территории чуть выше открывает ежедневный журнал (Notes). Сам журнал условно разделен на три подпункта. Первый — персональная статистика (Hero's statistics), здесь вы можете получить краткую информацию о выбранном персонаже, познакомиться на его персональный список успехов и искусство обра-

Матвей Кумби (cumbi@igromonka.ru)



Знакомьтесь, полковник Гром и его скромный ратный товарищ.

ния с тем или иным оружием, а также оценить уровень его здоровья (Life). Второй пункт — текущие заметки (Notes), в которых выезде перечислены основные задания, которые нужно выполнить группе, и даны краткие рекомендации по их исполнению. Ну и, наконец, третий — небольшой справочник по персонажам в виде их предметов (Item description), которым можно воспользоваться для получения ценной игровой информации.

Сражения

Когда в зоне видимости обнаруживаются коварный противник, игра автоматически переходит в так называемый боевой режим. Все подконтрольные персонажи управляются на манер любой стратегии в реальном времени: левой щелчке мыши по земле — ходьба, двойной щелчок — бег. Если курсор не находится на своеобразный прицел, значит, можно начать стрельбу. Цвет прицела бессмысленно указывает на радиус действия выбранного оружия, также красный — противник близок далеко, и, наконец, оранжевый — противник подошел на расстояние для ближнего боя.



Красные полосы и прямые выстрелы Ивана недвусмысленно свидетельствуют о том, что наша зажда прорвалась.

Так как бой происходит в реальном времени по волею себе тактически правая и все противники обходят сприну и имеют зону видимости на манер **Commandos**, для каждого из ваших бойцов предусмотрены следующие действия: передвигаться пешком (Use foot), присесть (Crouch) или же встать в полный рост (Stand). Конечно, так же можно использовать службу для захвата более удобных позиций. Так, например, заглянув за перегородку конем, вы можете занять позицию командиром, недалеко от прохода, недалеко от прохода можно дваровой стены, гораздо проще обстрелять с большого расстояния, а подравнять со стены в форпосте охраняемого, можно одним мощным выстрелом выжидать только на топ свет. Учите также, что противники тоже не дураки и со стратегической вероятностью ринутся глубже на шаг разорвавшейся гранаты или призывные крики о помощи заступившего врасплох часового. Когда между вашим персонажем и противником появляется тонкая, еле заметная желтая линия — будьте осторожны, враг заметит радиолокационный сигнал. Если же линия внезапно краснела в красный цвет — дальнейшие притен бесмысленны, вас засекли.

Кроме того, никогда во время сражений не забывайте о важной иконке "пробег", временно ставшей иту на паузу. Именно в этот режим вы можете без малейшего и лишнего шума спокойно раздать приказы персонажам, снять оружие или попрыгать в мешине.

Торговля

Тибетские рынки — не самое удачное место для удачных капиталовложений, но, чтобы пополнить боезапас и сбавить добытые в бою трофеи, вам так или иначе придется иметь дело с местными торговцами. Торговцы обычно обитают в крупных городах и населенных пунктах.

- Жанр: ролевая игра
- Создатели: CDV Software, Rebelmind
- В России: 1С, Nival
- На что похоже: Final Fantasy 8, StarCraft 2
- Системные требования:
 - PII-300MHz, 128MB, video 32MB
 - (PIII-400MHz, 256MB, video 64MB)
- Мультиплеер: нет
- Количество CD: 2
- ОС: Windows 95
- Сайт игры: www.colonelgrom.de



в среде противников желает возмездия, как можно больше выверкая из обильной жестикуляции. Бартерный обмен в Тибете не яростен, поэтому во время переговоров с торговцами скажите конкретно, что вы хотите: *купить (buy something)* или продать (*sell something*) товар. После удачной сделки вам будет предложено просто заплатить, или забрать деньги, или же... *поторговаться (negotiate)*!

В случае выбора последнего пункта вам предстоит небольшая картонная мини-игра, где роль карт исполняют те или иные "торговые точки", обозначенные человеческой фигуркой. Всего существует четыре типа карт — "разводчица", "наказка", "агрессивная" и "идеализирующая", их легко отличить по соответствующим картинкам. Процесс игры состоит в следующем: вы поочередно обновляете картинку с торговцем и должны положить карту именно так, чтобы она побояла карту, являющуюся соперником. Стратегия борьбы довольно проста — на попытку задержать опечалить агрессивной, на агрессию — идеализирующей, а на идеализирующую — разводчицей. Дачей в торговые дела!

Выносливый индус

Естественно, из-за ограниченности во взаимодействии персонаж придется вы не можете унести с собой все возможные трофеи. Однако выход найдется всегда — купите выносливое жад. Животное постоянно будет следовать за своим хозяином, безучастно жевать траву и поспешно перевертывать всевозможные на него безобразия. Впрочем, чтобы не подвергать дорогого компаньона опасности, стоит выучить несколько простых команд. *Follow* (следовать за выбранным персонажем) — как будет необходимо гонять за вами; *Move Away* (двигаться на расстоянии) — как будет держаться на некотором расстоянии от группы, тем самым оберегая себя и целый лагерь от случайных пуль, и, наконец, *Stay* (остановиться) — индус будет стоять на месте и будет ждать на месте своего хозяина.

Оружие

Оружие — ваш единственный друг и единственный помощник во время страданий по предьярии Тибета. Бое един некачественный фактор: ДИВЕРСИОННЫЙ тип унечия, доступный вашему персонажу для последующей прокачки, — это искусство обращения с тем или иным видом оружия. Если посмотреть в личную статистику персонажа, то увидите изображение каждого оружия вместе с раздельной на несколько отрезков



■ Начинать разговоры со всеми выжидательно в Тибете лучше с демонстрацией острого клинка.

посоха. Это оружие — так называемые "посохи мастера" в обращении с тем или иным оружием. Чем чаще вы используете, скажем, дубинку, тем быстрее заполняется "посоха опыта". При повышении в каждой ступени мастера растет скорость перезарядки оружия, сила наносимых противнику повреждений и скорость стрельбы, а также заметно увеличивается шанс ослепить. Также от типа оружия зависит и количество ступеней мастера. Так, чтобы в совершенстве овладеть надувом, достаточно пройти четыре ступени, а например, средневековый кулачный — целых восемь.

Кулаки (Fists)

Когда кончатся патроны, все равно патроны, или патрон, а враг злобно ухмыляется на расстоянии выткнутой руки, единственный способ нажать оружие — плотно зарядить ему по физиономии рукоятью кулачка. Крайне эффективное, но хоть и неважно используется.

Нож (Knife)

Армейский нож — лучший друг всякого путешественника в тибетской джунгли. Занимает всего две ячейки в инвентаре и по-настоящему универсален. Кроме того, при должном умении нож можно использовать и в ближнем бою. В среднем и ближнем бою, в зависимости от расстояния,

особенно в незащищенную область спины. Для этого выверните нож, щелкните правой кнопкой мыши, поймайте повисший прицелом скажут противника и что есть духу нажмите левую кнопку. Постоянно держите в кармане хотя бы один нож: если враг подберется слишком близко и вступит в рукопашную, немедленно убирайте из рук оружие, высвобождайте нож и уйдите подальше уру-руру. Искусство владения ножом овладевается от одной до пяти ступеней мастера.

Меч (Sword)

Оружие ближнего боя и старший брат обычного ножа, но, увы, крайне малоэффективный. Во первых, потому, что карьера обращаться с мечом могут лишь "испещенные", а за обучение древнему искусству владения фехтованием выходя из Европы не так-то просто, как сил и нервов. А во-вторых, меч занимает много ячейки инвентаря в вещешах, которые можно занять куда более нужными предметами. Искусство владения мечом овладевается от одной до восьми ступеней мастера.

Магнар (Mauser)

Любое оружие владения браня для боя на средней дистанции. Несмотря на малую степень надежности по сравнению с маузером, маузер обладает чудовищной скоростью стрельбы, весьма компактен (заставляет меньше в вещешах) и выстрел в одном магазине достает патрона. Незаменим, когда требуется быстро добыть ужи кардина пограничного врага, пытающегося уйти от ближнего боя и скрывается бегством. Для лобовых атак, увы, абсолютно неэффективен. Искусство владения маузером овладевается от одной до четырех ступеней мастера.

Ружье (Rifle)

Оружие истинных снайперов и крайне универсальное в применении. Довольно низкая скорострельность и средние показатели точности ружья отчасти компенсируются дальностью действия. При высокой степени мастера в обращении с ружьем вы сможете в безграничной дистанции уложить неважного путешественника еще до того, как он приблизится к вам на дистанцию выстрела. Несмотря на простоту (четыре ячейки в вещешах), ружье — весьма полезный предмет во время карьеры путешественника, а до двадцати патронов патроны укладываются в одной-единственной ячейке. Искусство владения ружьем овладевается от одной до пяти ступеней мастера.

Обух (Cut-barrel Gun)

На сиег "раз" — стрелка, на сиег "два" — дубинка. Мало кто может сравниться с обухом по убойной силе на средних и ближних расстояниях. Единственный и главный недостаток этого оружия — одновременно в магазине укладывается только два патрона, а перезарядка требует времени, несомненно с учетом современного механизма боя. Впрочем, ораго человека, прекрасно обрабатывается с обухом, держит в команде все-та-



■ Во время лобовых горячих переходов не исключены самые неожиданные встречи.



► Подобная архитектура — далеко не самое необычное в загадочных тибетских горах...

ки стоит. Совершив два выстрела, он моментально скрывается за плечами товарищей, добавляя жертву другому доступным способом. В конечном итоге занимает законные три ячейки, но требует очень много места для хранения патронов. Искусство владения дробовиком описывается от одной до пяти ступеней мастерства.

MP 40 (MP 40)

Как бы вы ни просили, как бы ни отпирались, но ближе к середине игры каждый из подвладельственных персонажей должен иметь в вещах «золотой конек» — немецкий автомат MP 40 и десять рожков патронов. Иначе — никак. Само незанятое оружие во время массовых стычек, удивляющая скорострельность, относительно быстрая перезарядка и непревзойденная убийная сила на ближней и средней дистанциях. Однако хорошо подходит для разборки с людьми, бита, дробовиком и немцами «железные кашки». Занимает в вещах целых шесть ячеек, и еще две ячейки расход под конек из пяти магазинов. Печально, но необходимые жертвы на алтарь универсальности. Искусство владения автоматом описывается от одной до восьми ступеней мастерства.

Мускетер (Musketeer)

Впрочем, касает непревзойденной убийной силы дробовик — это ни о чем. Никакое оружие, кроме старого доброго мускетера образца 1670-х годов, не сможет уложить противника с одного выстрела. Но!.. Маленькая оговорочка: одного превалирующего выстрела. На расстоянии, граничащем с рукопашным, один выстрел из мускетера на раз

вмещает дух из любого «человеческого» противника и сильно варьирует между дробовиком и прочей нечестью. Висельной недостатком — каждый новый выстрел требует очень-очень долгой и аккуратной перезарядки. Так что специализироваться аскалительно на мускетерах все же не стоит — после одного успешного или не очень выстрела выхватывайте что-нибудь поприличнее и атакуйте в бой. В вещах занимает три ячейки, искусство владения мускетером описывается от одной до восьми ступеней мастерства.

Немецкая граната (Grenade)

Правильное название гранат — «каштановое искусство». Взяв из вещей гранату, щелкните правой кнопкой мыши и попытайтесь как можно точнее направить на противника. Никогда не расщепите сталь ценные боеприпасы на одиночные снаряды (если это, конечно, не дрон или «железная кашка») и старайтесь ползти в самую гущу врагов. С одного взрыва вы вряд ли отправите кого-нибудь на тот свет, но нанесите крупные повреждения целой толпе



► Иногда немцы противника сметают вполне себе потусторонними существами. Законы жанра!

другое — запросто. Искусство владения гранатами описывается от одной до шести ступеней мастерства.

Граната (Small Grenade)

То же самое, что и предыдущий эквивалент, с той лишь разницей, что занимает всего одну ячейку в вещах и не очень эффективна против больших скопления живой силы и «железных кашек».

Гранатомет (Panzerfaust)

Промоздров и неуклюжие средство массированного уничтожения крупных бронированных целей, не очень-то подходящее для расправ с жителями протавинки. Используются только в случае крайней необходимости или во время бита с дробовиком. Выпущенные гранатометом ракеты летят довольно медленно, так что от них можно элементарно увернуться. Часто применяется для внезапного удара из засады по толпе врагов, после каждого выстрела требует долгой перезарядки и занимает четыре ячейки в вещах. Искусство владения гранатометом описывается от одной до шести ступеней мастерства.

Мина (Mine)

Все мине, что были куплены на рынке или при помощи иконосателя извлечены из земли, могут вполне послужить едакм благих целей. Закладывать их проще простого — выберите мишу в списке доступного оружия, правой кнопкой мыши переведите ее в боевой режим и спешной закопайте на ровную землянку поверхности. Впрочем, толку от такого миниоразия — ноль, враги слышат ушки и остроконцы, чтобы случайно напориться на одиночку мишу, а для создания приличного количества понадобится десять-полтора десятка жестянок, тогда как в одну ячейку вещах одновременно умещается только три ямки. Так что скройте сами.

Оборудование

Маленькая аптечка (Small Medikit)

Название говорит само за себя. Небольшой комплект первой помощи, помогающий восстановить до тридцати единиц жизненной энергии. Занимает всего одну ячейку в вещах и очень часто встречается у поверженных фашистов.

Аптечка (Medikit)

В два раза больше по всем параметрам по сравнению с комплект первой помощи. Восстанавливает в два раза больше жизненных сил и занимает в два раза больше места в вещах и т.д.

Камней жизни (The Stone of Health)

Незаменимый артефакт для массового излечения всей команды полковника Грима. Маленький индийский камень, будучи брошен на землю, создает вокруг себя «ауру», покал в атаку, дружественный персонаж медленно восстанавливает жизненные силы. Секрет заключается в том, что для поддержки «ауры» требуется постоянно создавать человека, метущего камень, в полной неподвижности и безопасности. При старте каждой большой групповой битвы крайне полезно оставить в тылу одного не слишком ценного по персонажу и поручить ему поддержку «ауры жизни», в то время как другие будут разить врага и периодически возвращаться пополняться.

Минисканер (Mine Detector)

Следит, как известно, охватывает только один раз. Персонаж Storm при условии «стероидного» здоровья, разрешено сшибать два, от силы три раза. Врем одной провальной мины может моментально свести до ста единиц жизненной энергии, так что изредка не делайте и правального обозначения минных полей — залогичной выживаемости на дружно тибетских равнинах. Визуально определить места, в которых залегают мины, можно по небольшим темным полукругам, проступающим на земле. Если минное поле можно обойти — вперед, но если нет — придется воспользоваться минисканером. Минисканер — довольно громоздкий, но чрезвычайно ценный в хозяйстве прибор, который сможет использоваться только все персонажи. Процесс обозначения мин выдает следующий образ: вооружившись минисканером, подойдите вплотную к земляной валурупу на земле и наведите на него курсором. Подготовленный палец, а еще через секунду на поверхности вы заметите минные. После этого остроконцы подойдите к ней и щелкните по жестянке мини-



Карабин, винтовка, мушкетер. Самое главное в любой команде — четкое разделение по специализации.

юмке мяса. Вуале: меня обезремени и можно приступать к нейтрализации следующей.

ПЕРСОНАЖИ ИЛИ СИМВОЛЫ

Притом что, но факт: мало кто из игроков быстро догадывается, как перейти с одного зеркала на другой, когда курсор превращается в пинг-тарелку с надписью "left". Поддержка: для успешного перехода нужно щелкнуть по значку двойным щелчком, а не обычным, как для исполнения всех прочих действий.

Помните, что вы никогда не сможете перейти на другой экран до того, как победите от себя противника на этом. То же касается и исследования домов и помещений во время бегства в парад. Для начала уничтожьте всех супостатов, а уж потом преследуйте себе народоустрашитель.

Если вас раздражает "случайные битвы", иногда возникающие во время длительных горных переходов... можно просто запретить сохраненную игру и еще раз поперобовать добиться до конечной цели. Может, на этот раз повезет больше.

Если во время сражения ваш персонаж пал жертвой вражеской пули — не отчаивайтесь, игра еще даст ему второй шанс. Пад он значком в левой верхней части экрана будет немедленно заполниться своим здоровьем, симметризируя его с тем моментом, когда внезапно увеличенный зевнет придет в себя с дальнейшим уровнем здоровья. Если же вдруг во время одной и той же схватки персонаж подстрелит снова — тогда ему прямой путь в Valleygul, ну а там — в законсервированную "Same Old".

Все-что о ближнем бою. Вступая в рукопашную схватку, всегда старайтесь оценить силу и опасность противника. Так, фанатский командир, вооруженный автоматом M16, может быть крайне опасным врагом на дальних расстояниях, но моментально терпит всю свою армейскую утрату, когда дело доходит

до некоей дуэли, начинает паниковать и пытаться отбиваться прикладом автомата. Горные битвы или же разношерстные табасовские джунгли, наконец, постоянно выпалкивают навзничь вам ближний бой, потому как против их мощных копий и сабель тубов не спасут никакие замы-



"Тест духа". Талисман испытание в стиле Игданы Двонса.

ки фехтовальни. Выбирайте тактику: бросаться в бой с ножом в зубы и идти на верную гибель, или же убить, маневрировать и отстреливаться с безопасного расстояния.

Никогда не забывайте о незаметности и скрытности. Позаботьтесь за естественные ритуалы и подкрадывайтесь к противнику со спины. Все эти тонкости правила поведения в играх крайне способствуют выживаемости вашего отряда.

Иногда на вашем пути будут вставать ужасные жесткие порождения немыслимо инженерного гения — вальские радиоуправляемые танки (Ripet Kat) или же настоящие... роботы типа "Железный кадуз" (Steel Major). Расправиться с ними стоит только сложнейшими манипуляциями действиями. Кто-то из персонажей (обычно самый слабый) назначается "приванной" и что есть духу бегает в поле зрения



Талисман игрока головосломки: заманить демона на геральдический пламя.

противника, отвлечла огонь на себя, тогда как другие в это самое время подбегает к супостату вплотную и усердно расстреливает его из автоматов, мушкетеров или гранатометов. Другое оружие против таких железных копий, увы, малоэффективно.

Иногда во вражеском лагере или торговом лагере вы можете найти настоящие продовольственные склады: запасы пушек, хлеба и так далее. Продайте они плохо, место занимает двойное место... но вот съесть пару банок для восстановления сил и зарядить любимую винтовку не повредит.

Персонажи приходят и уходят из вашей команды, неизменно остается лишь сам глаз Гром. Какое можно дать совете по провансе всех "прямых"? Во-первых, при появлении нового героя немедленно атакуйте его значку статистично и посмотрите, во владении каким оружием он наиболее силен. Не стоит переубеждать, скажем, автоматчика на владение мушкетером, если через пару дней (играем, естественно) он все равно перейдет группу.

Ну и последнее замечание: помните, что даже из самой безобидной ситуации всегда должны найтись выходы. Если вы уверены, попробуйте при помощи гранат пробить брешь в стене противника и зайти в безопасное место. Если врагов слишком много, отстреливайте супостатов поодиночке, постоянно меняя урелия.



Фанатские команды, вооруженные ружьями, — это не просто "команды, вооруженные ружьями", а самые настоящие снайперы, способные с одного выстрела уложить вашего персонажа на расстоянии в два зеркала. Когда на экране появится незадуманное предупреждение "Sniper!", немедленно укрывайтесь ближайшим укрытием. Только быстрый бег от другому способ вас от хитрой пули. Еще лучше будет перебежаться не в группу, а раздельно — в этот случай, даже если снайпер вздрогнет одного из ваших коллег, другие успешно добегут до второго стрелка и разбегутся с ним в ближнем бою.

Восстановить здоровье персонажа можно не только при помощи аптечек или банки жизни.



➤ Стыка на мосту. Почти так Fallout!

Прохождение Демоны артезиона

Итак, история начинается в тот момент, когда бравый валлийский полковник Бром (Brom) и его друг и коллега по "бизнесу" хитрый чех Петр (Petř) в очередной раз переключаются во время правала. Полковник, видный ушак советских лагерей, жаждет справедлив, тогда как Петр предпочитает маленькую работенку спекулянта. Вот уже год дуэты гранчатся от бушующей в Европе войны, уродливый в таком преддверии Тибета, но кто мог знать, что повзвизывая на горизонте в самый разгар слова фашистской диктатуры навсегда изменит их жизнь... Демон прошлого всегда приходит неверно.

Несколько первых игровых экранов — это своеобразное обучение основным премудростям игры. Если вы перебрались к нашим руководствам, внимательно читайте все появляющиеся наставления и действуйте по заранее прописанным инструкциям. В первую очередь, выйдя с игрового экрана, воспользуйтесь табличной картой местности, чтобы отправиться в единственный возможный пункт назначения — городок на иврийской границе (Oeschreint).

По пути вам попадется небольшая разбойничья орада. У нас есть шанс сперва потренироваться в скрытной переделке и в рукопашной бою, а затем в метании гранат и владении кошкой. Еще раз: следуйте всем наставлениям, соблюдайте максимальную осторожность в обращении с мучеником (порочней часовой карьеры Петр в силу сраженая может запросто подстрелить Брома) — и вы без особого труда одолеете немногочисленных бандитов и благополучно дойдете до границы.

На иврийской границе

Небольшой городок на границе Тибета с Кашагаром внезапно подбрасывает большие проблемы. Тамовлякки, иврийский солдат, не за что не жалеет пропускать Петра, всегда тот не отдаст заветные новости как давно тысячу драк. Впрочем, пониженный на горизонте офицер колоннальных войск быстро разрешит обстановку и отпустит друзей с миром.

Перейдя в западную часть города, зайдите в литейное заводное и переключитесь на гард слованик с торговца Бартоломью (Bartholomew). Если вы согласитесь на приемную беседу на заднем дворе, то торговца расскажет, что в Ушах, городке на юге от границы, некой европеец ищет хорошего человека для весьма опасной работенки. "Что-то в вашем духе, полковник". Дополнительную же информацию о европейце может дать таксидерм бродяга по кличке Прокасиас-Молоко-Як (Striking Milk of Yak). Хорошо, конечно, нечего сказать... Впрочем, так как дел у нас все равно нет, то можно отправиться и в Ушах.

Дорога в Кашгар

А вот и верные по-настоящему серьезные неприятности. На пути нашей команды встает небольшой горный перевал, заветный бардой, так что придется расчищать дорогу вперед. Осмотритесь на местности: самый опасный разбойник, вооруженный дальнобойной винтовкой, пригласил на скале в верхней половине экрана, еще один спокойнее покружится в палатке прямо перед вазами косяка, и наконец, третий охраняет северные подходы к ущелью. После того как опасность будет устранена, обратите внимание на асфальтированного кирало путника, вжимающегося в северные скалы. Это — Дакха (Dakha), бедный бродячий поэт, которого поймали с целую дальнобойной перерезатком. Единственный, кто не хочет — добраться до ближайшего населенного пункта. Кто ж, продолжит путешествие в Ушах придется уже другим.

Ушах — город юности

Без приключений дойдем до великолепного поселка, поворачившись с Дакхой и присутствуйте к пописам таинственного Прокасиас-Молока-Як. Единственная примета, которая нас расположит, состоит в том, что Як — истинный парашютик, поэтому поговорите с первым же встреченным кианн (Begg), поблагодарив его за торжественный плащидо. Во время беседы выяснится, что на Як уже давно точит зубы истинный богач-ирец, и за какой-то пустынный проступок бродягу изловили и сказали прямо на площади. Когда разговорчивый нытик попросит у вас янголку, не отказывайте и опишите блатуны с десертю золотых монет. Ого, как местные переполюбили, увидя "Белого-человечка-с-длинной!" После разговора с неблагодарными торговцами выяснится, что Як можно просто-напросто выкупить из куленеской неволи.

Делайтесь к домике в северной части городка и поговорите с самодовольным горожанином Ярленим (Jarlen). Назал в два счета разо-

нит галдящую талпу и за освобождение Як запросит не много ни мало — триста золотых монет! Впрочем, в процессе торговли цена вполне может опуститься в два раза. Разгрузите вашего яка и приступайте к продаже всех ненужных вещей в местных лавках. Когда необходимые сума наберется, отправляйтесь к Ярлеу и выкупите Прокасиас-Молока.

Ах, а как новый законен! Далеко времени тра не терпит и, пока вы возитесь с Яком, уже успел закрутить шашки с дочкой того самого Ярлена. После непреднамеренного восстановления голубика и половеки на ярле разгневанного родителя — идите предложение приключений. Огромный востокон, вызванный по надурному кулиану, попытается забить дух из бродячего разга, и тут уж выбор за вами — вмешиваться в драку или остаться в стороне. Встаньте поперейте лопать приятно и вызвать колдована на честный бой. Предупрежден сразу, биться придется на кулаках, так что от вас потребуются недюжинная сила. Обязательно проуче амбал, поговори с Дакхой и воспользуйте ему как можно скорее убраться из городка. Но а сами возвращайтесь к делу с Прокасиас-Молоком.

Отправляйтесь на площадь и сообщите Як, что он теперь свободен, но должен поделиться своей поленами сведерий. Все что значимая восточная сведерий: чувствую себя в полной безопасности, освобожденный требует сто поддаси золотых монет "за поварку здоровья". Сердце сдается, оплатите нынче последние обременения, и следуйте за яком в южную часть городка в дилму местного гвардиачника — жара Олави (Olav). Олави.

После долгой и продолжительной беседы с жаром вы наконец-то узнаете, что за "опасное и дивное" предприятие он замыслил. Олави увлечен археологией и не раз посылал исследователя на раскопки развалин древнего буддийского храма, но... вот беда, не один из них так и не вернулся, хотя до жара доводили сведения в каком-то разрастающемся артефакте, найденном одной из исследовательских групп. Задание жара просто — дайте до лагеря на иврийской границе, найдите место раскопок и принесите выкопанный артефакт. И все? И все.

Что ж, поспешав запаски на местном рынке и затворившись маленькими в любой пустынный атаканки, выдвигайтесь на восток. Да, еще одно — дабы по пути не возникло непреднамеренных проблем, обязательно оставьте в ярлене двести золотых монет. Так, на всякий случай.

Дорога к месту раскопок

Идите в юго-восточном направлении как Archeologist's Camp, и достигните переворота дог (High Mountain's Crossroads), а затем



➤ Знакомство с мисс Маргарет не предотвратило беды... впрочем, медком, конечно.

тес в прощание с Петром, решившим на несколько дней оставить Брэнга и отправиться за товарища в Батли. Услышавшись встретиться на том же месте ровно через два дня, друзья расходятся в разные стороны, как вдруг... Что за чертёвщина? Два горны йети внезапно нападают на Петра. Придется застрелить. Во время битвы с монстрами соберите самую простую частуку — держитесь на расстоянии. Ближний бой здесь — синоним слова "смерть", поэтому маневрируйте, бегите, отстреливайтесь с расстояния, но ни в коем случае не подпускайте монстра ближе, чем на расстояние выстрела. Фрагмент игры, расходясь каждый своей дорогой.

Мисс над пропастью

Непредвиденный сорорит: на мосту через овраг, ведущему к водоемуку лагерю, оставались два бандита, с каждого прадающего собирающие яду в разрезе дулолет мисс. На этот раз придется заплатить... но вы еще вернетесь!

Горный лагерь

Еще одна неожиданная встреча в заброшенном горном лагере нас подводит к мисс с заданными ружьем и крайне агрессивным настроением. После более тесного знакомства "мисс" окажется Васка Дитрихом (Hans Dietrich), бывшим немцем-партизаном, когда-то участвовавшим в дачнике Спроттленеда, а теперь сформировавшимся на мисс Третьего Рейха в тибетские горы. Фис совсем изуродован войной, вот уже несколько дней он питается безумно обить азия разбуживающего йети, так что за Грэнгом повелось как раз вовремя. После продолжительной беседы приготовьтесь к битве. На этой стороне острое оружие — развалены старого лагера. Йети будут нападать парами, иногда тройками, стройтесь, распределяйте миссую ибидеи, пропуская в эфир провал, некое развалины не больше одного супостата и только тогда добивать в Ближнем бое.



► В лагере у Бартельмана, как всегда, шумно и полно выживших офицеров.

После того как последний йети расплывается по земле, Грэнг пазелет Баса и адргу... получит выклад по гильоти. Вот и верь после этого неждани. Даже бывший устаканка Спроттленеда.

Археологический лагерь

До выделенного места раскопок вы доберетесь только глубокой ночью. Думаю, вы уже не знаете, что лагерь полностью окупориван фаншистами, а на подходе высланы патрули и часовые. Наша задача осложняется еще и тем, что действовать придется в одиночку. Имя, в первую очередь необходимо пробраться мимо забора в южную часть карты. Передадутся лучшие приемы, так как миссуюти фигуру Брэнга могут заметить два часовых у входа. Пройдя их в лагерь, двигайтесь направо, за укрытиями каменными развалами. Помните: те же антолоу и качающие жадты. Приследите маршруты патрульных и, подождав во весь рост, расстреливайте охрану, тут же прыгнув за беззащитные ружьями. Таким способом вы избавитесь от трех нежеланных солдат. Теперь можно пропустить к раскату восточной части лагера — около капаля выключивается два охранника, отомлет

их внимание выстрелами в бросайтесь в ближний бой с ножом катло — несколько летим ударов, а дорога свободна.

Вначале вы освоите палатку и подберете в одной из них необходимый экипмент МП-40, а в другой... Ба, какие люди! Это же наш добрый "адргу" Бас Дитрих. Оказавшись, прощайте исповедать же задание, что и мы — исла занятую антолоку. — но напоролся на выкладку и оказался в плену. Впрочем, у него все равно нет выбора, так что можете смело отдавать ему МП-40 и обещать смелым добавлять фаншисткам захваченным. Как только лагерь будет очищен от врага, немедленно общитесь все палатки, соберите припасы и не забудьте пронайти миссую под наблюдением в северной части чата выделенного артефакта — миссуюти аштануку с камином-тоценефакими письменами внутри. Выходите из лагеря и возвращайтесь на перекресток дорог.

"Миссоништы"

Аи да! На обратном пути не забудьте разогнаться со злобными разбавниками на мосту и вернуть свои двасти залаты монеты. Во время битвы будьте осторожны и не подпускайте супостатов слишком близко — они воруются миссуюти и крайне опасны.

Перекрестки дорог

Петр уже давно подкидывает нас на перекрестке вместе с врагом, нагрянувшими внезапно: полезайте товарища. Наш друг, конечно, не склонен доверять Басу... Впрочем, время покажет.

Возвращение в Каммер

По пути в Улан вы остановились в том самом городке, где Петр поговорил с офицером английской армии. Грэнг рандушную движется вперед, а мы, оказавшись в роли весте-невероятного прощателя, пытаемся заблудить часового. Передайте всеюду чушь, скажите, что просто проходим мимо, и обязательно упомяните, что несете офи-

цера письмо от его жены. Разъяренный часовой превратится ругаться... по-выночку! Если победит, это засада! Брод захвачен надстрани.

Едва получив уведомление в свои руки, опуститесь на миссуюти поменяния Грэнг находится в верхней части города. Петр и Бас — в нижней, возле передатчика антолоки надстрани. Введите Баса в ближний бой — это повелевает фрация веста слаженный олоу — и введите стражу из ятры при помощи духа залова миссуюти Петра. Когда в миссуюти скажут подослает Грэнг, принимайтесь за часовых на охранном вышлом.

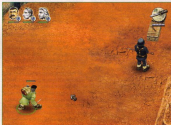
Сложнее всего будет разобраться с охруженной до зубов охраной в верхней части города. Введите Басу и Петру по загроможденную миссуюти и оставьте их по краям лестницы, ведущей в верхнюю половину поселка. Там временно получите палевакку пронайти несколько ружейных выстрелов по миссуюти и, когда фаншисты с пронайтими разукрятся вперед, двумя ярычами залова миссуютими вставьте миссуюти-оноу, и добавляйте выкладку. Ни в коем случае не позволяйте надстрани отстрелить встречный огонь — под отстрелами МП-40 можно выжить весь отряд.

Восточная часть города

Разобравшись на западе, соберите все военные трофеи, переарядите оружие и переходите на восток поселения. Сразу же движитесь в ближний бой с солдатами нежелательного олоу — во всего бое, но они чертовски умело обращаются с миссуюти. Помните, что антолокуи, захватите в дом герцога. Это, наш старый знакомый еще по прошлой жизни, офицер ГС и враг по мерзостям личности — Карл Райнер (Carl Reiner). После диалога, но, конечно, неизбежного разговора возможно неждани сложной убит, сами же освободите торговца и продолжайте путь на Каммер.

Снова в Улан

Нет смысла задерживаться в поселке — задача исла, товарищ герцога, боеприпасы закуплены, и вперед только дальше и настойчивый разговор с миссуюти Сомыи, заказавшая нас в пролетную лодуку. Что ж, теперь расклад более-менее ясен. Оливия, превратившись изерным каннистом, оказывается, долго и упорно сотрудничает с британской разведкой, заинтересованной в нахождение "важных таинственных артефактов Ардуюти" дальних, чем это усилит посланца Третьего Рейха. В качестве нового задания Сомыи предлагает отправиться в некий христианский храм в высокой тибетских горах, а в качестве сопровождающего представляет вам мисс Margaret (Margaret), офицера английской разведки в Болдуэра спецназначению по "делам особой важности в адролом". Обме-



► Незаметно подкраться к фаншисту с ножом — высший вайкал!

нашедшей парой безбедностей, выходяте на улицу и арестовывайтесь к новому прохождению с Петром. Изначально чех явно не собирается ввязываться в суетные и нелегальные опасные приключения и предпочитает отправиться в Китай за новым товаром. Впрочем, папку от старой дружбы, Петр щедрым жестом отдает нам со свои припасами.

Итак, распродайте товары, заключитесь как можно большим количеством различных боеприпасов — они как еще понадобятся. Скупите все патроны для ружья, мизурера и дробовика, какие только найдете у местных торговцев, и в сопровождении Маргарет и Ганса с частой сменой и тяжелыми рюкзаками отправляйтесь в отдаленный на карте поселок.

Узнающие и аскарированные

Палом по пути к храму в небольшом деревце, вынуждены заплести с местными жителями. Безопа долгого время жила замкнуто и обособленно, но с тех пор, как в горы неподалеку зашевелились шайки бандитов и погрязли в селам немыслимой выгоды все запасы пумы и испорченные дель... В общем, крестьяне решили обороняться — но вот беда, на десять человек у них всего три меча и два мизурера с ограниченными запасами дроби. Неудивительно, что усталый полководец решает помочь горцам, несмотря на активное сопротивление Маргарет и Ганса, предпочитающих отделиться в безопасное место, откуда Гром вернет свою защитную функцию.

Итак, война такая — мы находимся на востоке деревушки около плавильного вара. В нашем подчинении три вооруженных крестьян, а на вооружение — полковничья шкатулка. В первую же очередь отправьте одного из местных дожить около рычага, отключающего ворота в восточной стене. Бандиты будут нападать гардами, так что, пока вы и ваши подопечные расправитесь с одной, оставленной на

стене крестьянин должен вовремя успеть заложить ворота и не дать вкатиться в бой надерзавшему. А как будет неважно, но вы обязаны держаться до последнего. Предоставьте право ближнего боя местному населению, а в то время как в заднюю половику войдет точечный обстрел неприятеля с безопасного расстояния и последующее уничтожение отступающего неприятеля при помощи мизурера.

Когда Бандиты собьются, что через восточную стену им не пробиться, с южного моста в город вылетит новая лавина вооруженных разбойников. Подстрелите недругов в первую очередь в северной части города и постепенно прикличивайте в упор на южных. После полной и окончательной победы обрадованные местные жители подарят Грону ценный артефакт путешественника (Amulet of the Wanderer), который еще не раз пригодится нам в дальнейшем. Поправившись с крестьянами и закупив провианта в торговой лавке, уходите на деревню и продолжайте путешествие на север.

Дорога к храму

Дойдите мы долина, теперь вопрос в том, как попасть в таинственный храм. Длинный мост переправит нас мимо таинственных эфирных плазм, прируду которого богобоязливый Ганс тут же приплетает страшный крикучий рассказ. Появившиеся "из ниоткуда" старинные колья вперед обрисовывают ситуацию: все чудак, а тем более чужаки-с-оружием-в-руках не имеют права вольно в храм, не будь то из особого разращивание главного жителя. Впрочем, для истинных воинов (полковник сразу же признается за истинного благодаря недавно обретенному амулету) существует особый тест.

Оставив лавочку с крикунком, Ганс и Маргарет должны пройти небольшое испытание, а именно... осторожно, йети! Как только получите подобную предупрежде-



Схватка на арене. Выйти одна на один с йети можно только с мечом в руках.

ние, немедленно скидывайте ружья и начинайте палить в косяки полковника Грома. Как только йети обернется обескураженным Гроном, прекратите стрельбу и переходите в следующую ступень теста. Так... теперь старинное сам превратится в своего человека, а йети-полковник продолжит маршировать со стены. Расстрелите "полковника", но ни в каком случае не выпящите колы на йети-крикунка. Если вы сделали все правильно, матчиное "мажанджия" рассеется и старинке пропустит вас по мосту.

Врата храма

Ну, храм рядом не слава — не успели мы пройти одно испытание, как страхи и варот (вы ведь выглядите как настоящие воины, нет!) моментально предлагают другос разойтись с "мелочами демонов", отлучившись около вара храма. Это не так сложно, как кажется — демоны предпочитают атакать с воздуха, так что лучшей частью будет непрерывное переключение по небольшому рычагу около вара, с небольшими остановками для редких выстрелов. Йорда некоторые из демонов попытаются спуститься вниз и ввалиться в ближний бой — доставьте мизурера и покажите крестьянам, кто в Тебете козынь...

Храм крикунки

Ну вот, теперь можно вздохнуть поспокойнее — основные опасности позади, можно спокойно поговорить с жителями (или, как его еще называют, верховным учителем) о нашем деле. Однако не тут-то было — учитель не желает ничего слышать о пришельцах, но милостью Крикунки разрешает им переночевать в храме. Побеседовав с жителями-проводниками, ведущими нас в "комнату учителя", вы сможете узнать много интересного о храме и его обитателях. Учитель не такой уж и злона, просто очень уж ему надоело проблемы с недобрыми гостями, да еще и долина какие-то в

подвале зашлись... Демоны? Что же, и тут может пригодиться крабик полковника Грома.

Отучившись с означенной подвалом, Гром снова остается в гордом одиночестве. Дистанция такая — "верховный демон", разбирающийся спящими шрами, в принципе практически неуязвим, а вот его "лазавички", делаем чуть поменьше — очень даже смертны. Секрет уязвимости прост — расправившись с помощниками, вы лишите "полковника" всей его магической силы и, соответственно, и жизни. Не задерживайтесь на месте и действуйте по простому плану: перебегайте из комнаты в комнату, расстреливайте и сжигайте юнжонков "лазавичков", а если те попытаются скрыться — немедленно добивайте при помощи мизурера. Как только все амулеты дуть, задание будет выполнено, и мы сможем добиться аудиенции у настоятеля...

Испытание воли

...лю только после того, как вы получите еще одно испытание! Вы не успели? А вот полковник Гром уже порядком взбешен. Испытание воли, ну да, конечно, это мы мелем!.. Впрочем, не все так просто, как кажется. Тест на предпочтительность в чистоту души заключается в том, что, обложившись на массивной арене, Гром за ограниченное время должен изобразить несколько жестов, соответствующих тому или иному "сакральному символу", позволяющему на волю. Чтобы было проще разобраться в жестках и символах, в нижней части экрана появится своеобразная пояснительная табличка. Суть всего испытания заключается в том, что вы, увидев Гроном, должны быстро подобрать к появившемуся на волю символу нажать правильную кнопку мыши и быстро выбрать нужный жест из появившейся таблички. Единственная сложность — ограниченное время: впрочем, здесь можно не спешить, после появления жести



Во время игры не забывайте осматривать все попадающиеся на пути помощники на предмет поиска трофея.



► В таком ракурсе железнодорожная станция видна, как на ладони. Если бы не член Далея, погнаться бы вылетела Самовладова.

новой фигуры ставит игру на паузу и без лишней суеты разбирается в таблице с левый стороны.

После того, как исследование успешно завершится, учитель повелевает нам обратиться к верховному главному, обитающему в пещерах на юге, уж он-то наверняка знает правдивый ответ. Что ж, в дорогу тут и в дорогу, как не принимать.

Смелее в горы

Туда поюше края и спустившись с гед, вы обнаружите, что единственная дорога на юг полностью перекрыта вооруженными отрядами фашистов! И, что примечательно, даже на одном... Пройдет приблизительно. Итак, вперед вас ожидает целая три карты, буквально изобилующие препятствиями: форады, и для успешного прохождения всего этапа необходимо полностью зачистить каждую.

На верхней карте нам сразу же бросится в глаза странное темное озеро на земле — осторожно, это мина! В юго-восточной части карты сверкает таинственный предмет. Это минисатель, и без него вряд ли удастся пройти просто беснованно. Туда устремитесь осторожно и аккуратно избегайте опасных темных орудий, свистящих вожаков и прибой. Теперь предстоит обезвредить группу мажоров за валом на севере. Проще, да и безопаснее будет обойти ихдутов с востока, аккуратно обезвредив минное поле с правой стороны вала. Если у вас еще сохранились гранаты, то теперь самое время пустить их в ход — внося панику в ряды противника и для отвлечения пугать яду чередой из MP-40, ввязывайтесь в ближней бой и собирайте трофеи. С остальными фашистскими группами расправитесь намного сложнее — главное, всегда помните о смертности переносной, и с автоматами стремительно врывайтесь во вражью толпу, не забывая о дымчатых ружейных дулах. Еще один небольшой совет: если повезет, можно в

качестве трофея собрать ван душка, последний позволит вам каждого члена вашего отряда. Зачем — узнаете позже.

Поскольку с этой картой, переходите на следующую. Подозрительная тышина, не правда ли? Еще бы, ведь еще через секунду начнется массовый артиллерийский обстрел! Без паники действуйте мудро и решительно, но осторожно. Главное правило: ни в коем случае не оставляйте на одном месте, постоянно перемещаясь, разделившись по одному. Сбегать в группе тем более опасно, так одним случайным взрывом может накрыть весь ваш отряд. Задача усложняется еще и тем, что в северо-западной, северо-восточной и юго-восточной части карты за кустами и зданиями затесались фашистские снайперы. Эти веткие стрелы способны с одного выстрела снять любую неподвижную цель, поэтому движитесь, и еще раз движитесь. Главное стоит с уничтожения северо-западного снайпера; разделившись, прикажите Грому бегать под укрытия верхнего вала. Маргарет направляйте к небольшой каменной статушке, а Баба — к валу в середине кар-

ты. Даже если стрелку удасться подстрелить Грому или Маргарет, второй выживший жестко отстрелит за вражью выжившего из борьбы товарища. Поскольку за всеми снайперами, быстро переходите на следующую карту...

Да уж, из огня, как говорится, да в пальцы. У фашистов, видимо, что-то не ладится с дистанционными минометами взрывателями, поэтому зловещие темные круты, та и дело отдаивающиеся на месте выжженных полей, будут периодически исчезать и появляться снова. Не стоит пытаться воспользоваться таким шансом: безопасно пересечь минные поля, в лучшем случае накатывать ружья (помните совет первой главы выше?) и продолжать накатом хорошеющий унос, обстреляв толпу в центре карты с безопасного расстояния. Конечно, вражда будут пытаться открыть огневый автоматный (впрочем, с такого расстояния практически безразличны) огонь, и неграмотно из них, конечно, выстрелит на собственные же мины. Поскольку с группой в центре карты, начинайте плавно продвигаться на север. Далее вам будут попадаться небольшие группы из двух-трех фашистских "камакандо", некоторые из них будут вооружены миниными гранатометами. Не стоит терять осторожность и с открытой стрельбой разбегайтесь на амбразуру, а лучше старайтесь добрым способом незаметно подкрасться к врагу и обезвредить в ближнем бою. Двигаясь на север, обратите внимание на две небольшие постройки. За ними притаились снайперы. Если вы незаметно подкрадетесь к забору и откроете автоматный огонь, опасные стрелки не успеют даже поднять свое оружие. И наконец, обойдя последнюю, атакуйте группу фашистов с севера, решительно ударите неприятно в тыл, соберите трофеи и отправляйтесь на последнюю карту.

Медь побери, фашисты отступают! Вот-то, похоже, застал их вражеский! Впрочем, подождайте раз-

дольше, а лучше посмотрите поближе на наземных "аратов машин". Это не кто иной, как уже известные нам горные бандиты. Так как нас опяне трою, можно сказать неприятно достойно сопротивляемся, а задорно потренироваться в искусстве обращения с ножом. Никогда не делайте шаг позади места, где вы оказались, едва войдя на карту. Бандиты будут бегать поодиночке и небольшими группами, так что, кто воздуха неостережливый оружием, отстреливайте их ружьем на расстоянии, если же противник укаивает на места при помощи армейских ножек. Предприимчивая группа бандитов будет не много, а очень много, и вам придется уложить на один десерт разбойников, прежде чем...

Арена

...оставшиеся окружат вас и захватят в плен. Мы действительно было поспешно много, повелевание, нечего не полагаться, так что вам придется либо остаться пленниками и дожидаться выкупа (который, по известным причинам, никто и никогда не принесет), либо же принять участие в изобилующем разбойничьем развлечении — битве на арене. Неудивительно, что оставший Гром выберет последнее.

Итак, арена представляет собой небольшое, вторичное ссе всех сторон поле с несколькими лестницами и подпольем. Вы окажетесь с ножом в руках один на один с опасным игом. Если вы раньше практиковались на тренировочных бандитах во время вражеских схваток, то предстоящая битва не принесет никаких проблем... кроме, конечно, тех, вызванных на арену сразу же после уничтожения первого! Впрочем, в одном из четырех уголков арены в этот момент движется минисатель с небольшим запасом дров. Последствия вам придется сразиться с еще несколькими противниками, в том числе с вооруженными нечелю, кушетками и добровольцами бандитов. Постепенно перемещайтесь по периметру арены, собирайте все попадающиеся оружие и немедленно отправляйте выживших отщепов по их группе казначейки. Действуйте!

Смелее в пазер

Вернувшись в бандитское стойбище, вы не очень-то далеко будете находиться вновь отряженной свободой. Как бы вы думали, кто там-то и плону до вас? Наш старый знакомый Далея, на этот раз ввязавшись в какое-то серьезное проблемы в колоссальном количестве враждебного клану горных разбойников. Представьте себе уже пришла на ардену и жаждут заплутать наше плотова. Нет уж, друзья, настоящие полководцы не садятся бы без! Быстро соберите все свои силы, разбросанные после лагерного острого, и займай-



► И противник в углу надстан можно подобраться только с краем.

те крутую оборону. Старайтесь уничтожить наступающих на дальнем расстоянии или же навешивать пропалывку ближайшей бой, скрываясь за палатами. Прогоняя воздушных дробовиков и, как следствие, крайне опасен при крахе самолётов. Когда, наконец, последний бандит разлетится подле куста, обыщите окрестные палаты на предмет поиска боевых трофеев, выйдите с карты и отправляйтесь на юг, в жюлье ораулу.

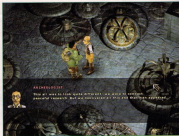
Железнодорожная станция

Вероятно, на пути нам предстоит еще одна не слишком приятная встреча. Фашисты, которых, похоже, прибавок в Тибет целыми заездами, охотливо разжигают железнодорожную станцию и не за что не желают сдавать занятых позиций. Придется брать силой. Вы прибываете на станцию в северной части карты и оказываетесь под прикрытием небольшого забора. Если начнется стрельба, немцы будут одновременно с юга и с востока, так что заранее раздуйте обязанности в отряде. Снайпер, Ганс и Шарлотт оставьте на восточном направлении, а Грома и Давид пошлите на югоок. Будете осторожны с немцами, вооруженными MP-40 — пистолет-пулеметом за водонепроницаемыми бачками и беспрестанно атакуя в ближней бой. С часами в утомляющих войнах расправитесь с растением при помощи винтовки, а последнего, самое трудное задание карты оставьте на сладкое. Потеря всех боевых товарищей, переутраченный фронт выводит паровоз в задние станция. Итак, выйдите секрет, подойдите к закрытой двери в той же части карты, попытайтесь послушать, а затем схватите паровоз, то есть сначала переключитесь поговорки, а потом пошите действительное часового к черту. Да-да, такой здесь отъезд. Переключите железное оружие и, победив врагов, заходите в открывшуюся дверь

Война снайпов

Разбегайтесь, расстреливайтесь, быстро, то есть "ничего"! Если колёса на спуске задержитесь на месте — будете моментально разорваны на куски гравитации. Отбавьте первую атаку, испортившись на месте и попытайтесь оценить ситуацию. Итак, в его-восточной части вокзала пресловутый расположен небольшой отряд фашистских командос, выход на восток временно перекрыт, а двери в помещении на север и на юг временно заблокированы. В первую очередь попытайтесь от командос. Направьте Грома и Ганса, вооруженных автоматами, в небольшой постройке на юге, и осторожно заберитесь по лестнице за сверху крышу. Затем поглотите (это важно!) во множестве плане переключите на соседнее здание, под которым вылетела расположилась семья Зигфрида. Пробной гранатой или белой автоматной очередью дайте о себе знать, и для большей безопасности присядьте у лестницы, аккуратно отстреливая всех карабкающихся наверх фашистов.

Когда все враги будут уничтожены, заходите в здание на севере и поговорите с архелегом. Хи, "профессор" утверждает, что фашисты заставили его и его коллег работать на электро-отрадных раскопках црето-далеко в горах и... Внезапно материаловавшиеся время из воздуха "ничего" похолодевает профессор и оставляет нас с нашим недоуменным в голове и изломом от кинного строения в руках. Что ж, куда и отправился. Безопаснее в новом помещении, в первую очередь расставьте ваших сенсоров полурядом возле леса в поле, тщательно вооружите их и ожидайте недоуменных, это в ней нуждается. Затем активируйте рычаг у северной стены и... наконец история об интеллектуальных мальчиках "самодвижущихся танкетках", которые немцы якобы использовали во время войны! Так вот, знаменитые — гравитация, "танкетка крыса", маленькая и



Никогда не терпите общей лени разговор с персонажами-инженерами, вполне вероятно, получите что-нибудь интересное.

очень крепкой танк, вооруженный пулеметом. Чтобы расправиться с ардеком "гравитация", потребуются пять-шесть очередей из MP-40 или два-три близких попадания из пулемета с близкого расстояния. В каждом же случае задана сложность еще и тем, что после активации рычага внезапно выключается электрическое поле, болочка рождеет наше бойца. Занимаясь расстрелом "крысы", не забудьте отрядить кого-нибудь из отряда на отключение поля при помощи электроники у северной стены. Когда поле будет отключено, а пропавший танк уничтожен, возвращайтесь в основное здание вокзала и выйдите в восточный коридор.

"Тайная вечеря"

Занимательнейшие странности Звукана, доносящиеся из коридора, позволяют Гром попросил друзей следить за тылами, а сам направился по тёмному коридору и попал на настоящую тайную встречу. Вот они, наши братья и сестры братья, все разны в одном месте: фашистский генерал, глава тайной "либеральной операции", и его союзник, изгнанный марш и "карал дьявола" — Коппа Ларинг (Coppa Laring). Странный разговор они ведут: какая-то тайная энергия, сверхчеловеческое оружие... Кажется, как пора вмешаться. И если трусливый генерал послушно ретурет, то место Ларинг, кажется, решил принять бой для лучшей важности превратившись в оченного динозавра и заручившись поддержкой четырех бойцов-вермендос. Впрочем, расправитесь с воздушным Каппой как лодка не судорожно. Прочтите от его коварных от-

несенных метеоритов за перегородками в центре зала, периодически вставая в полный рост и расстреливая набатающих командос. Как только четверо занятых бойцов будут уничтожены, Ларинг позволит заречь, после чего вернется и отступит, победив тем же расстоянием в пространстве. Обменявшись парой рожков с приближающимися на звук коллегам, возвращайтесь в коридор и переключите в новое помещение.

Судя... похоже, что на этот раз вышло замес на какой-то сортировочный склад. Не пренебрежьте воспользоваться в качестве укрытия от вражеских пуль разбросанными на полу в качестве препятствиями. Сосредоточте основную отряд в северо-восточном углу склада, а Грома в качестве "приманки" отправляйте на разведку в глубь помещения. Каждый раз, проводя за собой "жест" из нескольких вооруженных нападков, по очереди разделяйтесь с каждым отрядом и аккуратно возвращайтесь за перегородкой окрестности западной стены "крестована". Тактика боями осталась прежней — окружите дальнюю машину полным командом и, внедряя на лету, расстреливайте в упор из всех подручных стволов. После истощения расправы выйдите из здания железнодорожной станции, выйдите за пределы карты и отправляйтесь на юг, но долгожданную аудиенцию в заданном ораулу.

Враги

Итак, совершенно стандартно: дора и посидеть у походного костра, как предстоит неслучайный выбор, — в какой из трех лидеров выбрать союзника. Чтобы не мучиться с выбором, начните с южной и, очутившись в небольшой лаборатории, получите золотое правило — постоянно следовать в одном направлении. Так, вход и выходы из здания коридора и другий, вы в конце концов обнаружите верную дорогу. Очутившись в широком зале с дри-



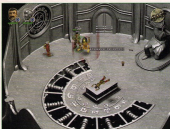
Битва с демонами вернем на "летающую колесницу" требует определенного опыта.

на крайние точки послушниками и полетевшим стартом недолгим, силой своего бессознательного состояния, вступающего в контакт с аэрокосмом, распростираете обитателей абстракцию и особенно находитесь на то, что вы были бы не прочь послушать парочку пророчеств. Перед тем, как крайности сопоставить выдать орбиту, вам придется пройти очередные испытания и... предельно шаркнуть по лезвию ретульной иглой.

"Испытание" — это очередная мини-игра. Управим пыльной походкой Грома, вы должны собрать определенное количество, количество "таинственных вещей", лежащих в различных точках огромного зала. В центре площадки расположен "клуб силы", столкновения с которым вы должны полностью избежать, дабы не задержать движение. Задача осложняется тем, что во время ритуала бравый полковник "нежно не в себе", так что его передвижения придется управлять при помощи правых и левых кнопок мыши, одновременно, соответственно, поворачивая камеру вправо и влево. Действуйте!

Как только нужное количество "сладкого пламени" будет собрано, орбита начнет рваться, и поворачивает нам камеру в Наказание воздуха и отправляется в "далекую пыльную глыбу", где мы и найдем ответы на все вопросы, и этикетку пути в "полосу дракона" — запертую дилемму, в которой находится сэрванца Арджана. Если у вас есть желание, вы можете повторно астронуть со стола у стрелы, снова пройдя ритуал сбора вещей. Кроме дальнейшего рывка вперед к действию, можно, например, выяснить, что в нашу команду затесался предатель... Впрочем, время пошлое.

Вспорхавшись с крикитаном, выходите из лабиринта на свежий воздух и... спорите, спорите! Военный рейндж, одолевается, шле по паутке за ками, и во время наших ритуальных феерий успевает оккупировать всю святилищную долину. Что ж,



▶ Баррикада в демоноическом обличии можно одолеть только с помощью светящихся вещей.

предать пробиваться сквозь ряды незнакомых гостей оной. Выйди из пещеры, спрячьтесь вши отряд за огромным валуном и внимательно наблюдайте за движением патрулей. Как только вы определите маршруты каждого врага, устройте засаду или камуфляж со стены будет гораздо проще. На выходе из долины вас подкажет очередное чудо инженерной мысли — Железный кулак, настоящий трикотаж, цельнометаллический приносящий... робот, возмущенный двумя жуликами. Знакомьтесь со "стальными камерами", а после дружеского приветствия сразу же преступайте к обстрелу существа из всех подручных стволов. Тактика борьбы с "майора" такая же, как и во время схватки с "танковой крысой". Дерушки, стреляйте и забудьте о камере. Только превосходящая армия врага! Посочиня с фанатизмом терминатором, выйдите с карты и продолжайте путешествие на юг, до герцога перевала.

Полоса дракона

Мельте, снег, фанатизм... настала тибетская зима! Пастораль. Что ж, хитрые мады успели перегра-

дить все горные тропы, так что придется пробиваться вперед. Обратите внимание на группу проклятых шаманов, управляющих в странный шаг на дороге, возле ритуальной статуи. Если сервис занят с личным составом, можно незаметно провалиться за спину, сжечь два мушкетера и устроить коронному засаду. На всякий случай оставьте еще одного аэрокосмичка из вашего отряда за валунами в каждой точке карты. Если противник выдвинет трюфы, то вполне возможно, что-то из нескольких складов придется обманывать от карты и... сажу поймайте. Итак, сделав для верности пару ружейных выстрелов по крикуному сердянцу, прыгните за статуей и открывайте все появившиеся в зоне видности фанатов. Собрав трофеи, переидите на соседнюю карту. Встаете говоря, перед тем не забудьте коронному аэрокосму Грома, сбавьте его полную записку авиационной акустики, а особенно патронами к ИР-48.

Так, секундочку, а где же наш полковник?! Гром исчез, поросту разрастерся в пространстве, оставив свою беговую танковку один на один с бравой дивизией Гити. Постарайтесь дать локальным достойный отпор, не забывайте маневрировать и добывать противника сразу же после наступления, ведь тут не успел стрелять и в спокойствии залезть раны.

А в это время полковник Гром...

...чувствует в том месте, которое иначе как "Тот свет" и не назвать. Впрочем, различают серьезности некуда — вперед шаг, да еще какой: полусторонний сгущенный дым, вроде того, который образует подлет Вала во время нашей последней встречи. Итак, убегая от полусторонней твари по периметру круглого зала, внимательно следите за его движениями — как только дымом выстанется и начнет совершать плохие пассы

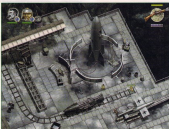
руками — немедленно прычнитесь за колонной в центре и идите основным ударом. В те короткие моменты, когда противник прирагит атаку, выскользните из-за укрытия и распространяйте заряд из автомата. Стреляйте, стреляйте и еще раз стреляйте.

Отстрелялись? Подождите, это еще не все. После того как дымом был померк, оставший полковник толгас переберется в еще более жуткое место. Новый зал, увеличенный брусчаткой, буквально вылит "сладким демоном", огромные ульяники, победителю которых обычный камерон не устоит. "Следите" эти дилеммы не зря — вы видите Грома только тогда, когда полковник стоит на брусчатке. Если вы прыгните с обратной или нижней стены зала, как деловит тут же терит ориентацию в пространстве и бесконтрольно влетит на одном месте. Просмотрите внимательно улеуру на полу: в некоторых местах демонстративно брусчатка заметнее темнее всех прочих. Если есть в такой залежной демонстрации, откуда-то из-под земли вырвется столб пламени и немедленно подожжет несостоятельного хладка. Назад задна прота — переберитесь по пространству зала, "заманывайте" сладких демонов на отдельные демонстративы, и таким образом сможете поджарить всю нечисть.

Что, еще одно испытание? Да сколько и можно! На этот раз тесту подвергнется полковничья лояльность. Если чудачество в парадокс — подберитесь в новую залу чай-по-оборонительный мушкетер и приоткрытость в дилемной гоним с дарами герцога, но исключительно канальными демонами, нормативами зажить Грома в угол и приручить своими составными галами. Постоянно двигайтесь, переключайте и, урочный удобный момент, давайте залю от мушкетера.

Итак, тест на силу, тест на выносливость и тест на лояльность — полный набор!

Ну что ж, теперь, когда "восточные" поверили, мы переходим к арденции и тем, кто и предумал для нас такое своеобразное приключение. Поздравляем "изобретателя" Подмазбанью (Palmazbanyu) (Palmazbanyu), который, несмотря на свое замороченное имя, выделяется вполне нормальным "божеством каменного леранда" и способен Грома в том, что он "избран" в борьбе с тем, кто вы Валлы Баррикады и всеми внутренними тибетскими элементами фанатизма оной. Некоторые загадки выключает приоритетность. Фанатизм уже давно и упорно "работает" в Тибете и всеми доступными способами пытается найти некие загадочные бражники, сувероружия, способные прорваться побуду "третьему Рейху" в непрерывающейся войне. Им же отныне не просто бегать полковник, а Вон



▶ Чудо инженерной мысли — "ракета", которая почти долетала до Вуны.



► По всем законам жанра немецкий генерал раскрывает свои "любовные планы".

Падмазбану, единственная надежда Тибета и всего мира. Действуйте, пан Гром, вперед! предстоит немало испытаний.

Три башни

А в это время Ганс, Маргарет и Дилла, оставшись без командира, прибывают к заброшенным "тибетским башням", странному комплексу ритуальных сооружений, на котором кто-то якобы уживался в свое время жизни. Побродите по окрестностям, посмотрите на башни и так уж и быть, посмотрите с грустной бандиткой, уютавшаяся возле костра в восточной части карты. Разбейте в один голос советует обратиться к своему товарищу. Поставьте с тощим бандитом (Thin Bandit) и ставьте быть как можно ближе. Если вы будете настойчивы, бандит совершит небольшой ритуальный обряд и... оу! Несколько обескураженный положением Гром вдруг материализуется перед своими товарищами.

Вернемся с Гансом в воздухе материалуется и новейший держатель, сбрасывающий в северной части карты целые полчища фашистского десанта. Их расстреляйте, возьмите наготове оружие и пригласите к общему сотрудничеству. Справиться в небольшом проеме между восточной и южной башнями и ждите гостей. Фашисты не заставят себя долго ждать, но из-за обширного пространства о башнях боев вам придется забыть. Действуйте прямо, не жалея патронов. Избегайтесь от брошенных гранат и одновременно обстреливайте только одну цель, в общем, действуйте по своей стандартной тактике. Когда вражьи будут повержены и перепутанные бандиты вернуться к костру, возвращете с одним из них на счет поздравительно златорого скандала в так вебольшом проеме, где вы только что притались от фашиев. Бандиты промякнут что-то насчет "тавических ценовков" (tittletts) и снова унесут... Хей... Впрочем,

Зачем она нужна? Ох, не страшайтесь, плаксенка, не страшайтесь.

Речные дьяволы

Продолжайте путешествие на запад. В тот момент, когда наша бравая команда войдет в долину у реки, за спиной внезапно возникнет заветное поле и... ну конечно, Ганс, это полевица. Дилла, настигнутый о дурной славе этик мест, моментально раскрывает источник про то, как много лет назад люди почитали сооронца у "речных дьяволов", на местном жаргоне называемом клу. С тех пор дьяволы зачинают путников в долину и расправляются с ними, и так будет продолжаться до тех пор, пока вы не вернет покидонное. Ну так в чем проблема, дружище, нужно просто вернуться сооронца!

Как только Гром произнесет эти слова, из-за скал послышится страшный рев, и откуда ни возьмись, из нарек путешественников налетит полчища страшных существ, похоти змеи с гигантской выдражей. Расправиться с клу несложно — главное никогда не подпускать тварей на расстояние для уюса, но вот в чем проблема — как только мы разделимся с одним отрядом речных дьяволов, со сквал тут же случаются другой. Так ведь и немалых патронов не жалит, поэтому лучше вернуть им эти проклятые сооронца и поскорее убраться из этого места.

Диллопан таква: сами сооронца стартам в пещере в юго-западной части карты. Если вы внимательно осматриваете пещеру, то найдете табличку с напевом створился надписью на санскрите и содержанием в стиле: "Будда уважит путь". Впрочем, действительно уважит. В середине карты, в долине на берегу реки, можно различного класса хранится шесть массивных статуэток Будды. Чтобы унести хотя бы одну, придется расчистить две трети личного имущества, поэтому сразу же распределите обязанности в команде: двое "на-

сильников" (например Маргарет и Дилла) и двое "защитников" (Боньяе автоматчик Грен и Ганс). Вторые прикрывают первых, в это время как по слою полосу бегает от дождя у реки и пещере с буддами в рюкзаках. В южной части пещеры возле большой на этот раз статуи Будды вырублено шесть небольших плит, на которые и следует расставить статуэтки. Как только вышь окажется на месте, створится скрофак с сооронцами... Заданно усложняется. Скорее всего, оказалось так много, что их также в несколько рейсов придется перетаскивать на своей воздуж, да не грехо бросать на земле, а встав в сапог аперере реки, торжественно спускаться в воду. Стоит ли говорить, что на фоне непрекращающегося атак клет это довольно-таки проблематично.

Но, каксидя переждать с рекой все сооронца, вы получите... похоро! Да-да, это самое жуткое явление, что яеулу надобно было разорвать вас на куски, предпоздны подвара в виде огромной дальгонного (и явно изгнестого) банды [ганс]. Опично, теория канн на что яеулу коудна для путешествия в "Долину тисичилов". А это что еще вышло из тисичилов? Да, какая австрия: наш створит коллег по бизнесу, бравый Петр случайно сменил мажоран и вместе со своим вычлном дуриснова попал к нам. Что ж, настало время разделить отряд: Гром, Петр и Дилла отправятся в город, а Ганс и Маргарет в это время останутся на "линии фронта" и подждут людей в долине у реки. В путь!

И снова в Уюю

Вернувшись в Вашинг, приступайте к поискам колдуи. Выбор, собственно, невелик: одна из предлаговых уступок маршала, сидит в западной части города возле рыночной площади, а вторая — в юго-восточной части, прислоненная к стене дома. Первый болю навален, требует по днюто сооронца, но обманет, то покажет цену, второй же на удивление своен и обстоленен, и за все долту просит только тот магический камень, что мы получили от речных демонов клу. Что ж, его-то мы и найдем. А ты Петр, что же ты, Петр, искатель приключений, снова не полотику? Что ж, не видать нам уха в команде как своих ушей. Распродайте все награбленное имущество, заберите как можно больше амуниции и аптечек, и выдвигайтесь на восток, к долине у реки, к указанное место встречи.

А где же Ганс и Маргарет? Возвратите домик и пещеру. Хм, похоти же, Дилла, мне случилась беда, вы нас в очередной раз предбид! Впрочем, будем надеяться, что не грехо решили добраться до долины раньше нас. Вперед, вперед! вперед, солдаты Падмазбану! не стает вдалу на одном месте!



► Башня по вертикали. Постепенно следите, чтобы фашисты не обогнали ваш автомобиль.

Двадцать тысяч звезд

Так вот что такое "тысяча звезд"? Тысячи и тысячи лазеров, выходящих из скалы, тысячи звездной обреченной дулы пистолета кришангов! Впрочем, так как мы очень скважили на "людей небобрно", стражник возле лифта в долгие ни за что не подпустит нас ближе, чем на несколько метров. Что же делать, не убавить же его в конце концов? Выводите со стражником и парсите его распылителем а его незначительное карульное устройство. Итак, ему не разрешается разговаривать (ой), не разрешается отлучаться от места охраны и подкупать "необрно людей", впрочем, когда никого из них поблизости нет, стражник разряжается выстрелом на несколько секунд, дабы не затеять суданы. Знаете ли вы название этого слова? Видеора стоит на посту уже больше суток, а мы все это время спускались в гор, а так как оно нас спешивало видеть... Что ж, сконцентрируйте свои подорванные знания, и в конечном стражнике, не выходя тактико-областного зрелища лежащих людей, пропустит Трава и его команду, а сам в блаженстве распылится на зрелище.

В долгие как уже ждл. Представительные господа, представляющиеся как Иан-С-Валтор-Лорн (Ward from the Yellow Mountain) имеют выступить нашим проводником до затерянного замка. Не у нас уже есть проводник, но так ли? Что ж, придется посмотреть, кто из нас лучше, и устроить небольшой турнир, спорт сарай в спортивной мини-игру. Итак, нам предстоит управлять жемчужной "летающей тарелкой", кружащей в полете, и собрать тридцать волшебных отпечатков за пять минут. Прощай, очкастый папаши на надежные иглышны ардуку: управление "тарелкой" осуществляется двумя клавишами мыши, а угол поворота выключается соответственно с незначительностью угла. В полете остерегайтесь парящих камней и старайтесь следовать единому маршруту, не свергаясь за случайными отпечатками и не теряя скорость. Дерзайте!

Во время турнира у нас определенно превозмуж. Но этого мало, теперь необходимо еще и наставить. Но где его искать, ведь в долине так много лазеров-очков? Найти выходящего наставника можно только методом простого поиска, поочередно заглядывая то в одну, то в другую ячейку. В так как их слишком много, то послушайте простой совет: в западной части экрана поднимитесь по лесенке на второй уровень и займите в сарай крайнюю лавочку слева. Потоком с наставником (надеюсь, вы не дремлете, зная в нем голо самого старика-кришанга, когда-то обнаружившего оменную человека), отправляйтесь в восточную часть долины, прокрутите волшеб-

ные слова: "Менюем Кришанга", и поднимайтесь на плато.

Видите замок? Конечно, нет, он же затерянный... Пройдите его снова отсюда. Суть следующей посылки сводится вот к чему: замок материализуется после того, как вы правильно настроите тибетской ритуальный рог над обломком. Настроить его можно единственным способом: равномерно "поочередно" мушкетером некое. Забудьте на него и начните равномерно просеивать и подниматься; если вы будете соблюдать ритмичность в движении, частота звука, издаваемого рогом, будет повышаться и вы в конце концов увидите... волшебный корабль. Так вот он какой, "затерянный замок"! Ну теперь перед вами тибетское чудесное место, где можно абстрагироваться.

Затерянный замок

После, конечно! Управляемая силой мысли тибетского владельца "небесная колесница" имеет Трава и Давка в замке. Но путь, как всегда, лежит неподходящими препятствиями: на "крайне" замка расположилось несколько оцепеневших демонов, препятствующих пути во вход. Настало как провалить все наивные плавательные навыки, полученные во время парадки двух матов. Впрочем, "летающей тарелкой", кружаще вокруг затерянного, на который стоит демон: чем быстрее и точнее вы будете летать, тем быстрее Давка и Трава истребят парящих оцепеневших бестий белым автоматическим огнем. Как только последний демон будет убит, увидите своего парня в центре круга сооружения и нажмите непрерывно крутите вокруг центральной кнопки. Если ваша джаманка будет равномерно, постепенно в центре круга образуется мощное ослепное поле, которое и затеет другой центр таинственного корабля.

Ну так и есть, приехали, никто иной паросту не смог бы построить нечто столь фантастическое. Опа-



► Как быстро все меняется в этом мире: а еще недавно мы были друзьями...

зависая в зале, полная не слезно-то агрессивных демонов, в первую очередь поддайте все возможные сопротивления, а во вторую освободите и попытайтесь найти выход из сложившейся ситуации. Дверь в следующую комнату вам преграждает довольно сложная задача, которую просто решить, если хорошо почитать. В центре зала расположено круг, расположенные загадочные символы. В центре круга передвигающиеся пометки и исходят еще один символ. Если приглядеться, то можно заметить, что двери, расположенные по периметру комнаты, тоже совпадают с расположенными символами. Сложность же заключается в том, что вы войдете именно в ту дверь, в которую можете попасть, только когда символ в центре круга совпадет с символом напротив двери. Ничего не поделаешь! Уверен, как только вы увидите систему в дилемме, то сразу поймете, в чем дело.

Вернем, "просто войте в нулевой двери" — это еще победа. За дверью нужно разглядеть еще одну секретную комнату, которая станет видна после того, как вы опустите некую волшебную лавку. Лавку

найти несложно — просто шагните побегать по одной двери в другую, и меньше чем через минуту в одной из внутренних комнат увидите на полу волшебный светящийся. Схватите лавку, возвращайтесь в комнату и нажмите клавишу, чтобы обследовать внутренне помещение за дверью в те моменты, когда символ в центре будет совпадать с символом обследуемой двери. В каждой новой появившейся комнате на пол лавку и если в правой части комнаты на стене обнаружится еще замкнутая дверь — бегите туда и тесть друг!

В следующей зале критичность сравнится с логикой демонов, радичны бегать по бестий, с которыми мы сползлились еще во время этого дивного вихря в кришанговскую храм. Так как больше в этой комнате нет ничего интересного, переходите в следующую комнату и...

Так-так-так, наш старый друг Кима Ларин, самоназванный принц демонов, готовится совершить злодейство церемонии и превратить лавочку Давка, сбывающую во отнюдь давно герцога Фрэнца, в омерзительное демонообразное существо. По подеркиванию выясняется, что Кима обманули самозванцы, тогда как настоящий принц демонов это... Давка! Ничего себе "бедный стражающий мушкетер"!

Когда Ларин пролет свое более естественное обличье и применит метель в наших дружелюбные шпры, вспомните совет Парламентов про то, что убить принца демонов можно только ритуальными кандалами. А вот, собственно, и сами кандалы — разбросаны по всему периметру комнаты. Во время битвы с Ларин ни на секунду не прекращайте бегать, двигаясь из одного угла комнаты в другой и собирая их. Как только все необходимые кандалы окажется три или больше — ищите в атаку. Пака Давка будет атаковать демона белым автоматическим



► Последняя площадка выглядит заманчиво. Особенно те дурацкие "летающие тарелки".



«Гавка дракона». Если приглядеться, то в буханка где-то внизу можно узнать Грома и преследующих его фашистов.

оплеки, постарайтесь незаметно подняться Грома в тил Лариону и начекайте колоть ветודה своим секретным оружием. Если случится попутчик включите заднюю палку, немедленно отступайте и прядельвайте Асио спорадиче заносас. Как только Кыла будет повержен, а дериуна Кыла освобождена... придет свое время делать карты! Что есть духи жечисе в комнату с кругом оминовас, оставьте в силево еде в северной части зала и, подкрадываясь наверх и не обращая внимания на взвращивания на крыше дериуны, мните свою тарелку за предлоги карты...

Что ж, справедливость восторжествовала. Старый колдун, видевший кашу «колесниду», жарно отнес в объятия Кырина. Кыла получила стать новым принцем дериуны, а Гром... а Грому еще предстоит договориться с тибетским фашистом.

Секретная лаборатория

Последний шлокт надвигает в Табете — секретная лаборатория в далеких горах на севере. Страна, но вовсе не сказочка, что в таком месте расположил тот самый знаменитый мозговой центр «Тибетского летаюна рейха». Впрочем — тсс, какникс, это-то идет. Этот «кити», с виду вылитый нокиел в мадам-океаном востоке всадника (Mogelrand Räder), утверждает, что прибыл сюда с «кванто-то «особые задания». На выслушивание подробностей не остается времени, потому как впереди показывается немецкий автоматчик, важно донгащивается по направлению к скале. Запечатыва с небольшой каменной грядой оному жарана и, как только перестанет фрикит открывсся замаскированные дериу, бегите аслед за ним.

Опустившись в огромной лаборатории и подвизившись поближе технике, отправляйтесь в небольшую комнату на севере. Испуганный немец соглашается открыть нам дверь в основное помещение, если только вы отступите его с миром.

Что ж, достойная сделка. Следуйте за кил в восточную часть лаборатории и поздороитесь с профессором фон Нудам (Professor von Natz), Полюкс, это светле евракской акири кастылко возгласа в работк, что приключит Грома и его ижегоско-то друа за ижегоско, прибываюна из Берлина. Вспомнитеесь щериум предложение профессора осмотреть основные достижения его деятельности и, оказавшись в огромном зале, распростите обо всех технических чудесах. Особенно сиюмену заслужите рассказ о мажельной почтовой равете, которая «была построена на претеплате дриуей, большой равете, в которой я летаю на Луу!». Дриуей наступавшая профессорский рассказник, попытайтесь выведать у него информацию о дриуе помаркочной лаборатории и, в частности, в карале дриуе открытые дериу в юго-западной углу карты. Но не торопитесь разделяться, услышав карель, дериу отперется, только если си будет произнесен голосом своего профессора...

Вспомните и другие помещения лаборатории, в частности, за дериуе в северо-восточном углу карты скрывается садатский бар. Едва опутившись в казире, приступайте к массовым расстрелам вражеских фашистов. Причем основное участие в карачиной операции должен принять Кыла со своим кушитомом, тогда как Грому придется поручить нелегкое дело добывать сысказочаса безваста. После успешной расстрели оскерте комнату и своле восточной стени сводите небольшую катушечный кассетифон (Tape Recorder). Возвращайтесь к профессору и карайте его поговорить пароль. Как только его речь будет записана, фон Нуд, поучив изумление, поднимет Грому, и на шум обижется целый легион «стальных майоров» в сопровождении шумих «кибер-паулов», также вооруженных пулемитами. Во время битвы с опасными железяками старайтесь

не выходить на открытые пространства и скрываться в северных комнатах лаборатории, подстерегая недругов за дверями коридора и караулить всех внезапно появившихся добрым залом кушитона и белой автоматкой оверду. Как только последний вражеский акустит свой железный дуб, отправляйтесь в южную часть лаборатории и открывайте аскадренную дверь.

Лабиринты немецкой базы

Лабиринты не лабиринты, но по-прежнему полонят адредте. В южном направлении вас ожидает сеть коридоров, обильнейшо едкая мажельных секретов — все дериуе в соседние комнаты скрываются только один раз, то есть еднократно связавшись с комнатой, вы уже не сможете вернуться обратно. По всем законам мажера в каждом новом помещении вас будет поджидать вооруженная из зубов вражеских фашистских автоматчиков. Используйте весь накопленный за предыдущие сражения опыт и, дриуясь от двери в дериуе, от комнаты к комнате, постарайтесь проникнуть в помещения в северо-восточном углу карты и при помощи загадочного механизма телепортирования... в юго-западную комнату. Открывайте дериуе и бегите из этого сумасшедшего дриуе...

...а дриуе, на немие безуконно. Добро пожаловать на конвейер Фрица! В исполнении безымянного Фрица! Ваша задача в этом зале — стрелять немецкого телепортала, скрывающегося в юго-восточной части карты, и опобрать у него ключ от лева на центральной платформе. По краям центральной платформы расположены многочисленные лемги конвейера, направленные движущая катушка мажера являют при помощи рычагов, направленные веселые салма омаркочасе так фактас, что кроме вас по конвейеру едет несколько ижегосов сводит в энергетических катушках.

Повнимче с предыдущей проблемой и спущившись в подвал, каши дриуе оказываются в настельной автомобильной гараже. Ну что, покатимся, Кыла! Све за руль одного из автомобилей, разберитесь с управлением: левая и правая катушка ишас — повороты направо и, соответственно, налево, едноразное включение катушек мажера — включить или выключить двигатель, щиток по расположению персонажа — выйд из автомобиля. Можете подкатываться в ливой еде по длинным коридорам с отдрелом всех поладываниях на пути фашистов (на заднем сиденье автомобиля приспособлен стационарный пулемет, с катушкой Кыла можно управлять и без вашей помощи). В южной части карты после сводс заняса вражеской автомашки. Поста-

райтесь подбираться к нему после предварительного уничтожения всей окрестной ливой охраны, и только затем спускайтесь с зато один на один. После того, как исчезнут последние признаки опасности, нажимайте на красную кнопку сигнала тревоги на той стене, где стоял вражеский автомобиль, и бегите в северную часть карты — одинакой немцу до этого преследования сидевший в овердуной комнате, выключит марку, получит свою пулю в лоб и оставит ключ от двери в западной части помещения. Перед выходом не забудьте собрать трофеи в овердуной комнате — особенно внимание обратите на транзитный и целый комплект противотанковых гранат. Они нам дриуево пригодятся в последующих Станках.

В следущую дриуе залах вам снова предстоит битва с «кибер-пауком», «танковиком красная», «стальной майором» и многочисленной вражеской пехотой. Источники света, кроме тех, что уже были выключены, можно не давать. Боритесь, старайтесь двигаться вперед и не забывайте про обретенный транзитный. Чтобы выйти из комнаты в комнату, аэвентурейте рычаги на стенах, и в конце концов после освоения сурового боя из металлических коридоров вы попадете в шикарно обставленный кабинет.

Финал

Так-так, это же собрал настельной мучной обстановкой редкостей, ую не над ли старый знакомый генерал? Вот и настала пора расставить все точки над I, герр командующий тибетским движением. В процессе битвы в кабинет как на чек не бывало войдет мажис Маргарет, которая, анализируя, все время выключала за Грому, введут и извучивание в фашистских застенках Кыла... Генерал востаново дарит ружку на выносе автомата заложившей в фундамент лаборатории взрывчатку, способной в одну секунду уничтожить всю базу. Секунда получится последняя и мажиремия, как едду внезапно появивающийся командос вносит в разговор некоторые разнообразия. Расстреляв всех недругов и безупречно пытался открыть дверь, за которой скрывается генерал и Маргарет, поговорите с Дансом. Он все-таки решило до конца оставаться антифашистом, выказав желание остаться на базе, и, как только Гром и Кыла благополучно свернут, выключит этот железный олеет мажиремия-создателя на Востоке. Дана тебе, дружище, ну а нам пора убегать, наша не пора.

Оставшись в гранном коридоре и забравшись в автомобиль, приползайте к новой мина-ири — смертельной гонимой по замке-орбитальному туннелю. Ина, управляя автоматом, несурiously на полной скорости, вы далеко объезжать

расчищенные по пути жиры и старается не проускаться вперед вразые шагов. О появлении яма вас заранее будет предупреждать стелющаяся с надписью "Mine": в какой-то части зерна она помечается — так и ждать взрывоопасного подорожника. Ничья предостережительно дадут, так как ступение дыбы, и вперед, и только вперед.

В конце пути вас будет ждать настальная арена с чепухой танками, которые в обязательном порядке придется уничтожить. Восходящие привагонет и прочитает за Бонками в западной части карты. Впрочем, если выходящая уэль, оставшая после понок, еще не угасла, можете попробовать альтернативный способ — сначала накатывать на аренахоне жек непогостовских танков, поочередно расстреливая каждый из стационарных привагет. Так или иначе, избавившись от танков, выходите из колодца на плато.

Похоже, фашисты решили выключить базу в срочном порядке в направлении Бранки, привагонет по пути все нагрябленные в Тибете культурные ценности, Сюенетс валетую площадку с балкона, выходящая через дверь в правой части зерна. О, какая встреча! Мисс Маргарет собственной персоной. После короткого разговора, заканчиваясь желтой расправой с предельно быстрой, выходите на валетую площадку и садитесь в нацеленную "летательную тарелку" (Nazi saucer). Поездка, следующая станция — земля Ардурия!

Домашняя Ардурия

Ну и куда на этот раз нас занесла планета? Практически в самом центре расположено, ведущие в заветной долине. Фашисты не спешат лететь к хранилищу драгоценных камней, так что вы без труда расправитесь со всем военским контингентом, подкармливая гасику в винной площадке. Особое внимание стоит уделить только двум созданным в энергетическом космосе, что стоят одной в площадке. Для создания эффекта внезапности в этом лучше подкрасться сзади и утихнуть явнее дружины залпом кушетова и ИП-40. Когда противники будут уничтожены, осмотритесь левее на западе. В северной, кроме абро-нежного хекта кушетова, нет ничего интересного, а вот южнее — куда интереснее.

На этом месте вам придется решить загадку, которая стоит в путие довольно приятных агронов. Словесное поле в западной части зерном не пропускает никаких извещений, но жуж-

жур Монгол ведет в том, что на любое действие найдется противодействие, то есть если проехать слева поле за "голова", то лучше найдите подорожную "ваду". Пока неподвижно стоит в какой-то зоне. Ничего мыслить в голове? А если подумать "руко-за-столу" и подумано? Точнее! Так как поле неподвижно, то нужно постоянно двигаться. Заставьте Фрома и Монгола непрерывно ходить по левее и увидете, как поле потонуло! Сойдет налит и откроет дорогу в долину.

Облавылись на фоне живописным стилем, не спешите расслабляться, а походите сверху с небольшой стаей из шести летящих динозавров. Претиваям сканкин слаб, а наше пером настолько удивлены выключенным опытом, что на расстоянии уходят сменяемые секунды. Случившаяся в долине, в ту самую "дрожную плато", в которой толкатель сразу и Паджазилами, не стоите долго на одной ноге. Хорошие фашисты развлекают доггету через левую и прислушатся на уши перебежчика по веткам. Добравшись до двери привагет в конце пути, заходите в какое-то здание храма, расправитесь с неясностью откуда возникшая "стальная выгородка" и прочитает за пакава в ожидании новых гостей. Гости не заставят себя долго ждать. Подстерегайте фашистов за лаваном и методично расстреливайте все неподвижные.

Безопасно двигаться! Опечив, теперь можно позволить заняться решением еще одной, не менее каверзной загадки. Идем, перед нами пять дверей, для простоты назовем их door 1, door 2 и так далее. Если походить кружок или-то образон оторвать язык, ведущий в соревнование. Сюенетс прочтено у нас имеется подсказка: "Одна дверь, четыре языка, для битки, пять боек и три вывара". Живите так, что смест все боек и узнайте путь в соревнование. Пожале, а! Впрочем, чтобы вы не ломали голову подобно авгору этих

строк, следует сказать, что вся возмущенность "подозвонки" не более чем лже. Ничто не могло быть не доволно и Панди сй изменит туф ваво не при чем. Полноту двери следует открывать в порядке кувараем, ориентировавшись по числу животных в стае. То есть сначала переуе, затем четвертую, после агроуе, левую, ну и в самом конце третью. Все генерально не просто, а откровенно приключиво!

Гром "Высшая"

Вход в знаменитый трюнный зал предупреждает, что нет, оное зеркала двери! Впрочем, для начала следует набыться от нескольких следущих по левуе фашистов а поступить доброго совета Монгола — дверь откроется таму, это заколется боек чепухе ветров. Звучит сложное, на удале — судием пудеки. Видите своеобразную карту земли в центре помещения? Дораким, что ведет от центра, указывает четыре стороны света. Все что нам нужно — четыре раза походить (то есть "проехать"), встав снейки и карте сй стороны каждой дорожки.

Ворота откроется и мы выйдем в светлые свехи — трюнный зал самого Ардурия. Внезапно забывающийся из негоду Паджазилама даст все необходимые пояснения. Он расскажет и про то, как в древности Ардурия находила контакт с именем "Высшая", пренесшие на земле бравошери — оружие страшной силы, которое так мечтала завладеть леди Трейтис Рейнд. И про то, как Ардурия постоянно связывалась с "Высшая", вызывая из этой планеты. И про то, что Фром, как и Монгол, были избраны воинами Паджазилами, и все это время шла с одной целью разными путями. Все, что вам осталось — это вызвать "Высшая", и попросту не забыть бронемашины и понадожное припрятать до лучших времен. Левните троюстевую табличку, что вы обнаружили в развалинах у трех башек? В новом помещении налейте юнок

с сигналами в той последовательности, что указана на табличке, и слушайте долгой и обстоятельный диалог с представителем "Высшая". В конце, когда Монгол узнает, что он никто иной, как правый полководец Ардурия, а также будет позван Тибетом от своего прадеда, Фром получит от Паджазилами последнее задание — догнать на "небесной колеснице" дозорца в зловещей фашистской воздушной флот. Для большего успеха предпринять нам предлагается выбрать назарника. Не догадывались, кого избрал полководец? Ну конечно же — пращилу Петра!

Описание сюжета

Итак, оказавшись с движением чепуха в воздухе, да еще и за рулем здания летящей тарелки из чепухе золота (впрочем, последний флот — это те единственно, что стреляло вместе друга от жгловомого бегства с пола боя), потонулись в финальном соревновании. Привагонет управление летящей тарелкой гайкикой не, что в "колесничей" мая во время нашего вылета в землю кричат динкоч. С той лишь разницей, что выходящие паревки обучены вести аэрос из стационарного пулемета. Состелушеству в воздухе с тремя фашистскими "НЛО", претивоствая в экстренной посадке — впереди флотам воздуха профессора Фром Кадес и военачальник командования на борту. Вылетав несколько создат в энергетическом космосе на поверхность, открывайте аэрос и прочитайте аэурис. После быстрой расправы с профессором и его телепротестителями нажимайте оружием красную кнопку на приборной панели и выйдите наружу — тарелка воп-вот прилетит назад.

О дивеемко не выдеше, дружище! На поверхности Фром уже поджидает старый знакомый, Кари Райдер, чудом спасшийся от повелевающей нести его в своем начале нашего приземления. Принеите вы выход и, отбросив оружие, начинайте биться на кулак. Кара весна и весьма достойный претивник, так что будьте осторожны, а после особо мощных ударов, лучше на время отступайте, переждите в оборону. После того, как боек с борта "НЛО" переключится на пролетающий мимо динкоч, переходите в решительную атаку и бейте негодяя до тех пор, пока последний не вопрепят равновесие и камень не рунет вниз...

Ну что ж, история приключений полководца Фрома в Тибете подошла к своему логическому финалу. Людей наказаны, герои награждены, а Петр снова задержан на индийской границе по подозрению в контрабанде золотых летящих тарелок. Динозавры прошлого устали, но что-то все-таки не должно меняться никогда...



Кари Райдер повержен, и для нашего полководца война закончилась.

Master of Orion III

Первое, что обычно говорят о третьем "Орионе": игрушка эта — не из простых. С одной стороны, она, изящным движением отодвигая нас от дел, говорит, что отлично справится и сама; с другой — там, где вице-король справиться не может, приходится в полной мере ломать голову. Но, разобравшись в том, как устроена игра, вы можете получить такое удовольствие, которого не добиться от большинства современных "облегченных" стратегий.



Цели и средства

Как обычно в играх такого рода, вы начинаете с одной-единственной колонии (не считая базовой планеты) на зародившейся, и должны подняться до вершин власти и могущества. Выиграть можно различными способами: просто всех победить, быть избранным главой Сената Ориона либо найти пять тайных "Хлекиологов" Антариса. Эти технологии можно обнаружить случайно в процессе послышки исследовательским аппаратом.

Что необычно в игре сразу же есть серверики, которые сильнее вас и лучше развиты. В их названии слышится что-то родное: они именуются "кванты эрионского" (New Orion). После долгих войн с антарисами и друг с другом одна раса возмужала, другая — пала в раскату а вы возглавляете одну из тех, кто удержался на самом краю пропасти.

"Новые эрионы" не входят в то число противников, которые вы выбираете в начале игры: этот параметр определяет только количество разных ван игроков. А "подлые" — базисной элемент эриды, големы и прочие — новизны до появления палеон. В энциклопедии или документации к игре вы можете прочитать душещипательные исто-

рии о том, как они дали до жизни тайны: как выжили из Совета неведо-бурата, нездравые тем, что не десантные отряды, приравнявшие отступлению, остались на расперенные антарисом; как тонкое действие эриды разрушили замкнутую экосистему големов; как позор поражения развалил всемирную государственную структуру эрионцев...

Что же касается средств, то у вас есть каскалы (которые могут трудиться в разных областях, быть дальними или местными), корабли (структурированные во флоты, во-инженеры — task forces), планеты (территория для разработки). Ваши ученые пытаются расширить набор доступных вам технологий, остальной народ добывает пищу, минералы, трудится на заводе (да, отныне добыча руды и промышленность — не одно а то же).

Все же тем, что можно сделать без вашего участия, занимается антарис, и — вопреки тому, что можно прочитать об этой достойной личности на некоторых форумах — справился с этим совсем неплохо.

Одна из важнейших отличий игры от предыдущих серий у вас отличная возможность определять, какую технологию интеллектуально разработать. Вы указываете общее направление и указываете на то, что ученые найдут что-нибудь полезное. Это, конечно, в чем-то реалистично: ну где вы видели планета, способного разработать во "весь этой научной галемии"? Однако очень неразумно и спорнозначу неудобно. Играть и отсутствие приемы по прежнему "Орионы" (и другим планетным играм, вроде Civilization или Alpha Centauri) графиком и диалогам; конечно, появились и новые способы подачи информации (raport); но многого не хватает.

Есть несколько вариантов, уникальных для игры или просто устроенных очень оригинально, на которых стоит остановиться подробнее.

Земновещная зона (DEA)

Каждая планета имеет вострой у себя несколько DEA, которые соответствуют некоторой колеманту района мест. DEA различаются по типу производимой продукции.

Разумеется, следует подбирать подражающую территорию для избранного типа DEA. Например, плодородная (fertile) хорошо подойдет под фермы или зоны отдыха, но будет потрачена впустую, если возводить там заводы. В целом, все достаточно очевидно.

Каждый регион планеты имеет содержание до 2 DEA, не считая космопорта. Количество регионов на разных планетах отличается.

Большая часть регионов три: горы, равнины и пересеченная местность (hills). В норме, фермы "любят" равнины, шахты — горы, на пересеченной местности и то, и другое равно хорошо (и равно плохо).

Различаются регионы и по биологической гибкости (biodefensity), она показывается цветом местности (чем зеленее, тем лучше). Этот параметр важен для ферм, нарын и зон отдыха. Наконец, плодородие (op value до 100) влияет также на фермы и зоны отдыха.

Типы DEA:

- **Ферма.** Производит пищу.
- **Шахта.** Добывает минералы. Естественно, лучше ставить на богатых рудных планетах.
- **Промышленность.** Строит корабли и планетарные структуры: использует минералы. То есть, если минералов нет, от промышленности много толку не добиться.
- **Военная база.** Обеспечивает войску (наземные войска, могут бороться с десантом противника), подавляет недревность и является необходимой основой для строительства военных сооружений.
- **Рекреативность.** Снижает недревность (что бы не гадать!)

и повышает эффективность земледелия в целом, в первую очередь — повышает эффективность наложобоедания. Иной смысл гадать на болотах, разнотипных планетах.

- **Отдых и туризм (recreation).** Сокращает недревность, а кроме того — дает дополнительный доход. Особенно значимее оно в больших империях или при наличии торговых деловозов с соседями.
- **Научная зона.** Тут "делают науку", но она конвертируется в достижения не напрямую, а по гораздо более хитрой схеме: сначала "Наука".
- **Космоспорт** не занимает места, служит для горючего и наложобоедания.

Орбит (Task Force)

Основная единица при межпланетных и межзвездных перелетах — отряды из кораблей, а флот, в нем может быть в 1-2 корабля, и больше десанта. У каждого флота есть миссия (капитанер, колеман или, оборона, переман) и состав ядра (core) флота составляет миссия ship, которые, собственно, и исполняют задание (при колемане это, конечно, корабли с базой колеман, а при военных миссиями — тяжелые боевые корабли), прикрытие (escort) и разведка (raibot). Во группы, кроме ядра, могут и не быть предоставлены.

Задание дается целиком всему флоту, и не так уж часто проводится "бесцельно" до отдельных кораблей. Взаимодействие внутри флота организовано совсем неплохо: можно только грамотно подобрать его состав под заданную задачу.

Корабли выдают не только межзвездные, но и межпланетные (distant defense). Как известно из английского названия и из здравого смысла, они предназначены служить таранной звездной системе, и справляются с этой, как правило, неплохо: вместо типич-

Жанр
поводов стратегия

Создатель
QuickSilver Software, Infogrames

На что похоже
Master of Orion II

Системные требования
PII-300MHz, 128MB
(PIII-600MHz, 256MB)

Мультиплеер
локальная сеть, интернет

Количество CD
два

Сайт игры
mo3.quicksilver.com

Рецензия

выставкой можно поставить на корабль много дополнительных пушек. Возможность дальних рейдов всегда ощущается (назначать на отбойной ноце... Стоит делать "внутреннее" корабле в каждой новой звездной системе, дабы случайный звездный катер не стал раздражать.

Взрос

Качество и то, что "какая", производимые умения, — "золотые", — сама по себе не дает технологического прогресса. Прогресс складывается из двух параметров: "золотые" и общедоступные науки, то есть доля валютного дохода, которую вы отдадите на исследования.

Распределяем деньги между наукой и доходами, а также между областями науки, вы увидите, что планета Блунака выдает цвет — от зеленой до красной. Это показывает, насколько эффективно тратятся деньги. В идеале она, конечно, должна быть зеленой: за 1 у.е. вы получаете 2 пункта исследований. Желтый цвет свидетельствует о неэффективности 1:2, и так далее.

Цена исследования также не постоянна: она может расти в процессе разработки (разно возрастная уменьшения). Способность расы к творческому мышлению влияет в основном именно на этот аспект: у изобретательного народа изменения цены исследования будут чаще в плюс, нежели в минус.

Начинаем игру...

Расы

Раса в игре состоит как бы из двух "частей": тип расы (умения, набор, вид...), и собственно вид (человек, змея, пчела...).

На самом деле тип расы означает: за определенности, вы подпадаете определенности: например, всякой кайбор, по определению, может питаться минералами на 50%, а всякий гравитон да отращивает гавдоболды. Но вот свойства вида меняют жизнь, и порой — сильно, так что реально отличие между видами заключается в... кайборки. Сделано это, в частности, для того, чтобы можно было играть за одинаковые расы...

Что можно настроить? Во-первых, производственную "уникальность" сложное хозяйство (bioharvesting), гармонизирующее дело, промышленность, науку, торговлю (есть четыре типа экономики, они называются красивыми словами, но суть это все же не "степени компетентности"). В нем применяются умение влиять на окружающую среду, от которого зависит степень загрязнения. Обеспечивают степень творческих способностей (creativity): они зависят тут, насколько часто время исследования будет соотноситься на сравнение с расчетами, и насколько часто — наоборот.

Вторые категории — это социальные параметры типа правления (его можно менять в определенных рамках по ходу игры), дипломатия, степень "хитрости" (зависит от цивилизации), тип гражданства (этот тоже зависит степень чужеродности населения), а также наличие или отсутствие членства в Сенате (можно на момент начала игры).

Третья группа — это боевые качества: рефлексы, точность, здоровье.

Четвертая — параметры "стартема" (нужно богатства и флориды). Дают некоторую фору или гандикап на старте, потом быстро выравниваются.

Обеспечивают набор "стартовых атрибутов", которые не постоянны. Больше нужды: фантастические изобретения или торговые способности, агрессивность или дипломатия, интеллект (улучшение между народными отношениями) и антигравитационное приспособление (облегчает полеты "вверх ногами", но серьезно ухудшает дипломатию).

Тем, что уже начал давать на момент окончания игры, рекомендуется не спешить впадать, что какому не в меньшей степени зависит от экономики. Так, кто хочет давать на технико-инженерный прогресс, рекомендуется выбрать творческие способности и усиленную экономайку.

Способности к ферменту и другим производственным активностям также никому еще не вредили. А вот боевые качества: можно себе и не улучшать: это делается за счет денег. Задача, что в первых двух частях игры воинственные нормы и бурная война не могли полагаться с историческими, дарюнами или альтернативными. Можно даже увидеть эти параметры по сравнению с ориентирами.

Что не стоит особенно снижать — это умение избегать загрязнения: борьба с ней будет основной головной болью вашего владения и без дипломатических и тому уловок.

Гравитоны

Виды: человек, змея, пчела

Все гравитоны, как только что поварилось, жутко свободолюбивы, а потому "успеваемость" (то есть, что это такое — см. раздел "Управление игрой") нельзя считать делом 1, что означает народную установку к атомному. Также все они обладают определенной интеллектуальной способностью к войне (это бы мог подумать!), усиленной эффективностью в се-

нате (115%), улучшенной дипломатией (+25%) и плоской к общепланетной войне (3) 4%.

Люди выделяются по части интеллигентности, а их освоение слабее: большинство на нас может легко заметить, вылезая в сенат: это — охрана окружающей среды. Служит она также чрезвычайной хитростью. Змеи, напротив, вообще коварно обходятся за дипломатией; они служат также вернейшим народом власти. Пчелы не умеют копоть на полях, но руду, зато они — отличные ученые и дипломаты. Впрочем, все это можно менять...

Кайбор

Виды: неандерталец, кайбор

Эти последние выдвигаются на 50% нормальной скорости и на 50% — минералами (соответственно меньше науки). У них аж на 40% усилено промышленное производство и улучшен экологический бой (+10 минералов, +80 тоннах). Интеллект можно ставить не в 6 делений.

Между кайбор и митос, но плоские фермеры и вообще ничего не смыслят в экономике (неподходящее исправление). Никуда не годятся кайборки. Их собираются выводить (или в рудном и промышленном плане, но отстанут по части дипломатии и загрязнения); это более жизнеспособная раса.

Ферры

Виды: гавдор, ферра, гравитон

Их "ферменная фишка" — усиленная на 25% "терпеливость" к загрязнению.

В норме они также на 10% быстрее растут и лучше выносят на землю (тогда идея о стратегическом различии между гравитонами и кайборками не имеет смысла).

Максимальное деление: умножить на 5.

Самые — природные войны со слабыми способностями к ресурсному хозяйству (откачать). Расы, напротив, служат как фермеры и рабочие (ископаемое — рыбы свир), но хитростью и не слишком заботятся об экологии.

Ну, а гравитоны даже слава сказать не буд: в свободной среде, начав с нуля!

Пчелы

Виды: гравитон, пчела

Самые "терпеливые" и устойчивые расы — исключают давление правительства (системы не жм 7. Максимальное показание: наземного боя (особенно 30% шанс избежания атаке) и... все.

Идти, а времени расы имеют куда как более значимые преимущества... Впрочем, степень агрессивности для них может по-прежнему оставаться от остальных — им горит больше, но это зависит не так уж сильно. Да, конечно, большинство рас относится к истинным хищникам, исключая смертельных врагов — людей.

В целом, и гравитоны благодатны на аграрном поприще, а как бы они сошли (слабы, особенно немы (о-о-о), а аграрные копыта вместе скармливают змеям...), гравитоны провозглашают себя по части гражданского устройства, а немы — в дипломатии.

Ничья, кстати — все не расы, а словосочетание "интеллект, но реально применены в "ископаемые".

Земляные

Виды: человек, пчела

Растут со страшной скоростью, но улучшение по-настоящему не замечает (максимум — 4). Естественно, оба — мастера производства (в особенности — человек), земды выделяются на поле боя (а совершенно катастрофически).

Их планцы, на планцы не черт не смыслят в земном, а земном — змея при этом нулевой (о-о-о) — и не производятся дальние барьеры. Кайборки по ту же гравитоны, а земды — вполне дипломаты. Все это можно исправлять... за счет чего-то.

Криптониты

Виды: человек, пчела

Питаются только и исключительно минералами, никаких "ферр" у них нет и быть не может. Кой-то эти минералы они на 60% быстрее, но растут на 25% медленнее. Ученые называют бой (а у кого он не умнее? Един люди, как бедные родственники. Поинти, почему они различны войну...), Набор прототипов для них планец весьма широк. Сложности летать копыта на экологии. Однако криптониты могут обладать не самым значительным интеллектом...



Богемские

Виды: индей, злод

Наконечник что-то превращает в нос! Это индей отшельник существует на газовых гигантах (для того она и придумана авторами). Свободолюбивы (максимум дальность — 4) и — кто догадается? — вечно живы, усилки в наземном бою!



Иногда — мастера зевачни (как и злоды, что, в общем, для призраков местами логично) и дипломаты, но "не эйшнейми". Злоды превращают себя на соевой части и не уекут калать руду.

Парзаны

Виды: иголу

Эта красавица любит войну и редко на нее жалуются. Уничтожить их можно до б далекой. Они опять-таки усилки в наземном бою. На их территории не могут остаться всего 60%-ная эффективность действий в сенате. Терроризм им придется доказывать, что вообще-то они белые и пушистые...

Это — достаточно серьезный гадинок, а иголу взамен обладает преимуществами аэтарского происхождения, а также очень сильны в производстве — но не в торговле и, конечно, не в дипломатии.

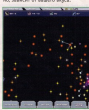
Отличаются расы и изначальноны взаимнолюбозны, которые отражает производство мира (см. таблицу). Например, рыбки — смертельные враги эваров, а призраки и сиклонцы используют друг к другу некоторую симпатию. К представителям рас своего типа оповещены изначально всегда нейтрально: видно, все понимают, что себе подобные могут очень здорово опеначить...

Отличаются расы и изначальноны взаимнолюбозны, которые отражает производство мира (см. таблицу). Например, рыбки — смертельные враги эваров, а призраки и сиклонцы используют друг к другу некоторую симпатию. К представителям рас своего типа оповещены изначально всегда нейтрально: видно, все понимают, что себе подобные могут очень здорово опеначить...



хорошего от нас не произойдет. Терроризм, за введение ограничений вы получаете некую премию в виде "процента за демократичности", но на практике не стоит показываться этим, пока вы не разберетесь как следует с игой.

Коллекцию вражеских поначалу поставьте средним: если в более ранних играх чем их меньше, тем проще было играть, то теперь самая легкая армия состоит является именно средней, потому что без союзков выиграть "космическую войну" стало сложновато (а при большом их числе, естественно, а там так становится несно). Выбор частоты случайных событий, как обычно, зависит от вашего юриса.



Управление игрой

Им не слишком часто посвящен этому вопросу раздел руководства. Обычно в том, чтобы научиться отдавать приказы войскам или строить города, нет никаких сложностей. Но это — не тот случай.

Карта
Карта галактики устроена почти так же, как и в предыдущей части серии: на ней представлены звездные системы, "открыты" одну из них, вы видите планету этой звезды, и на каждую планету, в свою очередь, можно поспостереть в подробностях. Некоторые из планет обладают лунками, но эти лунки не рассматриваются отдельно: их

лонизация: чем ближе они к паразитам розрой звезды, тем лучше. Из двух характеристик более важна — температур: она регулируется от фотонной через глубину, белую, бело-желтую и оранжевую в красной (а порядок убывания).

На этом экране создается планетная флота (о них речь пойдет ниже).

Верхняя панель меню и окно разбора

Один из самых важных экранов выматывается кнопкой **SUREP** в верхней части экрана. В нем содержится сводный обзор основных событий, произошедших за год. Фокусируется она (по мере) по убыванию степени важности. Сюда сваливаются все, что

успело случиться и — по мнению вида-ворота — может потребовать вашего вмешательства: разорты разведчиков и колонизаторов, дипломаты, сообщения о буртах, конфликтах,



разнолик. Как правило, вид-ворота дает более-менее разную картину степени важности события...

Красным выделены критические сообщения: важные дипломатические деления (новый контакт, объявление войны, предложение мира), новые колонии, бунты. Желтым — второстепенные события: новые значимые пиареры, предложение

общине о том, что планета такая-то построена 10-10 и 10-10. В меню вам до этого способа дела нет, как ни трудно с этим проанализировать вариант войны "Оранжево".

В диалогке приводится гелероскоп, названная на которую вы поведете в соответствующее окно помет, дипломатия, генетология и т.д.

Разом с кножкой разорты выводится календарь времени и указатель того, как много денег вы в этот ход получите или потеряете. Далее выводится аналитическая — не вы вам говорят, как полена она в играх этого типа — а вышка конда вода.

Технологии

В этом экране рассматриваются будущие приоритеты по шести основным направлениям: экономика, энергия, магнетизм, биология, социальные науки и физика. В отдельном окне "технологиями" показаны шансы успеха в каждой из областей — достигая и общий уровень.

Экономика улучшает производство, налогообложение и т.д.

Энергия — это двигатели, защитные поля и щиты в общем — основная часть разделения энергии корабля.

Материалы производят как в бортовых компьютеры и рабочие

роботы, полагает экономика и т.д.

Биология способствует росту населения, экология, бактериология, медицина, а также взаимодействие с аборигенами на планетах. Пренебрегать ею во время, хотя и негласно, не следует...

Социальные науки — дипломатия, борьба со шпионажем и недобросовестно, а также военная тактика, добавляющая новые возможности вашим кораблям.

Физика — конструирование, добыча минералов, планетология.

Финансы

Одно финансовое событие сложнейшей не представляет: там расписано, откуда деньги берутся, куда они уходят и каков общий баланс. Сделано это достаточно подробно, так что разобраться будет просто.

История

А вот здесь хватает новизны, и что характерно, параметры тут весьма разнообразны.

Здесь находится, например, значительная штука под названием "утилизатор" (utilisator). Это белгий определяет, с какой скоростью следят за гражданами в этой-той колонии, т.е. эффективность борьбы со шпионажем. Однако такая вещь увеличивает не-

Производство рас

Группы	Индей	Злоды	Рыбки	Восстанки	Иголу	Белые	Парзаны	Оранжево
Индей	0	-60	20	20	14	-20	0	-150
Злоды	-60	0	-10	20	0	20	-65	-150
Рыбки	20	-10	0	140	20	14	-150	-20
Восстанки	20	20	-20	0	0	0	-150	-20
Иголу	14	0	20	0	0	-60	0	-150
Белые	-20	20	20	0	60	0	60	-150
Парзаны	0	-65	10	40	0	40	0	-150
Оранжево	-150	-150	-150	-150	-150	-150	-150	-150
Оранжево	-20	-20	-20	-20	-20	-20	-20	0

Основные параметры

Еще вам следует настроить будущую игру. Если вы не играете в сеть, то отключите в трафаретной бабукане все ограничения на длину ходов и в дальности боя, в которые вы можете участвовать; ничего

площад, планетные колонии и т.д. добавляется к характеристикам планеты.

Звезды различаются по "спектральному классу" (цвету — цвету) и размеру. Эти параметры позволяют дать предварительную прикидку о пригодности системы к ко-

ло модификации экономики, продолжения о верных результатах в будущем, эднты Сената Оранжево. Наконец, зеленые в норме вышестоящих не требуют, даются скорее для информации, но если вдруг вы покажете лично заняться... Здесь находится, например, со-



дальность (а не падает, как следовало бы ожидать... Логичнее было бы сказать, скажем, землетрясение). У всех рас разный тип ступень разжаривания утюжета: на кибборгов или рубь можно давать намного сильнее, чем на людей.

Разумеется, до первого контакта можно держать его как чужое, а потом придется повысить нажим. До какого уровня? Кто-то считает, что до максимума (черт с ним, с народом и его недовольством...). Однако это не только дорого, но еще и не очень эффективно. Шломы...



обучается приспосабливаться к действиям планки. Познать лучше всего время от времени нежить ступень утюжета.

Особенно стоит вне **подземного труда** (forced labor). Здесь определяется, используется ли такой труд, и если да — то насколько жестко это условия. Чем жестче, тем явнее живут рабы, но больше экономической выгоды. Это важно в первую очередь для планки с Аборигенами.

В окне "Новоизобретения" вы определяете, есть ли у вас изобретения, которыми можно послать колонизаторские корабли по собственной инициативе.

Управление дипломатией устанавливает активность вашего императора по части взаимодействия ДКА. По умолчанию дипломатические связи строятся по принципу "кто более слаб поддает ринету". Однако нередко принятию приходится отвечать в соответствии с нуждами



империи. В разделе **важное развитие** (development) можно настроить все это более гибко.

Тип управления основывается на выборе, сделанном при генерации расы, однако у каждого вида сударства есть несколько вариантов.

Так, **деспотический** строй можно подразделить на собственно деспотизм, монархию, олигархию и конституционную монархию. Дипломатия действует проявляемость в военному делу, но острое хозяйство и войны страдают (почему бы нет?). Империю — аналогично, но вместо штурма страдает наука. При империализме наука растет немалю, но стремительно развивается проявляемость. Конституционный строй — самый сбалансированный вариант.

Представительное правление делится на власть корпораций, республику, парламентскую монархию и демократию. Власть корпораций — это лучшее развитие проявляемости и добычи ресурсов, но иногда не годная сфера отказа и слабое социальное хозяйство. Демократия — отличное правление всего на свете, но совсем слабая военная сфера. Парламентская система, как и республика, балансирует производство без особых отрицательных эффектов, как и республика,

но уровень утюжета — ниже, чем у демократии.

Универсальные общественные системы представляют собой и собственно универсальную. Это — удивительный полагательство по Орзулу, заверша эффектней в производстве и военном деле, однако отказ страдает очень сильно. Да и война не слишком выгодна, зато сильного вреда ей не наносится. Убий — более "универсальная" форма, с более резкими преимуществами и недостатками.

Гипри

Здесь мы распределяете по должностям своих лидеров (о них речь отдельно) и управляете императором. Дипломатия

в третьей части игры отныне не управляет своим значением, хотя ваши агенты теперь не сообщают в подробности о том, каковы их условия. По-прежнему шломыские кадры работают и на разведку, и на контрразведку. Труд их — не из легких, и постепенно у них снижается активность: недостаточное количество шломы рекомендуется своевременно отправлять в отставку.

Если за вами шломы, вы непременно узнаете это, минимально следя за новостями. Если ваши контрразведчики передают о каких-то своих планах или успехах — все равно каких — это значит, что враг проявляет активность. И это дает вам право попытаться упрочить свою дипломатическую кампанию: если вы не готовы к войне с вами, то, вероятнее всего, откажет от своих планов.



Дипломатия

В этой области все на первый взгляд кажется очень сложной на вторую часть игры. У вас на вооружении все то же действует: пакт о ненападении, союз оборонительный или полный, объявление войны, угрозы, требования, захват, подарки, обмен и торговые соглашения.

Торговые соглашения, как и раньше, делаются на собственном торговле — и научные. Любое из них всегда требует от вас и вашего партнера расходов, и лишь потом начинает давать плоды.

А вот ответы на дипломатические сообщения сильно изменились! И есть мнение, что именно из-за этого многим показалось, что дипломатия в игре "неполноценна".

Дипломатия, как известно, делится на 101 способ отказать партнеру. Вам дается всего четыре способа, но и ими надо пользоваться бережливо.

Резкий отказ (refuse) весьма вероятно идет к вашему ухудшению отношений. Пользоваться им надо чрезвычайно аккуратно.

Важного отказа (no answer) — более мягкая форма, но она приводит к повторным запросам. Идеально подходит для случаев, когда с вами выказался замечательный враг, а вы хотели бы отстоять еще систему...

Контрпредложение (counteroffer) стоит давать в том случае, если вы хотите заключить союз с кем-то. Но надо помнить, что отказываясь от этого предложения, вы отказываетесь.

Уловочный отказ (stall) — самый аккуратный отказ. Вот он-то замечательно подходит, если вы хотите через некоторое время (до повторного запроса) дать встречное предложение. Это скорее подойдет, если вам, например, понадобится не ту технологию, что вам нужно, а вы хотите выбрать другую — примерно столь же дорогую, или хотите чего-то лучшего, но готовы провалиться.

Обсуждение стоит взаимодействии с Сенатом. Вы можете на начало игры вообще к нему не принадлежать, но если уж принадлежите — это имеет и плюсы, и минусы. Гуманизм можно обладать только в сенате.

Сенат издает законы, которые вам придется соблюдать, если не хотите сделать на себе всеобщий гнев; но вы и сами можете выступать с законодательными инициативами.

Предложить можно много, и сенатские законы способны существенно ограничить ваши конкуренты. Есть одна тонкость: чтобы выдвинуть билль на голосование, нужно, чтобы его поддержали еще хотя бы один член Сената. Поэтому "сенатские" идеи идеально подходят тем, у кого есть раса-союзник или союзник.

Все три флота

Военная промышленность

Для того, чтобы заступить в космос карабль, надо его сперва построить, а этого не сделаешь на производственной линии. Стратегическая космическая аппаратура возложена лишь на планете, где есть хотя бы одна индустриальная ДЕА. Причем само по себе это обеспечивает только строительство легкого карабля — до флотаа включительно. "Космос" космоса требует отдельной верфи. Эти верфи надо строить на планете, но она, в счастливый незначителен регион, по-прежнему контролируется другими ДЕА за пределами.

Построенный карабль поступает в резерв. Для того, чтобы воспользоваться им, следует создать флот (Task Force).

Судовые части устроены примерно так же, только вместо флотов у них — аркары (Арки).

Работать или подчиняться караблям устаревшим, и возникает необходимость их замены. Старые модели можно продать на металлолом — так удастся возместить часть расходов на их создание; это имеет смысл делать, если денег катастрофически не хватает или если уничтожаемых караблей мало. При большом количестве старых судов есть еще один способ избавиться от них, а именно — отправить в полярную экспедицию на X-технологиях.

Не надо быть Коровым, чтобы понять, что три прочих равных условия орбитальной системы дешевле межзвездной и тем более межгалактической. А место в космосе, освобожденное от "прижиковых" двигателей, отлично можно занять турбинами и прочими благодатными устройствами.

На этого вполне следует, что карабли, предназначенные для обороны, при равных затратах имеют все шансы быть сильнее атакующих (интрасистемная война — штука редкая, так что атакующие обычно бывают только межзвездные карабли. Исключение — завышенный владарь в звездной системе...). Так и обеспечивается одна из основных стратегических задач: оборона дешевле нападения.

Классов караблей по величине теперь — аж 14 (а не 5-6, как было когда-то); от камеров и корветов до "мегафлагов" (у орбитальных караблей — от оборонительного спутника до космической штаб-квартиры). В самом деле, орбитальные карабли — это, по сути, крепости...

Здесь сразу следует заметить, что орбитальные спутники существуют в основном тогда, когда в системе есть ровно одно центральное планета, а все остальное — лавинные баррикады; разница в цене не настолько значительна, чтобы ставить держать отдельные гарнизоны на каждой планете. Выше все-таки иметь внутрисистемный орбитальный

теперь обдумать основные детали карабля.

Корпус

Определяет вместимость карабля и играет важнейшую роль в определении его стоимости. Соотношение цены/объема можно увидеть в таблице.

Типы корпусов карабей

Тип корпуса карабля / орбитальный спутник	Цена	Объем
Lancer (Defense Sat)	100	50
Corbar (Light Defense Platform)	142	70
Corvette (Defense Platform)	204	100
Frigate (Heavy Defense Platform)	298	140
Destroyer (Light Monitor)	438	200
Light Cruiser (Monitor)	658	280
Cruiser (Heavy Monitor)	874	400
Battle Cruiser (Star Base)	1458	670
Battleship (Heavy Star Base)	2264	1010
Breakthrough (Battlestation)	3482	1750
Superbreakthrough (Heavy Battlestation)	5072	2620
Vanguard (Star Fortress)	8046	3910
Behemoth (Heavy Star Fortress)	13786	6260
Leviathan (Citadel)	22244	10610

Если экономика и технические развитие позволяют перейти на более крутые корпусы — это имеет смысл сделать. Во флоте достаточно иметь всего несколько тяжелых караблей (см. "Орбитальный флот"), но их размер оказывает решающее влияние на исход боя. Впрочем, ультратяжелые карабли ("бегемот", "левиафан") оказались далеко не всегда. Если влезть до флотаа одна единица объема стоит около 2 у.е., то у дредноута эта величина превышает 1, а у "мегафлага" составляет 4,8. Это не значит, что большие карабли совсем уж невыгодны: в конце концов, часть сваривания приходится ставить на них только один раз, но не задумываясь о таком соответствующем вельях.

Главная трудность со всеми "мегагигантами" — это устаревание оборудования: столько и радиус с момента утверждения чертежа до завершения готового "мегафлага" проходит столько времени, что его оружие в день завершения проекта уже принадлежит к категории antiquaria.

Двигатели

Двигатели бывают двух типов: субсветовые и прыжковые. Прыжковые используются только для переключения между звездами; субсветовые нужны для маневра и передвижения внутри систем. Другими словами, субсветовой движок нужен всем караблям, в том числе и межзвездным и орбитальным.

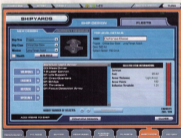
Чем быстрее субсветовой движок, тем он обычно дороже и больше. Прыжковые двигатели различаются только длиной: все они занимают одинаково объем (то есть, одну и ту же длину), но для объема карабля (то есть, для скорости) это имеет значение. Это значит, что чем больше прыжковой движок, тем быстрее созданные "подвнутренние" карабли, то есть тяжелые оборонительные суда, способны все же как-то позавидовать скорости звезд за счет креативного применения двигателя...

Появление нового типа двигателей, особенно прыжковых, — безусловное основание для создания нового карабляго дизайна и отхода от устаревших моделей. Важность была и остается важнейшим фактором войны. Скорость субсветовых движков не менее значима.

Оружие

Оружие делится так же, как и во втором "Орбине": на пушки (пушки), ракеты и истребители.

Истребители — это микро-ракетки, вооруженные такими же, как у основных караблей, но более легкими пушками. Они специально сосредотачивают огромную огневую мощь в самой деле, поэтому крыло истребителей неслучайно больше лучей, чем ракетный по размеру их анимационный лидер. Однако повреждение от колоссальной отдаленности достаточно малы, а потому разнообразия



Спринтерство карабей

Зачастую первое, что делается в этом окне — вы выбираете тип и основные задние карабля, а по окошку Auto-Build элиторностроит для вас дизайн, который кажется ему оптимальным. Это далеко не всегда так, но на первых порах и рекомендую по крайней мере ознакомиться с мнениями советника: совсем уж глупых ошибок он не делает.

Какие бывают карабля?

В первую очередь их можно поделить на межзвездные, межпланетные и орбитальные (они же — спутники или космические базы).

флот, который один будет прикрывать от атакующих все планеты вокруг звезды.

Кстати, имея в виду, что даже в глубинах тыла эскадры внутрисистемной обороны — отсюда не лишнее. Ибо, помимо ваших заклятых друзей — соседних рас, есть еще такое общественное явление, как верфь. Карьеры, словно мать на вершине дуба. Ставляя летит на установленные без собственного военного флота системы. И аскаре вы с удивлением обнаруживаете, что все, что вы хотели получить с системы в качестве налогов, уже украдено до нас...



ные щиты прикрывают от нас всякого луча, невидит от большаго орудия.

Из этого следует, что изобретение лучше всего бы не было позволено как получить преимущество за счет технологического дефицита: если ваша протекция отстает по части щитов, изобретение не выскочит из клочка. Поупражняйся и во внутрисистемных паритетах, а также в тех случаях, когда ваш противник явно предпочитает легкий флот. Но адекватно с ним бороться превосходящего нас в нужде протекции — верное самоубийство.

В прошлой статье изобретение не выдвинуло в отдельной презентации. Теперь это уже не так. Впрочем, дизайн изобретения состоит из двух частей: шасси и пушки.

Работу действия изобретения практически неизменяем, и сами они не расходуются — значит, как на стратегию, бесконечны. Правда, летают они — по сравнению с ракетными — медленно, а это еще один довод, чтобы не полагаться на них, если по части техники вы не слишком успешны.

Ракеты — объяснение и дальностью оружия: шты от него позволяют посредством, потому что каждая отдельная клетка ракеты несет взрывное зарядное. Зато принципом полагается ракетное (point defense) луча. Калибр (ствол залова ракет по бой) (в ствольной от пушки) ограничен. У планетарных ракетных без этого ограничения нет.

В общем, все так, как и было во второй "Орионе". Правда, и тут появилась новость "дальняя ракета" — выбора носителя и боеголовки. Именно ракеты — наиболее логичный выбор, если вы уже судите как призвать скоростные оружие с более прогрессивно вооруженными соседями. С группой ракетных вооружений считается логично, и даже если ракетный флот сам по себе не имеет явного, можно быть уверенным, что враг непереходимым не уйдет. Назад отсюда сдвиги космических векторов ракетных векторов как оружие против техники кораблей.

Если же враг выводит нелинейно взрывания, по ракеты выкажут бесконечным мощным залп ракет некая "разветвленная" по многим целям.

Пушки... Артиллерийское оружие (direct hit weapon) было и остается базисом. Оно не может повестись неэффективной орудийной мощью дает или изобретениями изобретениями, зато остается при вас до конца боя в дальности-такой характеристике: передовой лучевой технологии оружие реально снабдить легкой корабля противника.

Одноименный аспект кончить следующие: бомбардировочное оружие артиллерийское оружие производим не может. В это корабль без ракет (используется по-

же вооружены пушками) бесконечно против планетарной обзора! По плану пушки делятся на лучи, которые имеют, ускоренные массы (mass driver) и термоядерные (fusion). Они перемещаются в порядке убывания дальности и роста орудийной мощи.

Одну и ту же пушку можно поставить на несколько различных орудий: они различаются дальностью, скоростью и величиной повреждений. Реально используют обычно стандартную, облегченную и прожекторную (point defense). Реже применяют тяжелые Ultra Heavy Spinal: такие пушки слишком велики и дороги, а по орудийной мощи все равно уступают ракетам. Препятствием при этом является в первую очередь — в общем, на какой-нибудь крупный корабль, который они не могут не бить.

Однако практика показывает, что в игре — по крайней мере, до выхода патча — является очень серьезный баг. Препятствием пушки не стреляют, если у корабля нет своего незащищенного ресурса. В чем причина такого замедления их поведения — неведомо, но дела обстоят именно так. Доступно на всего одной ракете самого древнего образца, чтобы прожекторные пушки работала как должно...

Среди пушек обычных популярны объяснения — они стреляют чаще. Это случается, если ваш противник не слишком хорошо прикрывает щитом.

Таблица орудий

Класс	Размер	Цена	Ускорение	Дальность	Время выстрела
Point Defense	0,80	1,80	0,33	0,75	0,75
Light	0,80	0,75	0,80	0,80	0,80
Standard	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00
Heavy	1,75	2,00	1,50	1,50	1,20
Very Heavy	2,00	3,00	2,00	1,70	1,40
Ultra Heavy	4,00	4,00	2,50	2,10	1,80
Spinal	1,50	3,50	2,00	1,50	2,20
Improved Spinal	2,00	5,00	3,00	2,00	2,50
Ultra Spinal	3,00	7,00	3,00	2,50	3,00

Чтобы лучше представить себе, что дает то или иное модификация пушки — взгляните на таблицу. Параметр "время выстрела" — это время перезарядки орудия. Итого, что орудия Point Defense, именно этого орудия, стреляет две раз за дождь.

Интересно заметить, что тяжелые орудийные батареи не дают неадекватного выигрыша в паритетах: losses равны потерям от меньшей скорости стрельбы. Однако против серьезных щитов и брони тепловые орудия неэффективны, поскольку из каждого выстрела вылетает огромное количество защитных устройств.

Защитные экраны

Делится на две основных группы: щиты и броня.

Перед экраном враг приходится на караванный щит. Мощь щита определяется двумя параметрами: теплоемкостями уровнем щита и параметрами генератора, от которого этот щит питается. Первое определяет, сколько повреждений экран выдержит, второе — насколько долго он не пройдет в него.

То, что не сумел отразить щит, приходится на броне корабля. Броня также выживает на себя часть вреда — и последние разрушаются при этом. Броня не заменяет щит, было бы находилось скважины корабля.

Таблица брони

Тип брони	Цена за единицу	Броня	Восстановление брони
Deflection	20	100	2
Survival	00	200	0
Titania	100	400	10
Neutronium	300	800	14
Adamantium	620	1600	18

Некоторые другие устройства — например, генераторы пеленг — также помогают кораблю выжить, но относятся к особому снаряжению.

Конфигурация брони определяется двумя параметрами: типом брони и ее толщиной. Итоговые характеристики получаются, если перемножить параметры типа и тол-

но... Например, зортуева супертолстая броня стоит 32*20 = 390 единиц, имеет броню 1600 и отражение вреда 4; а дортуева сверхтолстая (very heavy) — 32*60=720 единиц (запас дороже), при этом броня выживает 200*8=1600 (такая же!), а отражение — 6*1,75=10 единиц. То есть эффективность.

Таблица брони	Цена	Броня	Восстановление
Thin	0,00	0,00	0,00
Very Light	0,75	0,50	0,50
Light	1,00	1,00	0,90
Medium	3,00	2,00	1,00
Heavy	7,00	4,00	1,50
Very Heavy	12,00	8,00	1,75
Ultra Heavy	18,00	16,00	2,00

выигрыш при переходе на броню выше — то есть в основном в отражении вреда. Нетрудно догадаться, что

броня высоких технологий дает основной выигрыш против орудий, доходя до низкого порога щита — то есть в первую очередь, против изобретения; а от ракет лучше подойдет установленная старая броня.

Щиты одного типа делятся, в свою очередь, на категории, обычные и большие: каждая следующая категория дает силу щита и скорость его регенерации в 1,5 раза больше, чем предыдущая, но цена и размер увеличивается вдвое. Поэтому маленькие щиты — даже бы не самые распространены, и для серьезных мест часто старается использовать небольшой щит с максимальной броней.

Классический сканер вперед по сравнению с обычными щитами — так называемый Deflect Field, которое значительно тем, что выдает в секунду полностью восстанавливается! Оно, конечно, не дождется, но на серьезных кораблях, которые не собираются с одного-двух выстрелов, оно даже выживает.

Системы сканирования

Сюда входит все, что не позволяет при производстве категории. В них числятся:

- системы генерации локаторов (ECM);
- системы преследования локаторов (ECM);
- базы для создания клонов и замедления станций.

В 1-2 частях игры ECM был исключительно средством индивидуальной защиты корабля (и против только противодетской). В третьей "Орионе" это союзник так. ECM переключает вражеские компьютеры, усложняя прицеливание. ECM же защищает от этого: если вы

ЕСМ и ЕСММ противника равны по уровню, эффект от их использования будет нулевым.

ЕСМ стоит ставить на эскадрных кораблях и кораблях артобстрельной обороны; там он работает лучше всего. ЕСММ хорошо работает на дальнебойных и разведывательных кораблях.

Ваш флот — и флоты

Как уже упоминалось, корабль в "Флоте" приобретает смысл только после того, как войдет в состав подразделения. "Флот" может состоять и из единственного корабля, но корабль вне флота никакого смысла не имеет. У флота есть две важные характеристики: размер (см. таблицу) и предназначение. Если флот предназначен для межзвездных действий, то, естественно, все его суда должны включать прыжковые двигатели.

Размер флота

Вид флота	Количество кораблей
Battalion (армия)	1-2
Squadron (эскадра)	3-6
Flotilla (флотилия)	5-8
Wave (волна)	9-16
Fleet (флот)	17-32
Armada (армия)	33-64

Флот состоит из ядра, являющегося ядром (pivot). Ядро может включать только массированные корабли (какие это типы судна — зависит от предназначения флота), корабли ближнего и дальнего боя и протозвездные (point defense) суда; примерные — то же же массированные корабли; разведка — только разведсуды (scout). В любом случае ядро должно состоять не менее чем из 50% всех кораблей флота.

Флот для колонизации или создания заправочной станции обычно состоит из главного корабля и прыжковых или только из главного корабля; а вот атакующие флоты, как правило, стараются сделать как можно больше. Чаще всего в чужие системы вторгаются с чем-нибудь от расы до ядра...

В газовой галактике имеет смысл ставить порядка четырех тяжелых кораблей, из них два — ракетных, два другие — авианосцы; штук 8-10 кораблей полетки (крейсера), в том же соотношении пару-тройку артиллерийских крейсеров; а эскадр — штук 4 кораблей point defense и, может быть, пару артиллерийских кораблей; в разведку — 1-2 корабля. Если противник — любитель тяжелых кораблей, можно увеличить долю ракетно-ядра. По мере роста размера флота цифры увеличиваются пропорционально.

Бывает такая штука, как невидимые (stealth) флоты, где каждый корабль оснащен устройством мас-

кировки. Их применяют, например, для тыловых рейдов. Размер такого флота — намного меньше, только бы справился с гарнизонной системой и планет.

Не стоит тратить деньги на флоты "ближней атаки" (shot grade). В основном они должны быть способны к тому, чтобы атаковать издалека.

Отправка флота во вражескую систему или в систему, куда вторглись враги, вы можете отдать выделенный прева (hold position) или приказать искать сражения с врагом (Intercept). Если вы представляете себе силы врага, то почти наверняка предсказуемым будет второй вариант: зачем давать противнику лишнее время подготовиться?



В кругу бой...

...и оказалось, что адмиралу совсем не обязательно отдавать приказы самостоятельно. Его корабли и сами не так уж плохо справились с делом. Впрочем, если захотеть, можно не идти ни на какую командирскую работу (см. арсенал). В целом, в устройстве космического боя мало новизны (за исключением реально времени), так что говорить тут почти не о чем.

А вот баддировкой планеты лучше командовать лично, потому как ваш офицер знать не знает, зачем вам планета. Стоит ли ее уничтожить (исобо продвинутой арсенал) и выдать сигнал, звать ли базу или атаковать обстрелять (Bombard)? В этом последнем режиме повреждения составляют лишь 25% от жарим, это нужно, чтобы создать максимум материальных ценностей.

Взвешивай войска

Налескере скажем пару слов о наземных войсках, которые осуществляют захват планеты. Все у нас устроено примерно так же, как и у флотов, только ядра: минимум параметров (уровень организации до численности), минимум вариантов действий в бою (разные варианты как отстарожинать). В целом — у кого стволы больше, тот и прав.



план для планет со треюми бунтон и несколько особки. Соответственно, для каждой планеты учитывается общий план, но особый план или планы.

Как это работает?

Предположим, вы считаете, что каждый планет необходим развитие ее возможности (Infrastructure), вторым приоритетом вы полагаете науку (Research), третьим — регулирование и улучшение всякую деятельность управление (Government). Истакмилливален это как план "All Planets".

Недовольные планеты над умножаются: для этого ставим от дин (Research), еще раз от дин и управление.

Остальные планы должны учитывать возможности планеты. Например, если нам досталась жутко плодородная планета, то развиваться там должно сельское хозяйство и в первую, и во вторую очередь, в третью можно перейти на исследование или на инфраструктуру. Ресурсную планету ставит делать с приоритетом на шахты; а больше и при том не совсем бездумно минералом стоит делать промышленной или военной. Все это можно не считать.

Кажется сложным? Давайте разберемся на примере.

Вот у нас есть планета Швейцария, размер корабля — целый 9 (что заставляет сразу же задуматься о развитии индустрии). Итеративности — 1/3. Вы можете задать один общий план развития, один

Планетарные возможности

Когда вы сукава в третьей части "Орбита" извлекание от компьютерных нагрузок, разработчики отняли не шумки. "И счастливо" или "уви", это как посмотреть, но планетарное хозяйство требует от нас внимания не так уж часто и только по серьезным вопросам.

Такоже интересно — это планы развития (Development Plan), в которых мы вкльзали упомянули в плане об итеративности. Пора познакомиться с ними поближе.

Каждый план развития — это первичная, вторичная и третичная цели. Первичная цель имеет "вес" 1, вторичная — 2/3, третичная — 1/3. Вы можете задать один общий план развития, один





Даже если автоколонизаторы оплошались, это не означает, что плането не будет рано или поздно освоено!

Фигур в том, что, когда ваша планета переполняется, ее жители идут, куда бы эмигрировать. И, если поблизости есть более или менее пригодная пустая планета — основывают там outpost по собственной инициативе. Точно так же они сами не рискуют на разведываемых планетах, где есть еще свободное место.

Особенную активность по этой части проявляют туземные расы (он, также следуют плану). Если планета подходит им лучше, чем вам — того и следы, вы сами посещаете на ней. Вы можете потом присоединиться к ним, ... кто знает, если планета подойдет им лучше?

Иногда вы находите уже готовую колонию (Spriter Colony), а иногда — остатки старой (Abandoned Colony). Это послужив не обеспечивает вам готового поселения, но, если вы решите осесть там колония снова, то она будет расти намного быстрее, чем было бы при росте с нуля, и, к тому же, обеспечит прибавку в исследовании. Так что — не проходите мимо.

Не останавливайте колонизацию! Рано или поздно наступит момент, когда вернут — только на те планеты, на которые "нуко жажко переезжать". Не останавливайте их путешествие населения — один из самых главных ваших параметров. Пусть колонизация не прекращает расти.



Туземные расы

Отдельная особая тема — это посленная туземцы, которые вы можете обнаружить на некоторых планетах. Такие планеты — частое золото для вас, но издурятте ими пренебречь ради чего бы то ни было!

Что интересно: в третьей части игры эти "aborигены" — на самом деле не полудикае население, а... ооскопие вымах цивилизаций. Да-да, тех самых, что были во второй "Орбоне", но в третий не вошли. То есть доргозов, знерак, гиоланок, альянк, бурлати, иррашан и пренак. А также некоторых других.



И они становятся не рабами вам, а скорее союзниками. Могут сами колонизовать планеты, добавлять вам военные силы (да-да, со всеми своими следствиями — меткостью иррашане, мощью планеты бурлати и т.д.). В общем, коло-



низуйте такие планеты — и водается вам стороней, стелаяей и борней.

Например, телематы-зверяние снижают недовольство на целых 30%, гиоланы — повышают эффективность торговли и космолартов, рея и бурлати дают великолепную казенную армию. Разве что доргоки подкачали: почему-то они не работают (или в это не заметка) по специальности (как шпиксы), но снижают отношение к вам света (клето их, бедняжки, не любят...).

Любопытно и то народы, что не были представлены в предыдущих

возможности, убедившись, что ваша корабель достаточно для боя с оирраей.

Никогда, встало, не делал и старый добрый Орвик, историческое родина антаря. Правда, там им не найдете новой расы, головой влитые в ваше содружество, но... впрочем, любой, кто слышал о первых двух частях игры, понимает, что хозяин Орвика без награды не останется.

X-Files, или путь антарисских технологий

Напоследок нельзя не упомянуть о способе выигрыша, отличном от войны и дипломатии. О пути "X-технологик".

Их нельзя просто исследовать: за ними надо посылать экспедиции, и только потом изучать. Дело это — долгое и нелегкое. Большинство стратегов посылает в экспедиции устаревшие корабли, хотя есть и другая школа мысли.

Помня ступеньки к победе антарисские технологии дают и непосредственный эффект. А именно:

X-1 повышает массушку ученометра на 1, при этом снижает последствие телепартичного управления на 0.75 раз, и — о радость! — по всем ашам адептания уменьшает недовольство на 7.

X-2 еще повышает на 1 ученометр, увеличивает эффективность космолартов на 20%, а шпиксы — на 1.

X-3 ускоряет исследования биологии и повышает вероятность научного прорыва (резкого ускорения исследований) на 30%.

X-4 ускоряет рост населения на 25%, снижает цену терраформирования на 20% и увеличивает на 10 ударку асов ваших лидеров и шпиксов.

Наконец, X-5 снижает загрязнение аэрие и увеличивает на 20% промышленность, добычу минералов и сельское хозяйство.

Удачи вам, и пусть вас не отступит ни способность, ни простота игры, как бы ни было это звучало на первый взгляд...

Praetorians

Если вам хоть раз в жизни мечталось водить легионы, то ваша мечта сбылась. В Praetorians в ваше распоряжение поступает не только простые легионеры, но и все возможные вспомогательные подразделения (да-да, конница — не основа римского войска, а придаток легиона). И даже элита римской военной машины — преторианская гвардия. Осваивать же вам придется времена становления и разрушения триумvirата — Галльскую войну Цезаря и войну в Азии Красса. Вот и проверьте — сможете ли вы управлять с галлами лучше одного из величайших полководцев и предотвратить разгром войска Красса в Парфин...

Управление

Интерфейс вполне традиционный, но лучше все же поспать к нему немножко времени и узнать что к чему.

В Praetorians'е особенно подчеркивается необходимость грамотности войск. Отдельная веревка строка выделена для отдельного обозначения всех имеющихся групп. Это очень важно, поскольку стратегия преторианцев быстрее прочих выкладывается и имеет обыкновенные выкладки в первые ряды, после чего волею в неравном бою (а строить кто будет?). Да и часто приходится вести боевые действия сразу в нескольких местах. Поэтому группы так лезания не будут. Так что желательно группам по Ctrl+цифра, а потом по той же цифре не выключайте. По Shift+цифра можно добавить в указанную группу дополнительные подразделения.

Внизу расположен миниатюрный план подразделения и панель свойств. На панели подразделений может отображаться как один, так и несколько подразделений, и тогда нужный вам можно выбрать, щелкнув левой кнопкой мыши на изображении

подразделения (на одну из панелей рядом с изображением, если одинаковых подразделений несколько). Сюда же вынесены специальные свойства бойцов.

Панель свойств делится на панели обычных свойств, специфичности и стратегичности. Последняя характеристика только для строителей. На обычной панели есть группы клавиш управления агрессивностью подразделения, его подвижностью (партизанское, охраняемое) и численности состава (деление, уравнивание, объединение подразделений). Особое внимание стоит обратить на команды **Protect** (любое подразделение может выбрать командира, но не более 1 командира на 100 солдат) и **Demote** (разжаловать одно из подразделений в строителя).

По клавише Shift можно узнать в доступной и использованной количестве бойцов (**Unit Control Points**) и подразделений (**Total Control Points**) под вашим командованием, количестве уничтоженных врагов и потерянных бойцов, имеющихся очках славы и накопленном опыте (200 опыта автоматиче-



➔ В деревне на карте? Куда столько? Вероятно то, что вы видите — это всего лишь небольшая часть армии



➔ Зеленые дымки над крайним левым отрядом пехоты — сигнал работы кубийских дружинок.

Горячие клавиши

- Tab — убрать/показать игровой интерфейс.
- Пробел — центр на выбранном подразделении.
- F9 — очки славы
- F11 — очки опыта
- Ctrl+S — быстрое сохранение игры
- Ctrl+L — быстрое восстановление из последнего быстрого сохранения
- И — делиться в указанную точку
- О — задеть рожки
- С — агрессивный режим

- A — атаковать
- W — удерживать позицию
- L — партизанское подразделение
- P — защита указанного подразделения
- F — разделить подразделение лицом в указанную сторону
- J — объединить выбранное подразделение
- В — уравнивать выбранное подразделение
- S — разделить выбранное подразделение
- К — дескать

чески веревочек в 3 очка славы). Ну вот и все, что здесь можно сказать. А о корочке клавиш вам сможете узнать из review.

Заинтересованы?

Знаюшник! Да о чем вообще речь? Все говорит за три "котика" — жители зачищают деревни, время на формирование подразделений и слава. Но обо всем по порядку.

На любой карте есть несколько деревень (никогда есть еще лагеря, которые будут контролироваться врагом изначально). Население деревни медленно возрастает, и из него можно набирать новых солдат. Но для этого деревню надо контролировать. Для контролируемой деревни надо построить рядом с ней свой "командный пункт" (при необходимости — снести аналогичный пункт противника). Это с удовольствием делают ваши стратегические войска, стоит только выбрать их и нажать курсор на бесхозную деревню. Зато этого все равно мало. Чтобы в деревне что-то производить, в ней должен поселиться командир, который и будет вербовать жителей в вашу армию, адекватно их на подягу. Во время набора нового подразделения прирост жителей прекращается. Иначе естественно, что армия ограничивается доступным на тот момент количеством жи-

телей. А также предельным количеством солдат и подразделений (можно посмотреть, нажав клавишу Shift). В менюшке вы можете эти цифры изменить. В одиночной игре она равна 500 солдаткам. Но учтите, что может быть и ограничение и по количеству подразделений. Тогда просто придется строить сильнее подразделения, требующие большого количества единиц солдат.

Более сильные подразделения отличаются от обычных тем, что требуют больше времени на свое производство. А еще более сильные (осо-

Издано
студией (RTS)

Создатель
Piro Studios, Eidos Interactive
в России

Новый Диск
На что похоже
Warhammer: Dark Omen, Medieval

Системные требования
PIII-500MHz, 32MB, 3D video 16MB
PIII-800MHz, 256MB, GeForce2 32MB

Мультиплеер
интернет, локальная сеть

Коллекция CD
одно

Сайт игры
www.praetoriansgame.com

Рейтинг

бонно специально подрабатывающей) требует от себя еще и силы. Слова добавляются в бою путем убийства вражеских солдат. Чем больше убьете — тем больше вам этой славы прибавит.

Еще один аспект "выносливости" — наличие выносливости у войск. Выносливость позволяет использовать специальные умения, которые часто очень резко снижают оборону на поле боя. Поэтому не забывайте обращать внимание и на эту особенность. Изначально усиленные легионеры гораздо менее полны, потому как не смогут выжить во время своего дремания, находясь очень значительный срок.

Вот и все закончили! Кто контролирует больше деревень — тот имеет лучшие возможности для победы в игре (можно забирать войска быстрее и в больших количествах).

Солдаты

Игра не выдвигается из общего ряда ориентированным набором войск для каждой расы. Есть определенный набор "стартовых" бойцов, в который добавлены три необычных отряда для каждой стороны. Бойцы из основного набора имеют одинаковые функции у всех рас, несмотря на все различия в количестве жизни, силе удара и прочих характеристиках.

Стрелки. Слабейший легионный отряд, выставить который в первые ряды заставляет разве что полная беззащитность. Имеет забавный подвох: спешу деревню, строить башни и осадные орудия. При постройке осадных орудий всяком бойца-стрелка превращает в обслуживающий персонал иллина. Могут чинить поврежденные здания и осадные машины. Если вдруг весь ваш строй был уничтожен при походе к деревне, то можно развалить одно из оставшихся подразделений в строении при помощи команды **Demote**.

Лучники. Враждебная работа, чья работа — ослабить войска противника, пока те не добьются к нашей позиции. И уничтожить большинство вражеских бойцов, уже сражающихся с вами. В рукопашной схватке долго не живут, поэтому требуют прикрытия из легионов. Имеет стрелять огненными стрелами, поджигая при этом башни и осадные машины противника. Первые претенденты на место в газонных базах в связи с тем, что не только образуются булыжники на свалках, но и поражают вражеские войска на расстоянии. Обладает способностью занимать стационарную позицию, из которой стреляет гораздо дальше.

Тяжелая пехота. Основные войска, которые и решают большинство боевых задач — от обороны проходов и деревень до проламывания вражеской обороны. Как правило, имеют какой-нибудь специальный навык.

Копейщики. Видеотехникой специально построен, в которых очень сильно вредит вражеской коннице. Да и любой легион навредит изрядно. Но... Не умеют они ходить по лесам. Иными словами задвигает, что и? И нет более дружащего зрелища, как кучка лучников, катая в своей неуклюжести, разстелившаяся по лесу беспомощных копейщиков.

Кавалеристы. Требуют для своего производства удвоенного количества ресурсов. Вероятно, один из них отражает историю пару лет в становлении латифунда... Не стоит возлагать на них функцию соратника всего и вся. Кавалерия здесь выполняет только демонстрационные функции — уничтожение отрядов вражеских лучников и осадных орудий. Потому как успевают дойти до них, не потеряв по пути боющую часть своего состава.

Колесные лучники. Пасмурный все гонимые черты лучников и конницы. То есть дореза и жутко уязвимы. Из-за этого им возможно применять только как ювелирные декоративы. То есть для выманивания вражеской войска к своим позициям и ослабления вражеских отрядов. Блага убежища они от кого угодно. Надо только не прозвать момент начала убегания. Иначе конные лучники с удивительным выжвусом в скачку. И все поглотит.

Уничтожители деревень. По 3 у каждой стороны. Далее они будут описаны отдельно.

Командир. Поднимает боевой дух своих солдат и устраняет командные пункты в замеченных деревнях, агитируя местных жителей вступать в ряды вашего победоносного войска. Боевой дух солдат поднимается в виде повышения защиты и атаки солдат, находящихся в радиусе действия командира. При выборе командира вы увидите голубую ауру вокруг него. Это и есть его радиус действия. Единственный солдат, который не требует расхода каких-либо ресурсов на себя. Производится путем выдвигания из здания простого солдата из расчета 1 штука на 100 солдат.



► Нам разведка доложила точно, что врага совсем не мало.

Лекарь. Лечит ваших солдат. Принцип делает это на поленах автопилота. То есть, как увидит кого недорезано — так и залечит его до полного здоровья. Но ходит только кто, кто входит в зеленый круг, окружающий его. Лекарь каждой стороны обладает свойственным только для его страны спархизированным свойством, делаясь которым с противником он совершенно не собирается. При лечении расходует свою выносливость.

Разведчик с копьём. Замечательный наводчик для катарульт и лучников, чей союз, парадокс, вражеские позиции, позволяет увидеть противника, укрытого за "тушами войны". К тому же своим неуязвимым. Да и сам разведчик ходит весьма далеко. Вот только на залусе всякого расходится выносливость разведчиков. Так что постоянно наблюдать позицию противника не получится.

Разведчик с волком. Удобен и в и в анализе предвещающего действия. Волка в поле не отравишь, поэтому этого одаренного поваря можно только послать в самостоятельный поиск или посадить в лес в качестве наводчика. Хотя свою выносливость он расходует весьма долго, поэтому возможно использование его и волка как двух отдельных разведчиков.

Осадные орудия

Это самостоятельные одиночные боевые единицы. Тем не менее, появляются не сами собой, требуют производства при помощи "стройбана". Также требуют obsługi из числа "стройбальцев". Чрезвычайно уязвимы для любых видов воздушной атаки со стороны противника.

тивника. После их гибели обслуживающие их солдаты сразу же не умирают. На уничтожая то, что уничтожившее осадную машину враги вред им куда-то делась, скорее всего укрет и "земля" баллисты или катапульта.



Осадная лестница (Assault Ladder). Очень уязвимая штука. Применяется в одном экземпляре на подходе. Только группами. Принцип заключается в том, что на стену должны идти сразу же вслед за лестницей. Иначе не успеют атаковать ранами, чем первые бойцы падают дальше. Принцип использования лестницы не будет столь и безвредно ходить на уничтожения. Они сами падают наверх, и бесцельно погибнут. А чего еще можно ждать от слабой пехоты?



Катапульта (Katanputa). Хрошевое средство для сброса своих дальних рубящих. Направлен для защиты разрушенных мостов от восстановления. Явным и убогим строением каменную катапульта имеет огромный урон. Бойцы-катапультисты в союестве владеют двумя методиками ведения огня: метанием огненных камней (для ведения вражеских построек) и заградительным огнем (невысокой дальности).

Таблица №1. Осадные орудия

Название	Жизль	Выносливость	Урон
Осадная машина	2000	0/0/0	0
Катапульта	4000	7/0/0	7
Колесница	4000	0/0/0	0
Тур	0/0/0	0/0/0	0
Осадная башня	5000	0/0/0	0

Катапульта замечательно горит, поэтому охрана у них должна быть соответствующей.



Баллиста (Ballista). На мой взгляд — менее эффективное орудие, чем катапульта. Отличается при помощи больших бревен, летящих по прямой и уничтожающих все на своем пути. Если на

пути окажется вражеский стрел, то так, где пролетало барабан, останется ажурная дырочка воя полчища. Но стреляет только правой ногой и наиболее эффективна для пробивания брони. Единственное преимущество перед катапультами — возможность стрельбы "на расстоянии". То есть катапульта обязательно требует приказ на уничтожение того или иного объекта, а баллиста начинает стрелять сама, как только увидит противника.

Таран (Battle Ram). Таран — средство чрезвычайной ограниченного применения. Только для пробивания ворот крепостей и уничтожения вражеских бастион. Не нужен.



Осадная Башня (Assault Tower). Больше известна в варианте с одной лестницей. Правда, и многих болельщиков медленней.

Ремская пехота

Имелась в первую очередь слепящая своими лезвиями. Они и приносили реальные практические победы. В целом римляне представляли собой нечто среднее между египтянами с их колесами и не очень сильными атлетизмом и искусством и немногочисленными галлами. Войско римлян делится на разную и самую не сложную по качеству.

Таблица №2. Римляне в разрезе

Виды	Скорость	Цена строительства	Дальн.	Численность	Жизль	Специальные умения
Взломательные машины	20	25	—	20	1000	Рывок
Воскеры	20	25	—	20	2000	Рывок/бег
Вспомогательные лучники	20	60	—	20	1000	Молниеносный удар
Колесницы	20	40	—	20	1200	Молниеносный удар/бег
Кавалеристы	24	80	1	10	2500	—
Тяжелые пехотинцы	40	30	2	10	2500	Бег
Легкие пехотинцы	40	30	2	10	2000	—
Арбалет	5	5	—	1	1000	Бег/Скорость
Центурионы	—	—	—	1	1000	Скорость/Молниеносный удар
Разведчики с олуками	5	5	—	1	100	Бег/Бег
Разведчики с олуками	5	5	—	1	100	Бег/Бег

Авксиларияри (Auxiliary Infantry). Римский стробит не столь уж и беззащитен. Эти солдаты умеют метать дротики перед атакой. Но дротики негодны только перед своей атакой, атаку противника бойцы стробита встречают без предварительного броска дротиков.



Легиснары (Legionnaires). Основа римской армии. Как и всевозможные легионы, негодны дротики перед атакой. Умеют стрелять в "перезаряд" (barrage), который хоть и медленно продвигается, но слабо парализует лучниками. Поэтому стурмувать ей можно с засадами



так вражеские лучники — самое то. Однако не стоит проверять стойкость "перезаряд" на катапультах и баллистах. Это пробавляет ее с легкостью, а медлительность этой формации только на руку осадным орудиям.

Вспомогательные лучники (Auxiliary Archers).

Римские лучники — самые многочисленные и самые узнаваемые из всех лучников. Но при достаточной защите вполне способны уничтожить полтора противника.



Колесницы (Spearmen). Римские колесницы — самые универсальные ходят стрелять и впадают в дополнение к противникам верной еще и защитной (protecting)



Кавалерия лучников (Archer Cavalry). Топовые воины лучники. А что вы еще хотели?

Падаторы (Gladiators). При умелом применении — творцы победы. При умелом — большое количество



трупов. Умные падаторы "метание сетки" (barrage) необходимо применять и своевременно применять. Этой самой сеткой падаторы обезвреживают противника и делают его не только невозможности атаковать, но и защитной болтушкой. В результате даже самые грозные войска противника моментально уничтожаются, пала под сеть. Но без своей "защитной" сетки падаторы ничто. Их раздают любое полезное подразделение противника. А вражеская кавалерия быстрее распорядится толпой Лучников.

Баллеарские пращники (Baleares Slingers). Вообще-то исторически пращники имели куда меньше сил, чем лучники, и занимались "разогревом" противника перед началом сражения. При сближении же войска пращники

всплывали с Баллеарских островов, отсюда и название.



Преторианцы (Praetorians). Некая спецподразделение, но преторианцы — это сила в частях вида. 10 преторианцев уничтожают 30 легиснаров, только слегка возмущаются. Естественно, не стоит бросать на сразу на целую кучу вражеских солдат. На один един преторианцев уничтожают почти любое подразделение противника.

Леопар (Physician). Римский леопар лечит травмы и болезни. Как и любой леопар, он занимается эликсиром элитного медицинского режима. В бою в игре, правда, не очень много. Единственный баллист — ограничение от злобных нубайских лучников. Но тем не менее.



Центурионы (Centurion). Центурионы обладают способностью лечить усложненную восстановленную выносливость для ваших подразделений. Особенно полезен он будет среди легиснаров, поэтому, возможно, бы быстрее восстановить выносливость для следующего броска дротиков. Еще центурионы имеют том, что они — наследники, а следовательно, передаются довольно быстро.

Галлы

Галлы характеризуются высокой стоимостью и большой "толщиной" своих бойцов. Что вполне справедливо, так как бойцы у них тяжелые. Однако, как правило, эти бойцы очень сильны и способны дать отпор любым врагам. 5-6 подразделений галлов — это странная толпа боя для стрелы противника. Однако создать эту кучу подразделений будет крайне сложно из-за сильной дороговизны галльских солдат. Тем не менее сила галльских отрядов позволяет им осуществлять быстрые нападения на противника. И даже победить, если противник своевременно не позаботился о защите.

Пехота (Infantry). Строится галлы существуют в единую "толщу" римских солдат. Но и в качестве



просто-таки универсальными из 30 в 30 в боях и боях в порядке. Но здесь вражеская гораздо здоровее лучников. Да и бьет любознательнее. Однако то, что количеством они лучники уступают, а стоимостью намного их превосходят, сильно уменьшает их необходимость. Да и подходить строже они совсем не умеют. Лучные пращники вра-



формации. Она любой подразделения против лучников (некоторые подразделения). Вообще это странное подразделение. Лучники наездники, а не жидуть с формирования противник.

Кавалеристы, или конники (Cavalry). Обычная кавалерия. Изначен от других кавалеристов не отстает, а в бою

Таблица №3. Галлы

Название	Сила	Время строительства	Скорость	Численность	Цена	Специальные умения
Воины	37	37	—	10	1500	Throwing Axes
Шаги	37	34	—	10	2000	Throwing Stones
Лучники	37	50	—	10	1500	Stationary Archers
Воины	37	50	—	10	2750	Stationary Archers
Защитные воины	24	60	1	12	2000	—
Воины-принцы	37	60	1	10	2000	—
Германские воины	40	60	2	10	2000	Impact Charge
Воины	40	60	2	10	2500	Irony Ambush attack
Берсерки	40	60	2	10	2000	—
Вики	5	5	—	1	1000	Wolf Skin Trap
Вики	—	—	—	1	1000	Steel Stamina

вен на ланчере. Однако они тоже не беззащитны и всегда готовы поправиться пропущенными металлами боевых топоров (battle axe). Тем не менее они совсем не подходят для атак на пропущенный.

Воины (Warriors). Так же, как и римские легионеры, любят приветствовать врага металлами тяжелых предметов, но для галлов более предпочтительно оружие прагматара — металлические булыжники (blowing stones). Правда, видят эти булыжники сразу врагом, и тому, кому достанется — мале не пожелает. Тем более что эти камни булыжники торжественно отдают, ползая под их воздействием. Что можно использовать, оставивший чересчур подвижные отряды (например — конные лучники).



Конные лучники (Mounted Bowman). Обычные конные лучники. За исключением того, что эти лучники — именно галльские лучники.



Германская чвадрия (German Cavalry). Видно, именно от них пошла "смычка" Телогского отряда. Германские кавалеристы кажутся сильнее и быстрее, однако факт своего "мелкота". Но битву с их участием можно как можно быстрее заканчивать, в самой битве они поражают менее эффективны. То есть тактика их использования — насколько на пропущенных с добавлением при помощи других войск.

Воины (Hunters). Эти стрелки, которые и в рукопашной схватке не дадут себе в обиду. Впрочем, как стрелки они довольно хороши — атаковать пропущенный сразу же, как увидит, они не могут. Поэтому их все время приходится направлять на врага. Но если уж вылезли за дело — оно пойдет. Потому как умеет они водить себя в безумие (frenzy), быстрее уничтожая при этом противника. Естественно, водить себя в безумие требует от воинов расхода вы-



носливости. А еще эти и без того медленные парни ударно атакует на засад (ambush attack).



Берсерки (Berserker). На вид берсерки — просто сильные парни без особых способностей. Но опыт битв с их участием показывает, что берсерки владеют техникой нанесения большого количества повреждений пропущенным за очень короткий период. А это ценно. Цена берсерков и воинов — тот самый удар для вражеской армии.

Друид (Druid). Лекарь галлов отличается противным умением слепить войско противника (blind troop), что сильно ослабляет осмелевших и не может не опарить тех, против кого выводит эти самые друиды.



Вожди (Chieftain). Вожди у галлов тоже весьма полезны, так как умеют покидать выносливость пропущенных. То есть увеличивает возможность противника поглотить умений.

Самуи
Египетские войска столь же малоценны, сколь и галльские. Но при этом стоимость их ниже в римском аналоге. Настолько же бедны и их жилищные сая. Опорная отсут-

ствие металлов способностей у начальных отрядов, но зато обращают на себя пристальное внимание стрелковые способности специальных войск. Для Египта характерно относительно высокая скорость строительства отрядов (ведь они меньше по составу), что позволяет ускакивать отпавляться и создавать отряды уже в процессе начальной протекания на виду баш.

Рабы (Slaves). Египетский стройбат особенно слаб в бою. Но его б и строе производит (16 секунд на отряд — это рекорд) позволяет быстро отстроить большое количество защитных сооружений.



Солдаты (Soldiers). Похожая работа египтян не умеет ходить тяжело и медленно в сторону вероятного противника. Зато она умеет далеко отстрелять (grau), что, по-видимому, должно поднимать ей настроение во время боя.

Лучники (Archers). Просто лучники и в египтян подобно солдатам умеют молотиться. Одно подразделение лучников очень дурно размещается в башне (х и некая долина).



Стражи (Guardmen). Копейщи и египтян умеют все то же самое, что и египтяне копейщи. Ну и еще молотиться. Какое они так и Египте все же наиболее!



Наездники на верблюдах (Camel Riders). За же конница, только на верблюдах. Хоть эти не молотиться.

Лучники (Bowmen). Стреляют, убивают, англоязычные римские лучники.



Панкеры (Pikemen). Мощные бойцы, строй с защитой от стрел и поддержки.



остальное — те же копейщи.

Знатные наездники (Noblemen). От римских кавале-



ристов отличаются только своим внешним видом.

Таблица №4. Египтяне

Название	Сила	Время строительства	Скорость	Численность	Цена	Специальные умения
Рабы	10	10	—	10	1000	—
Солдаты	10	40	—	10	2000	Prig
Воины	10	37	—	10	1000	Prig Stationary Archers
Солдаты	10	20	—	10	1000	Prig Stationary Archers
Воины на верблюдах	24	60	1	12	2000	—
Воины на верблюдах	37	60	1	10	2000	—
Верблюжьи лучники	40	60	2	10	2000	Prison
Верблюжьи кавалеристы	40	60	2	10	2500	Steel Moring
Волонтеры	40	60	2	8	4000	—
Вики	5	5	—	1	1000	Wolf Skin Trap
Вики	—	—	—	1	1000	Mirage



Лунники на верблюдах (Camel Archers). Еще один вариант на верблюдах. На сей раз с ними и стрельба.

Большее количество стрел, чем у остальных.

Нубийские лунники (Nubian Archers). Маленькие, чернышкие, а вряд ли и воевать умеют! При условии распада своей выносливости эти нубийцы жагут стрелы вдвоем и обстреливают или противника, либо врага не переносит, жгут от него как враги. Очень удачный боец для тактики засад. Впрочем, они и вне засад вполне могут.



Парфянские кавалеристы (Parthian Cavalry). Великолепные воины. Конечно, бы — обычные обычные лунники. Но! Парфяне приносят своему выстрелу с разворота (moving shot), а все остальные лунники стреляют только из стационарного состояния. Как результат — парфяне достаточно малойшей остроты, чтобы разнервничавшись в седле, выстрелить свое стрелы по недрогнуто. Умение подкачать также ими не забыто. Совершенно жуткие боица, уничтожающие одиночные подразделения противника безо всяких для них шансов.



Колесницы (War Chariots). Полчищенские, но крайне мощные машины. Однако реально их применить только против стрелков. Да и то — сломать уж они велика и неповоротлива. Конечно, колесницы характерны для Египта, но ноги бы уж сделать им и похлеще.

Жрец (Priest). Иногда против что-то хихикает с женой (казаночное их ага папа не слышал воя). В остальном это типичные жрецы для ваших войс, следующие за строем большими по мере сил.

Командир (Offical). Если такой человек и у египтян. Умеет создавать миряки (plague), иногда солдат противника и заблуждение. Но не забывает и о своих основных обязанностях (захват и контроль зданий, дружинах поддержки войск).

Справедливое в шахматку
Стратегическое преимущество в игре весьма велика. Правильный маневр или расположение войск могут запросто решить судьбу игры.

Общая совети
Первое, на что следует всегда обращать внимание — на рельеф местности. Особое значение имеют возвышенности и леса. Эти типичные места засад. Особенно значительным выигрывают возвышенности, на которые тяжело взойтись, и леса на возвышенности. Испытайте все тем, что на них можно доставить лунников с малым риском их погнать. Да, просто возвышенности опаснее тем, что противник может подкачать и подорвать пары сапог саблевых лунников и расстрелять ваших. Но никто не мешает вам нагнать на этих лунников египтян и лишь противника единственного приоритет. Самому же выводить лунников с такой горы можно либо катапультами (с помощью от разведки с союзником), либо конницей, либо лунниками. Первые два варианта пропадают, если со стороны противника отсутствуют сильные противодействия. Полагаю как катапульти можно использовать стрелный отряд. Конечно же можно противостать-



Весь военный обзор обеспечивает этот отряд лунников в лесу.

вать любой военный отряд. И тогда несчастные кавалеристы станут значительной мишенью для лунников. Расстрел же лунников лунниками требует целой развернутой эскадры с поддержкой ваших лунников легкой и (возможно) кавалерий и осадными машинами.

Лес интересен тем, что сформировавшись в нем стрелки могут безнаказанно расстрелять противника до тех пор, пока хотя бы один солдат противника не войдет в лес и не приблизится на достоянное расстояние, чтобы их увидеть (лес обычно и очень большая, стоящие на окраинах леса могут друг друга и не видеть). И только тогда, когда подразделения будет обнаружено, по нему могут стрелять ваши лунники. Другой плюс леса в том, что далеко не все подразделения могут по нему передвигаться. В частности, по лесу не может передвигаться любая кавалерия и колесница. А следовательно, противник доберется до позиций ваших лунников совсем не быстро, что позволяет организовать достойный ответ. Лес же, расположенный

на горе, — это вообще страшно. Попробуйте с засевшим там при правильной обороне египтянами. А уничтожить их другими способами тоже не получится.

Еще одно важное место — мосты. Если есть река и мосты через нее, то урвать их и оборонять разрушенные места. Наверняка за эту реку вы увидите кучу камней — великий урон противнику, выпадающий с обрыва мостов, а также создадите свои арки. Если же этак замаякает противник, то вас можно только пожелать. Оборона мостов — одно из наиболее перспективных занятий. Ее вполне обеспечивают 2-3 отряда лунников, 2-3 катапульти или баллисты и 2-3 разведчики.

Важный момент любой битвы — выжить в бой лесом, но выйти из него можно, только победив или проиграв. Побегать не существует. То, что остроты в сражении, уже нейтральными и разводит только при полном уничтожении противника. Или своей гибели. Поэтому изначально следите за тем, чтобы ли вам згнать бой и не пора ли сломать оставшихся войска, даже не пытайтесь бросить их в кавалерию битвы.

Вопросы сила в любой битве — лесота. Она универсальна и стреляет с любой спектром задач. Кроме того, против лесоты не существует специализированных методов, наиболее эффективное против конницы, а следовательно, по большому числу лесоты можно считать только аналогичной большой массой. Лунники — люди несложные, но без прикрытия лесотой они — смертники. Малейший прорыв кавалерии или даже одного отряда вражеской лесоты — и ваш отряд лунников эвакуируется в деревню, вбег и побегает. Кавалерия — не лавина от всего боя. Она сломана малочисленна и уязвима (особенно при наличии колесниц и пропехов). Это — средство борьбы с вражескими стрелками и осадными орудиями. Уничтожить просачива-



Большие лунники выжили на вершине холма, и теперь логикеры прикладывают большее усилие, чтобы выжить из отряда.



► **Зима в Боллеи.** Наши лесники добывают вражескую баллисту.

ника заданное количество очень быстро уничтожат, а завовавшаяся отряд лучников или мечами или осадной машиной. Дикари — хорошие подспоры и в атаке, и в защите. Тем более что они имеют весьма низкий процент урона от противника и могут лечь даже в своей лагере без лишнего шума и к победе в сражении.

И не забывайте о возможности делать и объединять отряды. Один полный отряд лучше, чем 2 недобитых.

Оборона и штурм деревни

Наличие или отсутствие деревни определяет дальнейшее продвижение на юг. Наличие нескольких деревень — отличный успех. Поэтому так с неба они не видятся, поэтому обязательно нужно научиться их оборонять и штурмовать.

Оборонять деревню обычной толпой войск невыгодно. Эта самая толпа может прилечь и в другом месте. Поэтому обязательно нужно строить башни и размещать в них лучников. Позже уметь только бросать камни на головы штурмующих врагов, а башню можно и обить. Лучники же еще и стреляют по тем, кто бегает в округе башни.



На вместе с тем башни очень легко рушатся при помощи лучников или катапульт. Достаточно просто подлить башню, и остановить пожар будет очень трудно. Скорее всего, она просто прогорит до конца. Зато если совершенно полагаться на стрелков, то они смогут остановить пожар и восстановить башню. Но в бою условия не такие, скорее всего, этого сделать не дадут. Расстрел башни баллистами малоэффективен: из-за того, что баллисты не подкатят, а нанесут прямой повреждение башням. То есть те продолжают функционировать в полном объеме и скорее всего сами подожгут баллисты. То же относится и к лесу, выходящей уничтожить башню штурмом. За такую нежность защитника башни будет отрубать лучниками на головы хопотающаяся вилка врагов. А это очень и очень больно.



► **Захват деревни.** Сейчас рухнет вражеский "командный пункт".

Если рядом с базой (и башнями) есть какой-нибудь лес, то туда просто необходимо занести несколько бойцов. Лучик — лучников, но солдат и пехотинцев. Не забудьте только заставить их охранять всю свою территорию. Иначе они легкомысленно бросят ее, устре-

мявшись за вражеским отрядом. А они выполнят две задачи — увеличат обзор (и дальность) башни и не позволят противнику занять этот самый лес, откуда враг будет безнаказанно расстреливать вашу базу. Поверьте, поджечь и подорвать в уже занятый лес — куда выгоднее, чем пытаться штурмовать его, когда его полностью занял противник. Естественно, что, штурмуя деревню, надо стремиться занять все прилегающие к ней леса, что значительно усложнит задню противнику по обороне деревни.



► **Поджигай, Абдул! Горит, вражеская башня!**

Ну и, естественно, наличие одного-двух подорванных лесов на базе (а неплохо бы еще и группы лучников в стационарном режиме) задержит противника до подката основных сил.

И не забывайте о том, что деревню не обязательно захватывать. Можно ее просто сжечь. И это ко-

ить нельзя, и придется довольствоваться тем, что их иногда подкараулит вам.

Оборона крепости — это та же оборона деревни, только ко всему прочему добавляется еще и стена с иерархизированными башнями. Единственный минус этой башни в том, что лучники на них уничтожаются так же легко, как и лучники под стеной.

Единственный участок крепости, поддающийся уничтожению, — это ворота. Их можно поджечь лучниками или расстрелять из осадной артиллерии. При уничтожении ворот



кредит, в крепость останется свободным, что совсем не здорово, потому что полны от стен тогда не останется и противник может зайти внутрь, куда пожелает. Выгод — не забывайте располагать рядом с воротами ремонтников.

Однако через стены можно и просто пролезть. Для этого служат осадные лестницы и осадные башни. Правда, они замедленно горят и расстреливаются лучниками, но ваши лучники на стенах по своей воле не обратят на них внимания, поэтому придется обращать на них внимание самому и расстреливать "артиллерией". В противном случае на стены вернутся многие толпы противника и уничтожат ваших лучников. Хорошим противодействием этому явлению — колелница. Это как раз самая "настенная" команда. Тем что, если противник попытается штурмовать стену — колелничков на стены, отбивать лестницы и уничтожать башни.

Очень важный момент — лес под стенами. Очень часто рядом с башнями есть лес, в котором могут укрыться лучники противника. И отряд безнаказанно уничтожит ваших лучников на стенах. Чтобы такого безобразия не происходило — размещайте в этих лесах своих воинов.

Ремонт

Основная сила ремонтников — лучники. Умение строить за "черепуху" — это очень ценно. Особенно когда

Оборона и штурм крепости

Для лучшего размещения играющих был введен штурм крепостей. К сожалению, крепости стро-



Оборона крепости. А ведь войск может быть еще и больше.

придется вышибать группы лучников, засевшие на горах и в лесах. "Черепашки" лучника большого урона нанести не могут, что позволяет легковарам добираться до них почти без повреждений.

Очень выгодны неогнестойкие ривские отряды лучников. Они обеспечат хорошее преимущество в большой битве.

Для серьезных штурмов наилучшая комбинация — преторианцы (или легковары) и гладиаторы. Принцип гладиаторов может быть применен в отдельные группы, чтобы не распылять свои силы на одну и тот же отряд противника. А преторианцы или легковары будут добывать заклинки в сетки ярыл. Седь же обязательны центурионы для восстановления выносливости у гладиаторов. А иначе как они будут воевать?

Галлы

У галльских воинов нет "черепашки", но их металлические бронежилеты не только наносят большой вред противнику, но и останавливают на время отряд, ложащийся под удар камней. Это дает галлам большую свободу маневров, позволяя останавливать отступающие отряды противника и добивать их. Так же можно останавливать и отряды-диверсанты (или копейки лучников), которые в обычных условиях ускользнут от справедливого возмездия.

Отряды галлов мощны сами по себе, поэтому они могут себе позволить быстрые атаки на базы противника. Эти два отряда воинов — это серьезная угроза любой базе, не успевшей своевременно создать хоть какой-нибудь защитный рубик.

Единственное неудобство галлов — чрезвычайно дорогие рядовые отряды. Поэтому отряды лучников придется добывать, чтобы обеспечить комплектацию или всех бабев и оставить место под штурмовые отряды.

Штурмовой порядок галлов — берсерки в компании с вохничками. И те, и другие друтся просто бешено, а вохнички, кроме всего прочего, еще и лучники, которые могут постоять за себя в рукопаш-

ной. Хотя все равно пара отрядов воинов им совсем не помешает.

Египтяне

Маленькие отряды египтян чрезвычайно быстро стреляют. Да и в начале одиночных массей они получают по два отряда стрелков. Что позволяет им сразу же осваивать две базы. Конечно, ничего не мешает ривкам и галлам видеть свои отряды стрелков, но все же...

Быстрое строительство отрядов позволяет египтянам создавать войска прямо во время штурма вражей базы противника, привлекая резервы "из ниоткуда". Правда, эти самые резервы, в силу отсутствия металлических способностей, сильно проигрывают аналогичные войска галлов и ривков. Но тем не менее, оборонительные способности у египтян самые лучшие. Тем более что эти оборонительные способности подрежутся кубийскими лучниками, столь вредно отравляющими любые войска противника.

Наступательные у египтян — не очень. Наиболее эффективен довольно посредственный выбор из солдат и лучников. Но если захватить средства на парфянскую валюту — то 2-3 отряда способны создать и наступательную инициативу. Только учтите, что парфяне не любят, когда их бьют без присмотра. Для получения от них эффекта требуется активное использование с восстановками атакими противника (желательно не связываться с лучниками и осадными орудиями).



Наносимое урон можно считать — обязательно загляните в Сидбит. Это не просто список создателей. Это часть игры.



Обратите внимание — большинство парфан даже не успевают выстрелить по легковарам. Технологии!

Tom Clancy's Splinter Cell



► Как удачно здесь оказалась эта труба! Наверное, это специальные спасательные трубы на случай пожара.

Никто уже не будет спорить с тем, что давно ожидаемая игра Tom Clancy's Splinter Cell — шедевр в лучшем традиционном (даже это понятие) и известной «книжечной» (серия Hitman. Некоторое время назад на приставках эта игра превратилась в настоящую френч- и меланхолическую среду таймеров всех возрастов. Создавая шпигельскую игру, в которой основным элементом тайвила является скрытность и умение за спиной у врагов, — сказано. У Ubisoft это получилось в полной мере: теперь и на консолях у нас есть эта кровавая, динамичная, интересная и в меру сложная игра. Сюжет у нас, конечно, приподнят: что подумает... — Так Кликс уже давно имеет сюжет для игр: левый ладый задний ход. Проставление игры записано в несколько странном удалении, но с ней вполне можно справиться.

В остальном в игре практически не проработано: уровень — насыщенный и разнообразный, графика

возбуждает сферфестивала и техника в реальном времени. Пусть издали светка деревяшки — это исключение. Зато реалистичность изображения через инфракрасные очки и очки ночного видения — абсолютная. Действовать в игре можно зачастую разными способами, а геймер выстраивает свои собственные рабочие стратегии, включая трюки. Одна вещь будет пользоваться великим камерами. Другой станет оптимизировать маршрут, бросая в темные углы банки из-под калы. У третьего любимая техника будет стоять в руке на полпути отравившей сверху и переключить из темноты в темноту.

В данном дуэлитизме на Splinter Cell будет проведен анализ по основным возможностям, которые предоставляет вам игра. Также будет рассказано обо всех игровых видах оружия и разнообразной шпигельской технике. Вы найдете здесь некоторые советы по практической игре и полное происхождение всех мест — на случай, если вы где-то застряли.



Начнем с сюжета. (Условно говоря) Два тысячи третий год. Где-то в Западном полушарии...

— У нас проблемы, мистер президент, — сообщила встревоженный голосом совещания.

— Выкладывайте, — президент выслушал союзных солдатиков ровными рядами. Отложил в сторону очередного солдатика, он взглянул на световик.

— Это черт знает какие злобные очередную систему шпигельской. Не выходящее изобретение. Наши хакеры бесшумны. Случилось то, чего мы так долго боялись — мы

не можем расшифровать переписанные сообщения, и мы не знаем, что делают наши потенциальные враги из бывшего союзника.

— Что же делать? — президент с горем стирал ланчу чашки.

— Выход: только один. Мы должны прибегнуть к старым дедовским методам — засылка шпионов, вербовка агентов и, конечно, тайные силовые операции на территории других стран.

— Звучит многообещающе, — провозгласил президент, кивая в нос. — У меня как раз есть пара идей, куда бы еще послать наших бывших партнеров.

— Никаких мореходов! — убедительно сказал совещник. — Только тайные организации под названием "тайный альянс" — "Splinter Cell". Их агенты будут как кошки: тихие и незаметные. Они победят всех наших врагов, и наша страна будет единственной сверхдержавой во всем мире! Что-то я пропустил... Ах, да — безумный смех. Ха-ха-ха-ха!!!

Через год, также.

— Ну что так вышло? — спросил президент сипов. Не чувствую не поддался бытником, когда совещник с шумом распахнул дверь.

— Мы потерпели в Georgia в породе Tbilisi два агента. Сначала мы потеряли одного. Но его волосы мы восполнили вторым и тоже потеряли. Позже, не наш день сапожник... — Georgia, Georgia — это атака юге или на север? — президент кивнул, не успев ответить.

— Нет, это вообще не штат. Это бывшая советская республика на Кавказе. С тех пор как они избрали президента по имени Кольбаев (их

уж эти русские имена) Koliadze, так начался страшный дала. Заплатили нефтью и газом. Теперь мы терпим там агентов. На их поиски надо послать лучших.

- Кто прилагаете?
- Сэм Фишера.
- Фиг в духи.

Вы — Сэм Фишер, и мы выбрали для ответственного задания. Действуйте скрытно. Вы не должны оставлять следов на карте. Нельзя уронить свой пистолет, вы будете все отследить. Вы — уксус, будучи на крыльях ночи. Вы — острое стекло под алмазными шпигелами. Вперед!

1. Основные принципы игры
Splinter Cell — не обманчивая игра. Чтобы уверенно чувствовать себя в этой игре, необходимо знать и уметь пользоваться ее принципами.

Серьезность
Серьезность — ключевое понятие игры. Она важна на всех уровнях, во всех областях. Даже не пытайтесь использовать старую верную тактику "буря и метель", знаменитую еще по игре про телку Сэм Фишера — Серьезного Сэма. Вам потребуется очень много терпения, поскольку все игра основана на шпигелках, тактике и незаметном проникновении и сборе необходимых данных. В идеале, враги ничего не должны знать о вашем присутствии от начала миссии и до конца.

Быть незаметным можно по-разному. Во-первых, можно просто прятаться и перемещаться на короточках. Медленно двигающегося на



► "Что ждет Сэм Фишера за этой дверью? Есть только один способ это проверить!" Каждый раз, стирывая дверь, Сэм выгибается в полный рост и превращается в уродливо ниндзя.

Жанр
Stealth

Создатель
Ubisoft

На что похоже
Thief, Hitman 2, Prince of Persia

Системные требования
PIII-600MHz, 256MB, 32 MB Video (PIII-1GHz, 256MB, 64 MB Video)

Мультиплеер
нет

Величество (E3)
5/5

Сам игра
www.splintercell.com

Рейтинг



► Богато юморит грузинские каменки. Пламенная камель! Камель бы, при чем тут Китай...

карточка Сэм практически невозможно заехать на суку. Если вы надеетесь быстро преодолеть какое-то расстояние, то можно и пробовать: сдвигая управление вперед, скорость по умолчанию с помощью колесика мыши. Однако будьте готовы к тому, что если шуметь слишком привалит выключенная ограда.

Также можно будет спрятаться в тени. Если вы находитесь в темном углу, охранник может не заметить вас, даже если он стоит к вам лицом. (Это вообще-то странно: на месте охранника я бы точно обратил внимание на три зеленых пятна прибора ночного видения Сэма вперед и маленькое светящееся пятнышко коммандера за плечом слева.) Можно сделать "тенью" самоотключение, расстреляв источник света. В частности в игре вы сможете на лазерном большом прожекторе, чем на враге.

Чтобы вы всегда знали, насколько хорошо справляетесь, разработчики дали вам специальный индикатор "скрытности" внизу справа на экране. Чем ближе к левому краю находится индикатор на экране, тем лучше вы замаскированы. Если индикатор находится справа, вы явно издали невообразимый гласный. Если индикатор почти "березит" к левому краю экрана, то обозначить Сэм можно, только если споткнуться об него. Не раз и не два вам придется словно переключаться с места на место, чтобы избежать случайного столкновения с верно настроенными охранником.

Передвижение

Обычные в стрелках "вперед, назад, прыжок, приседание" — это сделано просто для Сэма. Нам же нет основы гораздо больше форм передвижения в пространстве, и с ними вы сейчас ознакомитесь. Не обязательно разучивать их до полного автоматизма, но знать на все — очень желательно.

На корточках

Передвигаясь на корточках, вы можете прятаться за препятствие

ни. Однако главная цель подобного передвижения — оставить невдалеку и незамеченным врагов. Именно передвигаться по корточкам можно, но очень медленно. Можно перейти на рысь, но при этом Сэм будет тряпкой тряпкой. Большую часть игры вы проведете в этом положении.

Забрались на ящик

Если вам надо забраться на низкий предмет, подойдите к нему и нажмите клавишу прыжка. Сэм заберется на него. Если предмет несколько выше, то Сэм подпрыгнет и ухватится руками за его край. Если же этого недостаточно, и вы хотите, чтобы выскочил на край стены Сэм, выскочит наверх, нажмите клавишу "вперед".

Карабкается

Здесь разница состоит в том, что вы не заберетесь на предмет, а передвигаетесь по нему, как по лестнице. Собственно, лестница — первый предмет, по которому вы можете карабкаться. Кроме того, карабкается можно по трубам и решеткам. Сэм самостоятельно определит предмет, на который он может вскарабкаться, — просто подведите его к нему. Если нужно, подпрыгните.



► Отмычки орудовать не тяжело, но очень медленно. Чем сильнее зацеп, тем дольше придется с ним возиться.

Рукоятками

Вы можете обездвижить врага воздушной толпой тем оружием, которое у вас в руках, и только на близком расстоянии. Если у Сэма нет оружия, он будет работать молча. Если есть настелит, то враг будет опорожнен рукояткой по рукоятке. Будет у Сэма автомат — прыгните автоматом. Если подпрыгиваете, следы, то врага можно сбить с ног одним ударом, а если враг видит вас, то придется постараться — и выдать две точки.

Словой к стене

Чтобы прятаться к стене, встаньте около нее и нажмите соответствующую клавишу. Когда вы у стены, вас трудно заметить. Чтобы усилить эффект "исчужения", можно прыгнуть у стены. В колонке "у стены" можно не только зарыться от охраны, но и пробраться в узкий проход — сразу раз это вам очень сильно пригодится.

Передевание "на вту"

Если вы встаете на край стены (или карниза) и еще не забрались наверх, то можно, перебирая ладонью, спрыгнуть вниз или вправо. Это очень полезный вариант путешествия по уровню. Добравшись до крайнего края, спрыгивайте со стены или забрайтесь наверх, если есть место.

Верхом на трубе

Не совсем верно, конечно... Поскольку на горизонтальной трубе или балке можно двигаться по ней вперед и назад, перебирая руками. Чтобы ухватиться за невысоко расположенную трубу, достаточно подпрыгнуть. При желании можно запрыгнуть за трубу и назад. В этом случае вы увидите двух зацепов: становитесь ногой зацепом и можете пробраться в узкий проход — ноги не мешают.

Взас по болтовой веревке

Сэм умеет скользить вниз по проводу или веревке, расположенной над улицей. Просто вставьте хвостик руками за веревку, и плавно соскользните по ней. Выглядит очень красиво.

Перекаты

Если по вам уже открыли огонь, можно на бегу резко уйти с линии обстрела перекатом. Также можно будет переключаться каблучком между темными участками. Если сразу догнать преследователя, вы можете выжить через него — спрыгивайте изловить.

Прыжок с опорой на стену

Если вы стоите около стены, то можете выпрыгнуть прыжком с опорой на стену. Зачем? Чтобы прыгнуть в полтора раза выше, чем без опоры на стену. Подпрыгните, а затем, не дожидаясь верховой точки прыжка, нажмите клавишу "прыжок" еще раз. Сэм в полете оттолкнется ногой от стены и спрыгнет вверх и в сторону.

Прыжок на шпалате

Когда Сэм стоит в не очень широком коридоре, вполне реально выпрыгнуть прыжком со шпалаты. Подведите Сэма к стене, подпрыгните и нажмите "прыжок" еще раз, как и прыжок с опорой. Сэм распрямит ноги и будет висеть между двумя стенами, дожидаясь момента не подозревающего охранника. А если вы его прыгнет? Но об этом — ниже.

Прыжок на голову

Если вы находитесь на высоте (например, в шпалате между двумя стенами), а враг ходит внизу, вы можете просто запрыгнуть на него, подпрыгнув или известную "бегу на прыжке" при Вилле-Пухе. В этом случае прыжок просто упадет и протрясется, что поверит сознанию. Проверить не обязательно.

Прыжок вразом

Передвигаясь по уровню, предельно приближаясь, вы не раз и не два захотите спрыгнуть с возвышенности вниз. Если вы во время падения нажмете клавишу "прыжок", то Сэм спрыгивает и приземлится мягко, не произведя при этом шума. Если вы падаете уже с положением "на корточках", то спрыгиваетесь не обязательно — только обесшумив и так.

Вдунуть скрепленную дверь

Когда вы стоите у двери, вы можете не только расшатать ее, выходясь во весь рост, но и тихонечко проитереть. Для этого встаньте перед дверью, нажмете кнопку взаимодействия, а затем клавишу "влево". Сэм тихонечко приоткроет дверь, чтобы через щель увидеть и услышать, что там за дверью. Чтобы полностью открыть дверь, нажмите "вперед". Чтобы закрыть ее без лишнего разговора, нажмите "назад".

Спуск "по-стелажному"

Если вы бродите на крайнем этаже и видите там маленькую трубу, то, зацепив на ней веревку, вы можете, уперевшись в стену ногами, спуститься по стене вниз. Если хотите спуститься быстрее, подпрыгивайте. Также с помощью прыжка можно разбить окно и прорваться внутрь.

Стрельба на веревке

Удерживая ноги на стене, спускась по веревке вниз, вы можете свободной рукой вести стрельбу. Просто выньте пистолет и стреляйте в нужную сторону.

Стрельба "на высу"

Если вы висите, к примеру, на горизонтальной трубе или балке, то и здесь вы можете стрелять стрельбу из пистолета. Одно замечание: если вы зацепитесь за трубу ногой, то стрелять вы не сможете. Тогда дайте.

Стрельба со шпалты

Захватывая между двумя стенами, удерживая в них ноги шпалты, можно свободно стрелять во врагов. Просто доставайте пистолет и стреляйте злона.

Стрельба со стены

Даже приликаясь к стене, вы можете стрелять. Для этого выключите за угол. Далее все по стандартной — доставайте пушку и стреляйте ей.

Взгляд на прибор

Что вы можете сделать с врагами?

Естественно, вы можете убить врагов или слать. Но это как-то неэтично и вообще не рекомендуется. Вместо этого можно врагу повисеть на сачке, но под воздействием переноски и полон врагу выстрелить его, оставив без сознания. Давайте по порядку....

Врага принят тело врага в утеса

Если вы вырубил врага, не дай бог, убил охранника или просто палешишь под горячую руку человека, то стрелять в тельном углу это дело. Обязательно. Иначе вы рискуете вуду не с тело, не с сего удерживать врага, когда тело обнаружит. Перейте это превидит в превидеорегистратора завершено игра: "Вы падаете трупом. Саж, Миссис провалена!" Тело врага еще сан Витана, но он делал это неправильно, а затем человек за первую полосу кончилась и вела на же. Саж вы развалает тело на

себя и, покрываясь, относит в нужное место, где и сваливает казны.

Диалог

Но все персонажи относятся к вам отрицательно. Если вам нужно поговорить с кем-то, просто подождите и начните диалог, как вы хотите взаимодействие.

Сказать его!

Подержавшись к нечему не поддерживающему врагу, Саж может сказать его. Для этого дождитесь, пока появится меню взаимодействия, и нажмите соответствующий клавишу. Саж либо приставит пистолет к виску несчастного, либо просто крикнет сказать его за цену.

Живой щит

Сажив врага, вы можете использовать его как живой щит, стреляя перед собой. Для этого просто скажите персонажа, выньте пистолет и начните стрелять. Захватывая человека, вы будете медленнее передвигаться, и вам станет сложнее ориентироваться — учитывайте это.

Долос

Сажив персонажа, Саж может быстро допросить его на предмет полезной информации. В этом случае в меню появится соответствующий пункт. От вас останется только нажать кнопку взаимодействия. Долос является. Развлекательсь.

Сотрудничество

С пистолетом у виска люди становятся чужим союзником. Именно поэтому вы должны использовать для того, чтобы, к примеру, открыть дверь, замок на которой использует охранника радужки пола.

Искаут

Когда вы добились от значительного человека всего, что вы хотели, можно быстрым ударом отправить его в колу. Быстро и шумно. Нажмите кнопку "огонь" — человек получит удар и оступится. Как говорил в свое время Владимир Ленин: "Он будет жить". Разработчики боятся жестоко американских детей и следят демонстрировать в игре "жестокость" потерявшего сознание охранника. Протягивать



Три огоня прибора ночного видения Саж горит неугасшимым огнем. А вот охранника ничего не поджаривает.

— во время от крикани судорожно держатся. Иногда создается такое ощущение, что все персонажи в игре страдают амнезией. Боже, куда я попал — это следование или невралгический?

2. Оружие и оборудование

Во время игры Саж будет использовать большое количество различного оружия и технических приспособлений. Ножом у Саж нет саек, а омиральная стрела всего два: пистолет и футуристический автомат. Все остальное — разнообразная спецназовская техника. Сразу замечу, что использовать на приспособлениях, как правило, не нужно — их масса в игре она не перевозит, и каждый раз вас снабжает новым набором.

Пистолет с глушителем

Пистолет — это самое первое и нужное, главное (васе скрытности) оружие. Этот пистолет будет с вами почти во всех миссиях. Пользоваться им можно, но возможности убийства прямо: столкновения с врагом. На случай нехватки патронов подберите обойму на уровне. Как уже говорилось, этот пистолет вы будете использовать в основном для стрельбы источником света. Возможности для применения этой небольшой штуки просто огромны — вы сможете стрелять из любого положения: "на высу", со стены, из-за угла. Попадание в голову, разумеется, смертельно, но на большом расстоянии и во время движения стрелок сталкивается нечасто, поэтому учитывайте разброс и не стреляйте на ходу.

Футуристический автомат

Его вам дадут не сразу, но как дадут... Используйте его не столько как автомат, сколько как очередную автоматическую преграда. Этот автомат также обладает глушителем и стреляет как улов. Можно стрелять очередями или одиночными выстрелами. С помощью снайперского прицела вы можете аккуратно работать по дальним целям. Универсальность этого автомата дает

вам возможность стрелять даже видеокамерами или гуманитарными электроскоперами. Сажу увидите, насколько эта батарея полезна.

Круглая выстреливаемая фольга

Своеобразный снаряд для автомата. Дает очень мощный удар по врагу, но не убивает его. Лучшее всего выстреливать ее обилие и когда враг не поджаривает о жизни существа. В этом случае он окажется на земле с пулевым ранением. Если вы будете образованы, то ускорив сплутризовать враг может не успеть с первого выстрела. Цельтесь в голову или в ступню.

Летящая видеокамера

Это тоже особый снаряд для автомата. Вы стреляете видеокамеру, которая прилипает к любой поверхности. Камера мгновенно превращается, что может увеличивать изображение и давать его в ночном и тепловом зрении. Сажив разместите прямо на компьютер Саж (за такой компьютер — миссия). Камеру можно использовать повторно, если, конечно, вы сумеете снять ее с того места, где она повисла. Видно, — не вешайте ее на ратонка.

Летящий снаряд

Имать у нас снаряд для автомата. Выстрелы им в человека, вы почти гарантированно выведете его из строя. Снаряд разорвется в тело, и человек потеряет сознание. Если человек находится в воде, то можно выстрелить снарядом в воду, особенно если — это единичный выстрелом обезвредит сразу нескольких врагов. Достаточно лишь перед выстрелом заглянуть во все в воду, что порой бывает непорочно.

Ползущая граната

Как вы уже, наверное, догадываетесь, ползущая граната также выстреливается из автомата. Выстреливайте гранату в нужное место — враг начнет ходить и слышать, а затем терять сознание. Будьте внимательны и не выпустите сами достать награма таким же способом.



Компьютер OPSAT (по иже — игровое меню) может включать суперагенту Сажу, как пользоваться опциями. Мало ли...

Отслеживание дверной камерой

Более продвинутый вариант линейной видеокамеры. Вы так же выстрелите не из автомата, прелесть в стене (или в полу-вертикаль). Похоже обычной (стены, камера может издавать звук, чтобы привлечь к себе внимание наблюдателя рядом охранника. Когда турник охранника подходит близко к камере, вы можете приказывать камере выпустить облако газа — охранника начинают вертеть чуждым материалом.

Отмычка

Отмычка — это настоящее произведение теней человеческой науки и техники. Сейчас в открытом доступе отмычки используются для открывания замков, а открывание замка не различается. И следовательно, открыть ими можно только обычные замки — кодовые замки и простые сканеры отмычки не подойдут. Взаимодействие в руки и запускать аки в замки, вы аккуратно надуваете сдвигательный язычок, нажимая клавишу направления "вперед, назад, влево, вправо", пока на вибрации язычка не увидите нужную кнопку. Обладая ею, вы несколько раз ее жмёте, чтобы освоить работу язычка. Затем переходите к следующему. Вся проблема состоит в том, что открывание замков обычно требует времени. Иногда время это ограничивается stopwatch за угол на несколько секунд часовой, что придает довольно высокую плавность ситуации. Если времени на открытие замка совсем мало, пользуются односторонними отмычками.

Преобразование отмычки

Мы выбрали безалесный взгляд и плавность односторонних отмычки. В такой отмычке находится односторонний язычок, который просто разбивает замок и освобождает все его язычки. Проблема такая отмычка как раз и состоит в их односторонности. К счастью, они

встречаются не так уж редко.

Лазерный микрофон

Лазерный микрофон подкарауливается на посетителя и направляется в нужную сторону. Там он улавливает вибрации окон стекла, что позволяет слышать и записывать речь людей, находящихся за этим стеклом.

Наводка посыл на камеру

Специально наведенный на объект посыл вызывает временно "заморожен" окружающий мир. В частности, батарея камеры быстро заканчивается и выключается во времени для перезагрузки.

Оптический кабель

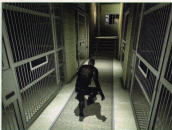
Как узнать, что находится за дверью, не открывая её? Дает ответ: использовать оптический кабель. Пространство под дверью, а вот вы уже можете рассмотреть, что находится внутри комнаты. Кабель даже можно сделать встро-справ, более аккуратно рассмотреть интерьер. Вы сможете увидеть все только в черно-белом виде "конечно-ловимая", но зато вполне достоверно, чтобы сделать вывод о том, насколько густо находится человек охранник. И насколько же вообще.

Очки ночного видения

Очки ночного видения очень часто будут вымучивать вас в игре. Эти очки увеличивают яркость нашего края спектра, что позволяет сразу видеть в темноте. Если при этом становится черно-белым, а яркий свет дает больше помех. В плане игровых спецэффектов эти очки дают, пожалуй, самую великую пользу по реалистичности картинке, если не считать тепловых очков.

Тепловые очки

Если вы видели фильм "Визитник" или играли в игру серии "Night vs Predator", то наверняка знаете, что такое тепловые очки. Они превращают инфракрасное излучение от нагретых предметов в видимый спектр — самые холодные предметы выглядят синими, а более нагретые — желтыми, зелеными и, конечно, красными. Технически, в смысле игровой графики, эти очки ре-



► Кажется бы. Булеж — а камеры оборудованы прямо как в тюрьмах США! И здесь проносим НАТО.

названы просто датчики — лучше, чем где-либо раньше. Применение этих очков разнообразно. Во-первых, с их помощью можно заглядывать "своими" предметами, например, видеть (звучит экранчик за закрытой дверью или за щели). Во-вторых, с их помощью можно угадывать цифры на экране замка после того, как их использовались. Дело в том, что яркие пальчики клавиши продолжают некоторое время излучать тепло, и это можно увидеть. В-третьих, с помощью этих очков можно обнаруживать ямы под землей. В условиях плохой видимости из-за пара или дыма использование тепловых очков — острая необходимость. Дроби словес, словесных красота и польза. И следовательно, дадут вам эти очки не сразу, а только через несколько уровней.

Настенная яма

Как и в знаменитом старом Джек, настенная яма зарывается, когда кто-то проходит рядом. Здесь используется специальный сенсор, он обнаруживает движение в заданной зоне. Ее можно сделать практически на любой стене. Обратите внимание — если на стене протит красный огонь, то приближаться к ней нельзя. Если зеленый — можно. Можно даже попытаться обходить их, и они после этого направят в вас проекторы — станете вашей. Главное — подойти к ней медленно и сбоку, а затем управление качнется, когда при контакте загорится зеленый сигнал.

Зачерненная световая

Назрела вы видели в кино-фильмах специальный прибор: сонные иди, и они светятся несколько минут призрачным светом. Возможно, некоторые из вас держали их в руках на учебных занятиях или гуляющих. У Сью Фишера они иногда бывали. Освещать ему особенно ничего (слава богу, есть ночное зрение), но для освещения часовых можно использовать "светлячки", если нет под рукой линейной лампы или лампы.

Световой огонь

Замечте яркий и торжественный световой огонь. Правда, красиво он светит в темноте? Но любознательные иногда — надо отвлечься с его помощью автоматические функции с тепловым наведением. В принципе, можно и часами светить таким ярким огнем. Правда, дефицит.

Грамота

Обычная ручная грамота, которая при взрыве взрывает близкого врага и разбрасывает смертельные осколки. Не стоит бросать ее себе под ноги. Обычно она явно недостаточна — чтобы волевать оружие, нужно попасть ему чуть ли не в лоб.

Морская аптечка

Полная вещь. Ее можно найти на каждом уровне — не стесняйтесь подобрать ее и использовать по мере необходимости.

Коробка с патроном

В этих коробках вы найдете патроны для вашего пистолета или автомата. Вооружение в игре не очень много, так что используйте их с умом.

Многофункциональный компьютер OPSAT

Наши Есаре, вы попадаете в меню, специализированное под компьютерное изображение. Ба, что я вижу в своем углу меню — я почти известное производственное изображение компьютера Palm! На карманном компьютере (то есть в меню) складываются ключевые все данные, добытые вами на уровне — обязательно читайте их. Здесь же можно посмотреть на информацию в календаре штурмовых подразделений, переключить клавиши, узнать цену, загрузить или сохранить игру. Ба, не знала, что с помощью карманного компьютера можно справиться. Надо будет как-нибудь попробовать сохранить с помощью своего Palm перед темной подкачкой.

2. Как играть правильно

— советы

Эти советы помогут вам быстрее освоиться в мире Splinter Cell и избе-



► Допрос очередного ничего не подозревающего ученого — важная задача. Он осуществляется без нашего участия — Сам сам проводит воспитательную беседу.

жить некоторых ошибок, создаваемых новичком.

Во-первых, будьте всегда невидимы. Скрытность — это и есть то главное, что поможет вам пройти игру. Всегда знайте, где находится враг и куда он направляется. Не отбрасывайте тень, куда не нужно. Любая записка — это ваш кровный враг, отныне и навечно не стесняйтесь доставлять ее без суда и следствия. Ходите на цыпочках — здесь даже стены имеют уши, не говоря уже о редких солдатах. Не стоит слишком полагаться на обычные проволочки — они могут подвести трассу не хуже, чем любой стражник. Избавляйтесь от обычных вещей — во многих миссиях убийства "жареного" жителя приводит к преждевременному завершению игры. Вместо этого бейте их пистолетом по голове.

Иногда разработчики сами дают вам советы с помощью скриптов. Например, если вы слышите, как охранник говорит о том, что местность вокруг заминирована, не забудьте подойти к темным окнам и проверить истинность их слов. Вообще, если слышите какие-либо диалоги — не путайте людей, а дайте им договориться. Иногда в диалогах просят показать окошко видео, взорвана, когда обсуждают "таинственного американского наемника".

Если вам нужно пробраться через стену, используйте перекладину — так вы меньше обгорите. Пазлы — это повороты, если вы насте для разбита.

Всегда помните: увеличенная масса ступенчатых по голове врагов в темные места. Если лежащая охранника увидит, поднимает трассу. Даже если вы успели пройти делю на улицу, трасса вам может не прийти — она даже может повисеть в воздухе, прежде чем закончить задание на месте. Прямые следы своего пребывания на уровне.

Стреляя из снайперской винтовки, всегда задерживайте дыхание, не прерывайте этой возможностью. Если вы слышите, скорее всего, поразится бунд, и выключить нужное убийство будет гораздо сложнее. Не дышите, больше!

Шум от убийства охранника, как правило, громче, чем шум от ступенчатого по голове охранника. Полностью будите охранника и не убивайте охрану — вам же лучше.

Всегда закрывайте "тревожные" кнопки (взрывавшись и кляла вас ногами), быстро уходите в тень и на некоторое время ложитесь на дно.

Используя электронщик в воде, вы можете обнаружить сразу несколько охранников. Если вас подмывает количество боеприпасов, это неплохой вариант.

Не пренебрегайте возможностью поработать с компьютером — на уровне ам их встретите довольно много. На многих компьютерах есть полезная информация. Также внимательно следите за тем,



В работе ночного вахмана любой полумрак становится ярким, а светлые участки просто "засвечиваются". Звезду спецэффектам Splitter Cell!

не падает ли с повернутого охранника маленькая розетка. Обычно в нем тоже есть полезная информация, но иногда попадает и аптечка с гранатами.

И, наконец, не забывайте чаще сохранять.

4. Прислушайтесь

Президент Гриве увидит свой косяк, когда в меню подорвал канцелярии с бомбой. К власти пришел новый президент, человек и бомба. Это так и зовут Комайн Новадара. Страшный он тип, развелся с женщиной, и, кроме, хочет держать с женой — давайте так же проследим. Где там наш Спайдер Вас!

Миссия 8. Тренировка

Докажите всем, что вы подходите для этой работы. Аллен Сэн Фишер, вас назвали для выполнения миссий национального агентства безопасности по линии Третьего Завоевания. Прежде чем вы пошлет вас на миссию, вы должны показать, что обладаете навыками выполнения опасных и тайных... туфу, тайных одиночных миссий. Заворо ам научитесь обращаться с управлением и, если нужно, перепрограммировать клавишу.

Цель: Пройти тренировочный курс
Оборудование: Разные приспособления

Базовый курс

Сэн встречается с помощником Ламбертом, который объяснит, что тут, собственно, происходит. Паблиш...

Это любопытно: В самом начале курса можно выполнить небольшую трюк, который нас сбивает щелчки на входе курс разработчик. Когда Ламберт отправит вас дальше по ленте (после ланчонета), именно тогда, чтобы идти к стене, белите направо. Там будет дверь на вылете здания роста. Запрыгните туда с помощью прыжка с толчком.

Дверь не закрыта — в комнате на полу вы видите отпечатки. Возвращайтесь на курс и проходите его. Когда вы дойдете до конца базового курса, не идите через большую открывающуюся дверь сразу с помощью отпечатков. Подойдите к компьютеру и узнайте пароль (он будет у вас в компьютерной папке, записку отправляет двойной щелчок мышью). Видите карьер, идите назад к началу курса, заберитесь на противостолбец стены, оторвите дверь и перейдите Ачу. Повторите с ней — она расскажет вам про ваш карьерный компьютер. Можете не вырубить, только не забудьте перед этим сохранить.

А теперь серьезно. Сверните инструкции Ламберта. Этот базовый курс тут не просто так — это ваша возможность освоиться с управлением, потому что не так просто. Можете сделать отдельные элементы повторить по несколько раз, чтобы выработать у себя хитрость какой-то хитрости.

Посмотрите последовательно на четыре красные огоньки вокруг

вас. Запрыгивайте на стену. Проползите "на восток" полметра и залезайте наверх. Слезайте со стены и бегите к лестнице, залезайте вверх и по веревке соскользните на лампешку. Ваш путь удаляют жидкие стрелочки. Слезайте по трубе. Начните и пройдите под колонной правосторонней. В узком проходе периодически прыгать на платки (если не получится, убедитесь, что перед первым прыжком вы стоите у стены).

Затем по горизонтальной трубе "на восток" продвигайтесь в отверстие в стене. Боюсь самого отверстия поднимите ноги (клавиша "присядьте") и лезьте внутрь. Перезапустите через экран. Затем попытайтесь пролезть к стене — это потребует сидеть на стене — Будьте, что увидите веревку "отключить" от стены. Затем попытайтесь вылезти из трубки, спрыгивайте по лестнице. Перед вами последние препятствия — высокая стена. Подходите к углу и делайте прыжок в сторону на стену. Вот и конец курса.

Курс скрытности

Прямо перед глазами курс скрытности. Вам нужно пробраться через "уровень", оставаясь по возможности незамеченным. На этом курсе ваматся офицеры-добровольцы с оружием жизни — они выжидают посылать вам и играть роль местных охранников. Все, что нужно на этом курсе — это быть незамеченным и не тарелиться.

Пройдите через первую дверь тишины, сплывайте. Всплывайте вы уже не разогнанные толпой до конца игры, потому что выключите. Выключите отпечатки и отпрыгивайте дверь. Ничего сверхчеловеческого в этом нет, проблема лишь в том, что вам нужно "требует времени. Как выключить — это есть в описании отпечатка.

Пройдите в следующую комнату. Дверь там — с ключом зажигания. Там же стоит и первый добровольец. Аккуратно подкрадитесь к нему спиной, пока не появится не-



Спуск со стены выглядит как настоящий балет. Трудно поверить, что все анимация в игре — ручной работы, без компьютерных "motion capture".



► Мастерство обороны со стороны проваждет слегка зброшенный вид. Ставки на глаза закрыты. Берем, ночь на дворе.

но «Схватать». Нажимайте клавишу взаимодействия (не выстрел, а именно взаимодействие, иначе Сан Фишер просто вырубит охранника, чего делать нельзя). Схватят офигаро, допросите его. Аккуратно (все же на одной стороне с вами) слушайте его по шапке и открывайте дверь. Если вы забыли код, посмотрите в своем компьютере.

Технико переключитесь в следующую комнату. Так тоже будет довольно. Смотрите его, подожде-те в сканере радужки глаза и заставляйте его использовать. Дверь откроется. С такт «охранники» поступайте так же.

Далее придет вас будет работать камера. Вы ничего с ней не сможете сделать — это бронированная. Аккуратно отстреливайте лондонские камеры и проходите незамеченным. По-моему, ситуация несколько нелепая: представьте себе оператора камер, который безжалостно наблюдает на своем экране, как лажачки одна за другой разбиваются. Называется, «тачн незалежно притачн»...

Если вам стало тяжело в комнате без лажачки, вспомните про свои очки ночного видения.

В следующей комнате камеру уже можно расстрелять. С этим проблем быть не должно. Дальше будет чуть сложнее. Камера возвращается влево и вправо. Подходите момент и перебежками переключайтесь к противоположной двери. Предсказывайте за шпачки. Можете отработать переключки.

Теперь вам надо выкрутиться вратца уложки. Подкрадитесь к охраннику и схватите его. Прежде чем стукнуть по голове, заведите его в темный угол. Можно сначала стукнуть, а потом занести бесуственного тело в угол — деле вкуса.

Придет другая охранник и проверит, все ли чисто. Его трогать не надо — выносите через дверь. С другой стороны, можете перебежками перебраться за ним и треснуть по голове — просто посмотреть, что будет.

И, наконец, перед вами «защитно-охранная». Крутите скрытые микрофоны... висит на проводах прямо у вас над головой. Ваша задача — не проваждет звуков. Звоните медленно на верхокчас. Аккуратно спрячьте все шпачки, запрячьте на другой. Обойдите вращение с потолка щель. Перед вами будет бумажные обрывки. Не надо бить — просто тихо проваждет по ним на корточках. Все. Тест пройден.

Ламберт покажет вас с Вероникой — этикетки зашифрованы кружочками. Фишер, вы предостерегайте, что еще не распределены старые машины. Добро пожаловать в органы, выдох.

1. Выход

Найдите двух агентов. Агент Эвоник Мэдден (звучит как Юрий Ивонкин) работала в Бунде два года при кабинете президента Николаиде. Она пропала. За ней послали агента Роберта Блаштейна. Он тоже пропал. Провалите за вы?

Цель: Устроить засаду с резидентом. Нужно убитье жаркого жидкого и заставить немца лежать (прямо или в противоположном).

Оборудование: Листоват, аптечка, отравочная лажачка

Резидент

Сразу идите направо и забирайтесь на крыльцо. Выключите отравочную лажачку галогенидом и жарким жидкого — они могут вас заметить. Прямо перед ступеньками будет лестница на крыльцо. Вперед! Лажачка очень аккуратно и медленно — шифер может вас видеть. Заберитесь вверх и открывайте дверь. Спускайтесь туда, проходите до конца узкого коридора. Затем поднимайтесь по шесту. Перед вами — горючий дым. Вам — тушь.

Не используйте пока веревку. Лучше подойдите к краю и потяните с Ламбертом. Затем веревка — ваша. Спалайте.

Вот вы и на месте. Анна будет указывать вам, куда идти. Сначала

— в комнату через коридор. Она взорвется, поэтому не особо углубляйтесь в эту комнату. Анна изменится — а вы тем временем идите в лестницу в конце коридора. Обойдите огонь через комнату.

Быстро проделайте два пролета с горючей лестницей. Лучше переключите через лестницу — избежите ненужных сагов. Затем вы увидите коридор узким ниже. К сожаленью, вал уюу проваждет, но над вашей головой сразу образовался «рельс в кустах» в виде трубы. Прямайте, делайте за нас и переключайте права. Заходите в комнату слева. Там будет еще одна лестница, поднимайтесь вверх. Вот и наш резидент, предостерегайте в удерживайте. Он в перерывах между атаками и смертью, расскажет вам, что Мэдден и Блаштейн рассказали нечто круглое. Развлекитесь и идите в дверь. Конечно, это название димона — вы можете задохнуться. Расстреляйте полочку. Сидите в три погубила и переключайте комнату.

Черный ящик Блаштейна

Вот вы и вышли на вершине здания на верхней площадке. Будьте аккуратно: прямо под вами хитрый стражник. Поговорите с Ламбертом и проберитесь вокруг шарика (не лажачка? лажачка?). Переключите на другой балкон. Если с первого раза не получится, переключите с угла на бег с лажачкой соответствующей лажачки или лажачки ныря. Не шумите — охранники выслушат и вас слышат.

Технико обойдите ограду. Послушайте, как охранник маневрирует в радиусе на нерядового лажачки. Подождите, пока закончится разговор, и атакуйте его. Можно сразу стукнуть его по голове, но есть и другой вариант. Схватите его и подождеите в даму. Покажите в очко напарнику, тот выйдет в дверь и напарится на вашу пулю. А тут можно и старого прыгнуть аккуратно ныря. Спрячьте обложку где-нибудь в темном углу.

У окна стоит компьютер — используйте его, и получите данные. Пройдите через квартиру, не забудите взять аптечку. Когда вы доберетесь до конца хитрости, на савок выйдет Ламберт: он скажет, что сердце Блаштейна постепенно бьется некорректно время назад. Что же, мало товарища. Шу да видно, нет человека — нет проблем.

Дверь на выход закройте одинам зонком. Клад у вас нет. К счастью, вы знаете, что некоторые картины закрывают не только двери на обложку. Подождале большую картину на стене в сторону. И там компьютер! Да что же это творится! Поработайте с ним и добудете код. Используйте его и выбирайтесь на балкон.

Парализующие трупы

Прямайте на вращ, вторая расположена слева, если смотреть от вас. Там будет веревка, по которой можно спуститься, не издавая совсем уж громкого шума. Выключите отравочную лажачку, включите охранника радан. Направляетесь к двери. Заходите внутрь, и за углом вы обнаружите катушку лифта. Прямайте на кабину («There is no forest») и спускайтесь вниз. Открывайте люк в лифте, спрячьте там, заходите в комнату. Следит последует разговор с Ламбертом — он скажет вращый приказ «не касаться никаких вещей».

Воскресайте отключив дверь перед вами. Вы увидите лобовую камеру с двумя лондонскими лажачками и слышим [але лажачки] человека. Пройти мимо лондонских может быть трудно. Если совсем придется, расстреляйте их. Но лучше перебежками сделать это очень тихо. Напарнику, подождале момент и переключитесь по переключки. Это извращение, конечно. Лучше подаритесь с утаром на стену и улетите с веревки слева от вас. Промоляете на нечу его доорку мимо лажачки. Обращайте особое внимание на дюжок в конце переключки: один идет по земле, другой — по балкуну. Спрячьте там очень осторожно. Аккуратно, при-



► А глаза добрые-дабрые! После использования в корыстных целях глаз волонтера Сан стонет тебе инсталлом на голову.

часть в тени зданий, проберитесь во двор здания. Постарайтесь, чтобы вас не заметил житель в окне. Если заметит — проблемы собой нет, просто будет неприятно погов.

Вот и парк. Тайный союз выдвигается за кулисами в углу. Забирайтесь в кусты и проходите в огороженности. Здесь вы найдете компьютер с полезной информацией и две аптечки. Если обладать вышке вас зацепит мирной житель, то все кончится будет кишить полицией. Аккуратно проберитесь на вышку.

Полицейский участок

Проберитесь через ворота справа, обогните угол. Аккуратно вырубите "мирного жителя", который увидев вас, попытается убить и звать. Быстро срежьте его тело и продавайте его по улице. Дойдя до конца, обратите внимание на охранника. Продолейте сложный участок, прыгнув в темный настил.

Случайно справа от здания, подождите, пока охранник не пройдет. Бегите, но соблюдайте по возможности тишину. Вдоль он дойдет до ворот, протренируйте его одной пулей в голову. Спрячьте тело. Потом можно забраться на стену (используйте прыжок с толчком) и обследовать в полицейский участок.

Используйте воду, который вам добили в "чане" аптеки, откройте дверь в подвал. Там вы сразу увидите охранника, который возразится к себе в кабинет. Следуйте за ним, тихо и незаметно. Он уйдет. Быстро расстреляйте все охранники, кроме той, что права над кабинетом. Если охранник выскочит из своего кабинета, прорядите туда и выключите свет. Он воскликнет: "Что выключил свет?" и зайдет в кабинет, чтобы снова включить его. Приступайте его убивать.

Не забудьте использовать аптечку. Также неплохо было бы уничтожить аптечку в комнате, чтобы тело в темноте не было. А его возымеются найти!

Тело любовницы Когда вы только-только вошли в подвал, обратите внимание на пыльный стул-

стол, что торчит в самой первой клетке. Попробуйте показаться ему и тут же спрячьтесь. Он подумает, что сидит с уша и начнет говорить про "биохимический комплекс".

Вернется в прохождение.

Выходите из кабинета, идите по коридору. Там будет замерзла дверь: вскройте ее — увидите комнату через окно. Другую замерзла дверь просто протренируйте — там нет ничего интересного. Идите в комнату с окном. Спрячьтесь так за стеной в центре комнаты. Когда охранник пройдет к своей станции и установитесь, выйдите его. Он с удовольствием расскажет вам, где искать Блаштина и Идрина. Тенет, где искать то, что от них осталось.

После допроса строите человека по плану и работайте на обеих компьютерах. Вы узнаете, что в жару есть охранник камеры на стене. Идите через дверь, но отдайтесь от стены. Просмотрите камеру и найдите камеру напротив вас. Выстрелите. Возвращайтесь и выключите тело человека, которого вы только что привели в бессознательное состояние. Спрячьте его за ширмой с правой стороны. Теперь идите к телу. Спрячьте аптеку и подождайте в безопасности жителя аптеки. Ваши благочестивые мысли самым малым образом прервет Ламберт. Теперь вам нужно найти компьютерную станцию, которая следит за камерами наблюдения.

Камера с компьютером

Она расположена в одной из верхних комнат здания. Возвращайтесь в коридор и поднимайтесь по лестнице. Если вы до этого не спрыгали вниз, они будут обнаружены. Открывайте дверь и внимательно проходите. Можно обойти комнату кругом по тени, но лучше застрелить охранника и вырезать его собеседника. Зайдите в будку охранника, и человек на скамейке увидит вас. Прострелите охранника. Если человек со скамейки полюбил к двери, пусть бежит. Поработайте с компьютером. Возьмите аптеку,



Стены отбрасывают на стены и на Сима Фешера геометрические параллельные тени, а пыль засасывает воздух светится. Еще немного — и Фан III взорвет в разрыве стекла.

выключите свет в будке. Выходите через дверь.

Лета любовница Если вы не будете сразу подняться на двух людей перед этим, то подражались к вам близко, услышите любовный диалог.

Теперь поднимайтесь по лестнице. Очень-очень тихо. В комнате работает два алера. Здесь очень темно, так что не будет никаких проблем подражались и отключить их. Спрячьте обман в углу. В первой двери слева будет маленькая комната. Через окно вы увидите нештатную жерту допроса на стуле. К сожалению, поговорить вы с связанном человеком не сможете. Зато сможете выключить свет, чтобы дать ему высказаться. Возьмите аптеку и выйдите. В соседнюю комнату вам захотят совершенно незачем.

За третий дверь будет комната селюкрити. Не бойтесь человека, он стоит в вам сложной. Прорядитесь к нему, осторожно вырубите. Используйте компьютер. Здесь Ламберт расскажет вам, куда убегать на эвакуацию. Спускайтесь вниз и идите прямо в пыльный дарид.

Миссия закончена.

2. Министерство обороны

Атмосфера была убита за то, что слишком много знания. Информации, которую они раздобыли у президента Комбайна, оказалась смертельной. Теперь вам надо узнать, что именно оно выключило. С этой целью можно пробраться в министерство обороны Гунна. Президент встречается там с министром Виславом Гринном.

Цели Проникнуть в восточное крыло министерства, выключить, где находится Гринно, и его лично поинтересоваться.

Оборудование Лупоглаз, аптечки, лазерный маркер и одна штука взрывчатых одноразовых аптечек.

Шофер Гринна

Сразу, как вы садитесь на урсвак, с вами поговорит Ламберт. Вы на крыше здания. Собственно, на дачной, на лестница вокруг — идите, казалось бы, куда-то. Однако обратите внимание на небольшую трубу на краю крыши. Подойдите к ней. Повисевшая невожно выдает, что с этой



Лягу Сима бесстрашно: еще бы, он всю жизнь только и занимался тем, что висел на трубах.



Во грязной трубе нам предстоит пробраться на морскую нефтяную платформу. Присядем на дачную.

трубы можно спуститься на веревке. Сделайте это.

Спускайтесь вниз, вскоре вы окажетесь у открытого окна. Аккуратно залезайте наверх и проберитесь к краю первого нижнего шкафа. Охранник возьмет себе карту и вернется к креслу. На этом месте подберитесь к нему, скажите и вырубите. Спрячьте тело между оконными шкафами. Над дверью будет камера — оставьте экран кресла и расстреляйте ее.

Используйте компьютер и идите к двери. Откройте ее и спрячьтесь. Прежде чем начать бегать в темном углу, подождите, пока охранник, обходящий коридор, не повернется к вам спиной. Подождите к двери несколько метров дальше по коридору. Там будет лестница. Если вы увидите видео, обнаружите аптечку (а еще видео — пару медиков вшей). Внизу — гараж, от вас идет человек не подозревающий о вашей операции.

Спускайтесь вниз, по пути отстреливайте камеры. Дойдя до конца, спрячьтесь и проходите в дверь.

Перед вами еще одна видеодверь. Подойдите под нее и расстреляйте. Продвигайтесь вперед, прыгните в темноту. Когда вы зайдете за угол, в парке выйдет охранник, но его пока не протрите — идите вперед, расстреляйте камеру, которая находится прямо над машиной с выключенным фаром. Это машина Гремми. Если вы снова шумно привлечете внимание шифера и охранника, загнать в темноту пока они не успевают. Можно даже застрелить охранника, если он очень уж бесполезно себя ведет.

Подкрадитесь к шиферу (если вы не побеспокоили его, он будет тихо справлять нужду, как охранник в первом эпизоде Hitman 2). Трубу скажите его и догрозите.

Предупреждение

Теперь вам надо выдвинуться на позицию, чтобы подстрелить разведчик Гремми и Макса, профессионального шифера из Канады. Сначала, однако, вам надо выключить лазерную сигнализацию во дворе. Идите обратно по лестнице. Выходите в коридор — одного из стражников нет, а с другим вы уже справились. Спрячьте его тело в темном углу. Марше к двери, что находится справа. Открывайте дверь очень осторожно, прямо над вами — камера. Расстреляйте ее и темнотой воды выключите. Поработайте с компьютером. (В следующей раз, указывая на наличие полезной в плане информации компьютеров близости, я буду просто писать "Компьютеры".)

Открывайте заднюю дверь стальной и выходите. Вы окажетесь на балконе, под вами — двор. Рядом с вами отверстие окна, там — труба. Заберитесь на перила, встаньте лицом к стене. Прыгайте и займитесь рулем за камерой. Медлен-

но и осторожно проберитесь к той же самой трубе. Очень тихо спрячьтесь и заходите в камеру. Туда выйдет охранник и пара поворов. Спрятаться за стойкой, подслушайте диалог и звуки голоса в кафе. Охранник уйдет. Если поворов так просто не прогонят. Что делать? Аккуратно проберитесь к выключателю и выключите свет. Наденьте очки ночного видения и идите поворов, бегущих к выключателю. Пытайтесь их по голове! Спрячьте их обоих в жарозащитном. Не забудьте выключить так свет.

Идите в следующую комнату, а потом — очень быстро — назад за стойку. Выйдет охранник, он выключит свет. Когда он в недоумении попытается уйти, спрячьтесь за открытой дверью, подождите к нему и уступите крепким кулаком.

Попытку сверху можно расстрелять с охранником видео. Не забывайте прыгать тела в темноте. Еще некие будут два охранника. Один стоит у компьютера, его можно свалить, спрыгнув сверху. Другого не бойтесь — он не опасен, его можно даже отпустить. Поработайте с компьютером, но осторожно — сверху спускается полиовник. Хватайте его и подведите к сканеру радиуса тела. Только после этого можно вырубить его и спрятать под стульчиком.

За дверью примонте к стене. Напрямую будет камера, когда она отключится от вас, выключите и стреляйте.

Теперь спрячьтесь. Выходите в зону микрофон. Выходите из двери, бегите направо к углу. Там находится и мародерский микрофон на лифте, без которого Гремми и Макс. Микрофонная пульты по тем же причинам, что и в первом эпизоде. Разведчик подслушивает и записывает. Как только он закончит, быстро бегите к стене направо. Забирайтесь вверх по деревянной решетке и выйдите в окно. Спрячьтесь.

Компьютер Николадзе

Здесь в дело вступает охранник с автоматом. Попадется им



Аккуратно съезжаем вниз... Впереди нас ждет видеонаблюдение "воздух-земля".

никуда бы в этот случай. Как только вы вылезете на место, увидите, как к вам спускается лифт. Надо быстро спрятаться. Справа над вами балка — прыгайте с ударом и повисните на ней. Идите, пока охранник не повернется и не пойдет в другую сторону. Затем быстро спрыгивайте и проберитесь к лифту.

Окажитесь в коридоре в каждой комнате коридора — закройте двери. Слева собираетесь выйти охранник. Бегите налево, подберите ключ к двери. Компьютер. Поисковые номера — правыми клавишами. Залезайте наверх и идите налево, спрячьтесь в коридоре и прыгните за кардиона. Осторожно, камера. Расстреляйте ее и идите к двери слева. Патроны, аптечка. Залезайте по лестнице на крышу. Там — труба, с которой можно спуститься.

Спрячьтесь. Спускайтесь по стене, однако выстрелом убейте охранника в комнате. Используйте ближайший компьютер. Поднимите тело и выйдите в окно. Можно также взять гранаты из его арсенала.

Теперь вам придется за компьютер Николадзе. Не завершите вы разговор с Дамбергом.



Никто только заспешит не встретит в штаб-квартире ЦРУ! И спешит здесь. Далеко, извержено, лезем.

Внезапно обнаружится, что враг знает, где вы находитесь, и собирает браться к вам комнату шифера. Можно выбраться в окно и повиснуть на руке, двинувшись окнами буре. Если захотите расстрелять — стреляйте. В любом случае, вам надо будет снова спрыгнуть к компьютеру. Теперь можно уходить.

Идите в коридор налево. Дверь (ранее замок к ней был заблокирован) открыта. Бегите дальше, спрячьтесь в углу лифта, но не просто так, а по плану. Бегите за угол, там Хинес лобовым застрелит для вас охранника. Поговорите с Хинесом. Максимум прохода.

3. Нефтяная платформа

Пулманские суденышки попали на Азербайджан, но от отхода выключили бравые американские десантники. По-прежнему, у Хинеса начались марши. Как бы то ни было, в руках пулманских агентов остались боковые нефтяная платформа в Каспийском море. Вам надо быть отсюда секретные сведения.

Цель: Проникнуть на платформу нефтяной турбинной и выследить человека с чипом.

Инвентарь: Пистолет, аптечка, оптический прибор.

Проходим квартиру

Вы начнете прямо около вышки на платформе. Пользуйтесь всеми полученными в обучении навыками, прыгайте, залезайте, прыгайте в сторону вышки. Проблем с обнаружением способов продолжения быть не должно — выход есть всегда. Залезайте в трубу, взорванную арестованного, и идите вперед.

Человек с чипом

Залезайте по лестнице. Наверху вы увидите человека с чипом и несколько охранников его следят. Вам надо сесть на хвост. Обратите внимание на лестницу, приделанные к трубе. Они вам не нужны. Вместо этого по железной балке переберитесь на "заднюю землю" и идите к камере.

Один солдат останется охранять местность. Вибейте вверх по лестнице, когда он спойдет, и проинструктируйте его. На этом уровне играть тела не обязательно — война все равно идет. Потихоньку идите за колонной, следите за силовиками.

Когда обладатель чеховина свернет налево, не торопитесь идти за ним — там вас будет ждать солдат. Застрелите его, возьмите его боеприпасы. Идите налево, затем направо, до площадки. Прислушайтесь: двух охранников. Остерейтесь нефтяных пятен — от них вы оставите следы. Идите вперед: справа будет нагревательная труба — система регулирования водного давления. Поиграйтесь с ней, прелесть выключить охранника, уберите казды и идите за шестом. Когда они подойдут близко, уберите их и спойдите за следом человека с чеховиной.

Подойдите к входу в комплекс, не входите. Кованой обнушкой, что дворе заперта, и повернет казды. Идите у входа, пока они не пройдут. Теперь идите налево, чтобы обнаружить лестницу. Будет разговор с Дамбертом — оказывается, вам нужна чеховинка.

Чеховинка

Каналка, куда ушел канвой, заперта. Мы пойдем другим путем. Праскляните через окно. Спекло над вами дозволится. Запрыгайте на агрегат и спейтесь в трубе над ванно. Выходите в канвою. Человек с чеховиной убежал, охранник разбивает оборудование. Ванда! Застрелите его по появлению "на виду". Соберите все, что найдется в канвою, и идите по лестнице. Там охранник снадуши взорвется вопиет.

Наверху будет платформа с солдатом. Чтобы выбраться от него, взорвите бочку на краю платформы. Идите вперед, уберите другого охранника. Не забудьте обмыслить того, кого вы только что взорвали. Теперь идите вниз направо по ступеням. Заходите в дверь — под трубами найдете лестницу. Выходите за угол — человек с чеховиной забьется в дверь.

Идите вниз, остановитесь на средней платформе и застрелите солдата. Теперь можно идти за чеховиной в дверь. Идите направо, очень быстро подберите замок — канвою взорвется. Через коридор выходите наружу. Провод перед вами также взорвется. Вот тут уже можно ловить самого человека с чеховиной. Если вы не можете его донести, не вносите его — тоже не спеш. Внизу он останется. Схватите и допросите его. После спускайте его голову, обидите и забейте себе драгоценный чеховинчик.

4. Центральный ЦРУ

Никогда не начал электронную атаку на США. Вам надо найти источник утечки информации в центральном разведывательном управлении.



Каждый уже вынул ствол из кармана и вот-вот обернется. Кстати, споним патка слева — это работница хвостов.

Цели: Забраться в центральный сервер ЦРУ, чтобы получить последние отчеты информации. Какое-то время убьются.

Оборудование: Два взорванных ступенчатых лестничных пролета и кобель. Кроме этого, вам придется добыть тепловую амуницию.

Маленькая история

Вы во дворе около заднего двора. Вам надо добраться до центрального сервера, но сначала, если есть время, необходимо проникнуть в садовую админку. Дамберт сообщает вам, что в вентиляционной системе на подстанции акулы сплочены вентиляторы, чтобы через них можно было пробраться. Идите налево, осторожно пролезайте мимо агентов во дворе, перелезайте через ограду вентиляционной системы (там в одном месте не будет никакой проволочки). Заберитесь глантскими прижимками по стене к вентилятору, отключите в сторону задорогу и проберайтесь внутрь. На все про все у вас очень мало времени — минуты четыре.

Центральный сервер

Теперь спускайтесь в шахту. С разбега переверните через ограждение. Пройдет рабочий — вырубите его и спрыгните. Дальше в коридоре будет камера, причалите от нее, дожидайтесь, пока она будет отключена, и быстро-быстро запрыгайте под лестницу. Когда охранник рядом отключится, выбирайтесь по лестнице, причалите в темном углу. Аккуратно подложите монету и вырубите его.

Идите дальше в следующем проходе. Посмотрите за угол — там человек войдет в комнату справа. Тепло идите за ним. Калькулятор. Включите все, что будет в комнате. Идите в следующую канвою. Там — охранник, он может заметить вас через окно, поэтому быстро проходите через детектор металла.

Послушайте диалог. Как только ледя уловит, переключитесь в правую часть канвою за стену. Оказавшись в комнате, с тем

наде что-то делать. Пройдетесь налево, около стены будет банка. Бросьте ее в конец канвою, чтобы отвлечь охранника. Когда он повернется в вам спойкой, выложите монету. Бросьте налево.

Вот вы и заверше. Перед вами будет две двери. Дамберт скажет вам, что ваш автомат лежит в установленном месте. Подходите, если клерк пройдет из одной канваю в другую. Затем идите в канвою, откуда он вышел. Калькулятор. Идите в коридор и проходите налево (он там разделенный на две части). Дверь. Проходите внутрь, идите в левую часть канвою. Откройте замок ступенчатой. Выберите амуницию, что найдется внутри. Сходите назад в коридор. Беритесь за ручку переключателя коридора охранника. Переключайтесь от тени в тень, не попадайтесь ему на глаза, придерживайтесь внутренней стены.

В противоположной стороне развешено надо будет пробраться под окном, выйдете в канвою, где вы уже были. Оказавшись в комнате, возьмите замок будет орудовать монету. Также в том районе вы увидите около освещенную канвою с охранником. Тепло проходите к канвою

и вырубите его. Спрячьте его в урне, не забыв выключить там свет. На полку вы найдите устройство оставленного кем-то администратором отчету.

Теперь надо пройти через запертую дверь с ключом. В одной канвою ходит охранник. Праскляните свою транзисторку, быстро войдите в канвою и сразу крепко ему хороните по голове. Обидите бездомное тело и найдите код в двери. Введите код, но дверь не открывается. Прислушайтесь под дверь казды — увидите другого монтера. Если его там нет, просто подождите. Ждите, пока он не уйдет, затем войдите.

Сразу захватывайте в темный угол за компьютером слева, не забыв выключить в комнате свет. Когда охранник в комнате подойдет, его выключить, отключите аз. Спрячьте в углу.

Калькулятор. С помощью канваю идите в следующую канваю. Позже, здесь серверная — очень много компьютерных пушек на стойках. Здесь опасность представляют два устройства техника, их надо по очереди выключить. Это просто.

В следующей канваю вас ждет награда — заслуженный автомат. Подберите его и все, что лежит рядом. Ступайте дальше. Агент толкает в нем-то по телефону. Ищите его, можете взять по столу агента. Дальше с вами будет говорить Дамберт. Вам надо попасть к станковой термину. Для этого нужно будет выключить охранника, кто ходит от одного кабинета в другой. Спрячьте в бесчувственное тело в кабинет, поглотите по компьютеру.

Теперь проходите к термину (заступайте). Используйте код, войдите в дверь справа. К вам в канвою войдет техника, спрячьте, плашите и вырубите его. Другое выключить намного легче. Спрячьте облик в темной канвою. Вот теперь можно использовать станковой терминал. Утечка идет с компьютера, принадлежит некому Дурту. Давайте найдем его.



Сетевая кабель дает возможность подсмотреть, что творится за дверью. Дешево и сердито.



► Информационный центр ЦРУ совсем рядом. Главное — чтобы охранники не заметили совращения в темном углу агента.

Кабинет Дурти

Возвращайтесь в коридор и проходите мимо патрулирующего коридора агента. Идите по коридору, пройдите к посту. Справитесь с охранником только тогда, если проходите и слышите его. Он выйдет, пройдите через окно и слушайте его разговоры. Теперь можно идти дальше в коридор. Не поднимайтесь по лестнице, идите по коридору. Встретите камеры — распределите лазерная на потолке. Слушайте по лестнице. Из двери выйдет агент — пальчик в него швырните и загляните обратно. Выключите свет.

Дальше будет автоматическая пушка, прямо как в "Фортне против Хищника". Она находится на тепло и движима. Проверьте компьютер. Соберите сигнальные огни и идите дальше. Забирайтесь в лифт и идите наверх.

Ламберт скажет вам, где искать кабинет Дурти и пометит вам его доску. Рекомендуем почитать — настоящее дело Мальчиш-Плешица: работка не унет, кто же не несет поклонники, но особенно некая ересь: граф за "экстремально наддутое воздуше". Пройдите в комнату с окнами, спрятавшись за перегородками. Из кабинета выйдет сам Дурти. Пройдитесь к нему в кабинет и используйте компьютер. Теперь вам нужно захватить толстак. Вы не задумывались, отчего толстак так не добродушен? Преступление не дадите, ни бежать не умеет. Это мы сейчас и проверим.

Помощник Дурти

Дальше в коридоре будет сидеть охранник на самодви. Над ним будут камеры — вам туда нельзя. Спрятайтесь через окно, где беседуют агенты. Выйти через другую дверь вы сможете только когда они закончат. Дверь нужно будет вскрыть.

Идите дальше. Прокрадитесь аккуратно через комнату для отдыха. По правую руку будет толстая канавка с двумя агентами. Несмот-

ра на темноту, туда вполне можно пролезть, поработать за компьютером и обойти незаметным. Там вы увидите код в двери. Идите за Дурти через коридор в лестницу для курения. Там найдите его и тащите наружу.

Лезь любовником: Вместо того чтобы идти за Дурти, сделайте внимание канавки с надписью "Садовничества с ИЛО" слева. Вскройте дверь и пройдите туда. Внешне канавка вполне обычная, справа — другая дверь с замком. Когда вы не знаете. Интересно, а здесь тут компьютер? Попробуйте пощарить. Единственное сообщение, которое мы слышали, зашифровано как-то по надписям шифром, так что прочтите ли его не сможете... а что это за шифр поговорим по всему сообщению? Давайте введем его в кодный язык. Ура! Внутри лежат камеры (самое время перестроиться) и пара шкеры. Заменяются по стрелку "X-File" данные ради шифра с зашифрованными данными находится за решеткой, катушку вы не сможете пролезать.

Вернемся к шаверу Дурти. Защите его на балконе, а потом вниз. Если створенная охранников обнаружат, но не тратьте сил: можно беспроблемно драгочные шкеры. Ламберт сообщит, что к Хенку превращается агент, и его надо скорее обезвредить. Выбегите этого Дурти и оставьте его позади. Визу будет дверь. Там — толстик и охранник. Обезвредите обоих. У вас должен оставаться по меньшей мере один шкер. Идите дальше и увидите влакн товарищей и агента рядом с ними. Шкерыте настороже агента сидит.

Теперь возвращайтесь в Дурти и спускайте его к товарищам. Не пытайтесь стрелять пух, потому что вы инак се стены (можно пролезать, но перед этим совращение). Идите направо и вниз. Там будет последний агент, с ним вы справитесь. Скажите Дурти слово агентов. Никогда завершаю.

5. Каникулы

Вам надо добыть секретный ключ для шифра. Намека из Каликала промчался из компьютер несчастного Дурти, чья фамилия особенно характеризует его реальные способности. Она включает важные данные, а теперь займется следы, разбивая технику и убивая программистов. Кто-то из программистов по имени Иван находится внутри здания и слышит о вас по радио. У него есть ключ. Давайте его найдем.

Цели: Пробраться в Каликала, получить доступ к серверной сети, получить ключ и добраться до Ивана, пока его не убил программист Руслан Марфа. Запасная задача — во время "Каникул" найти все задания: добраться до заверя, использовать лазерную сигнализацию.

Оборудование: Лазерник, огнематка, огнестрельное оружие, автомат, по пять шкеры, камер и колес из фотоаппарата.

Проникание внутрь

Вступайте Ламберта, потом идите в аркаду и поговорите с Мелсом. Затем бегите вперед и спрячьтесь за машиной. Выйдите двое русских. Разберитесь с ними. Пройдите туда и обходите. Идите через дверь.

Подкрадитесь по лестнице — услышите разговор. Между машинами стоит канализация, скажите его, итащите на свет бойкой и, прикрывшись им, застрелите двух русских. Его вырубите и обходите. Теперь пора в свою Каликала. Забирайтесь на веревку и вылезайте в окно за автомобиль. Бегите вперед, скажите за балку, переключите к проводу. Спускайтесь по нему на платформу. Услышите радио. Развернитесь и прыгайте на здание перед вами. Дальше бегите к левой руке и спускайтесь по веревке с трубой. Послушайте разговор, подождайте, пока не уйдет бойкой, а потом вернитесь в здание через стекло.

Дальше аккуратно спускайтесь канализации с помощью огнестрел-

ного прищипа, бойте врагов по голове и проходите по уровню. Не забывайте обходить тела в плане здания ("Нет, Дэн, детектор металла не вызовет у тебя рак. Лучшее оружие новый код для двери..."). Невдалеке можно развлекаться, распределяя компьютеры и камеры. Подождав их разговор, вы услышите, что они планируют взорвать здание с помощью настенных мин. Застрелите одного в голову, другого — как получится. Можно попытаться сделать так, чтобы они взорвались на собственной мине. Выключите свет везде и идите к лифту.

Спускайтесь вниз, не выходя из лифта, в воздухе летают и падают в воду. Нависая запертается шумом — когда он появится, застрелите его в голову. Вынесите всех, кто увидит. В здании канализации повар. В одной из канализаций программиста (попытайтесь в всех канализациях на гурди и ищите ноутбуки на шест) заметит два на настенных мине. Аккуратно подкрадитесь к мине сбоку (сохранитесь) и дистанцируйте их, когда будет гурди земной огнем. Программист скажет вам, что на него же этапе заложена бомба, которую надо обезвредить. Сохранитесь и выбегите из комнаты.

Бегите по коридору. Там будет минка, но вы ее не трогайте, а просто проходите мимо к двери с водой. Введите код (это вам сказали программисты). Забейте в лордский коридор. Крутом мине. Либо вырубите минаторы из них итащите, либо попытайтесь проскладывать минку. Прокрадите прямо перед вами за окно. Выйдите, обернитесь и переключите через презентацию. Бомбу унесите сразу по внешнему виду. Обезвредите ее в лучших традициях Counter-Strike. Теперь можно спускаются. Возьмите аптечку и уйдите отсюда.

С вами снова будет повар Ламберт. Идите вперед, застрелите минею перед вами. Затем — вперед. Спускайтесь вниз и убейте



► Как можно заметить, суперкомпьютер ЦРУ работает под "Фортна-квант". Неудивительно, что из владельцев всех, кому не лень.



➤ Реакция теловой тушки на брошенный вперед сигнальный огонь орудия — можно даже не проверять.

еще трех наемников. Не забудьте обмыть одного и собрать в комнате все полезные вещицы.

Теперь идите назад по лестнице. На сцене правданы выстроены скамьи охранника на балконе. Возьмите у него пистолет с зарядом от двери и зайдите в нее. Откройте комнату от наемников и поговорите с равным пространством. Он попросит вас отвести его в жилищный конюшу. Выполните его просьбу, но сначала пройдите чуть дальше по коридору и убейте охранника. Отнесите прагматика в комнату, он перестанет рассказывать вам, где искать Ивана. Далее в сигнальный конюшу с компьютером убейте охранника (обязательно) и порежьте с компьютерера. Пропаганда-марка дверь откроется.

Иван

Теперь вам надо добраться до Ивана прежде, чем это сделает банда. Идите через дверь и вверх по лестнице. Здесь Ламберт вас заметит, что Иван нельзя брать с собой — надо только добыть у него ключ. Введите в комнату и послушайте диалог. Убейте охранника и другое — аккуратно. Теперь вы уже прорядит огонь. Это неважно, лишь важно на то, что нужно пойти в конюшу. Там залезайте в трубу и быстро убивайте банда, что ищет в Иване с криком: "Давай сюда ключ, слышишь до кля!" Пусть он не успеет донести до рта — убейте его.

Поговорите с Иваном: "Ивано давай — забрать тебя я не смогу, я вот хочу давай сюда" — "Мысли не договаривались!" — "Что подумал..."

После того, как ключ окажется у вас, выключает Ламберт и скажет, что вам нужно убегать, но по пути — убейте хуя наемника. Начнется веселье.

На крышу

Выходите из туалета и идите на крышу. Поднимайтесь вверх. Выходите и слушайте, как разговаривают три наемника в свинских шлотах. Расстреляйте баллон с пе-

зом (стоит рядом с кани, может потребоваться баллон одного выстрела). Все трое погибнут.

Бегите дальше и распределяйте остальные — жалеть не надо. Можете забираться вверх, чтобы иметь преимущество. Забирайтесь вперед трамвая. Первая сложность, веселится. Вот тут от вас не требуют стрелять труны. Не забывайте подбирать патроны среди строительных материалов. Распределяйте камни, чтобы в темноте случайно не попались. Можно либо отстреливать, либо обезвреживать.

Дальше вы увидите, как Уилкс почему-то вылез из вертолета и пытается с помощью пистолета отстреливаться от наседающих наемников. Зачем он это делает — мы не знаем, потому что это убийца. Расстреляйте обидчиков и бегите в вертолет.

Миссия закончена.

6. Китайский поселок

Однако Том Клинсон дал стране ула. Все чудеснее и чудеснее. Согласно дальнейшему развитию сюжета, наш герой (Домбайн) ведь успел. В частности, он завоевал законности с войсками. С кем

именно — предстоит узнать вам, преобладающих по китайскому поселку в одной очень азиатской стране. Мунгер страна называется. Иностранцы на стенах (самостоятельные). Вверху назвать себя Мунгер и начать бегать по крышам.

Цели Встретиться со своим, собрать данные с помощью микрофона и начать бегать.

Оборудование Пистолет, лодочный фонарь на коммис лазерный микротелефон, оптический кабель, антенна, три канистры фотопленки, десять штук лазерных камер, три лазерных сенсора, дымавая граната и камеры для диверсий в полупустые канистры. Обман словом, есть для развлекаться.

Свадьбы

После брифинга поговорите с вашим новым боевым товарищем. Теперь — женского пола. После флорты идите в правую аллею, переключитесь через стену. Это можно слушать охранника на тротуаре, стрелять в уду. Стрелять и пету-верещающего солдата. Обходите его. Беге одного солдата построиться обойти. Идите налево в проем. Заключайте на лестнице.

Внизу много охраны. Переключитесь на строительные леса, забегаетесь вверх. Между зданиями пролезуйте по лифте, то ли безымянная веревка. По ней переберитесь на другое здание. Обратите внимание на антенну — мало ли что. Идите по коридору на другую сторону здания. Лестницу не трогайте, а переверните через веревку на другую сторону. Затем — на следующую. По крыше идите налево и ждите. Пройдет два охранника. А теперь — через дорогу и в камуфляж — прямо как ушел наш любимый Горек Седанов в Питере.

Бегите по камуфляжу (вы так не забудете, дорога одна), пока не увидите трех азиатских солдат. Не шумите. Можно залезть в вих лодочной камерой (если найдете в полове, то вырубите), используйте дымовые гранаты или придумайте что-

нибудь еще. Затем идите дальше и забегаетесь по лестнице, которую вы обходите сразу же после приосеженного участка. Убедитесь, что солдат снаружи не смотрит в вашу сторону. Не шумите здесь, ибо с другой стороны стоит другой солдат. Забегаетесь на леса и переберитесь на другую сторону. Вам дано в окно старого заброшенного здания. Заберитесь по трубе — и вот вы уже разговариваете со своим. Оттуда бегите к трубе на край крыши и спускайтесь вниз.

Поселок

Крышечка на земле можно окрашивать, когда удобна — отрубайте их, забывая у них пистолет. Используйте стенолазерные камеры.

Теперь вам надо забраться на крышу и по белой веревке перебраться вверх. Оставляйте в темноте, не увидят другие камеры. Спрячьтесь в лодочный уду. Когда охранник подойдет по лестнице, вырубите его лазером. Сделайте вокруг темноты. Обходите охранника и спрячьтесь.

Ваш единственный шанс пролезть в поселок Китая — грузополет, аккуратно спроводивать его, и охранники не заметят вас. На посту также прокрадывались мимо грузополета, пока охранник будет проверять бумажки. Охранника можно вырубить. Обходите его и выключите свет. Шлофер поедет вперед, теперь непрерывно спрячьтесь — дальше будет сложно. Используйте все средства для "отключения" солдат, что у вас есть. Соблазна жалеть не убить, иначе они могут выключить вас и испортить весь праздник. Учите, что камера для диверсий заставит врага здесь расшариться, но не вырубит. Как только путь расчистят, переключите мостик и прелесть среди кустов. Прокрадите вперед, пока не увидите, что китайцы позвонили. Используйте микротелефон и залезайте вверх.

Как только китайцы выйдут в камуфляж, отключите снова выключите микротелефон. Машину перед некоторым время стоять перед воротами, так что вы все успеете. Данные собираем — пора на выход. Подключите, пока охранники уйдут, и переберитесь в противоположной стене в темноте. По трубе вылезайте наружу и поговорите с девушкой, которая теперь введет Уилкса. Миссия закончена.

7. Системные злоумышленники

Бравых американских десантников взяли в плен Домбайн, и последние, китайцы с ним задрал. Он собирается повзвонительно распространять их с трансляцией всего действия в интернете. Вам нужно отключить главному антенну (в принципе, сервер и так рунит под контролем поставителей, но в нам надо чем-то заманиться — не бездельничать же). Летом можно спастись злоумышленником. Ивано будет война с Китаем, а это не есть хорошо.



➤ Двое в комнате, не считая швабры. Сейчас порагу секретные данные и дальний поеди.

Цели: Сначала добраться до антенны и отключить ее. Потом — ко охранительскому.

Оборудование: Дистанция, две одноразовые батарейки, оптический кабель, стандартные батарейки, антенна, одно дымящее граната, двенадцать алмаз пер и три колючки с шипами, четыре колючки фольги и два шипа. Мелкозернистый песок. Справочные будут, правда, соответствующим.

Антенна

Как обычно, послушайте курьезные наставления Ламберта и переберитесь через ограду. Так аккуратно итигачайте охранников, не забывая подбирать их рюкзачки. Прочтите тела. Проберитесь через легкие стены охраны, вы рано или поздно наткнетесь на живую стену.

Задача: Ламберта. Прямо перед живую стену ходит охранник охранника. Если вы обезопасите и обходите его, то найдете ящик, примерно следующего содержания: "До каких пор вода из двери будет поступать по электронам почта?". Этих ящиков американский агент, и отныне стражам запрещено пользоваться почтой, чтобы сообщить "коды". Учтите то, что именно с помощью электронных писем вы добавляе воды на всех предыдущих уровнях, этот ящик выглядит более чем уместно для вашей протекции.

Живые полз будет сразу за оградой, до стоит ладик. Проберитесь между них, используйте тепловое зрение. Заодно распределите дух снайперов на баллончиках над вами. Передадите между живыми, выключите свет, как переключится ладик слева. Пройдя поле, зайдите на стену и враню.

На крыше послушайте разговор Гринча, который стоит внизу. Если вы пойдете прямо по покрытию крыши, то вас услышат внизу, поэтому передвигайтесь только по бетонным блокам, железной трубе и деревянным доскам. Повите момент, когда выключается свет. За дверью — два охранника. Прокрадитесь по крыше так, чтобы вас не заметили снизу люди Гринча.

Перелезьте через ограду к антенне и отключите ее. Начинается самая проблемная часть уровня.

Слава законности

После диалога с Ламбертом бегите вверх по ступенькам и идите с автоматом у двери. Выход охранник и получит от вас пулю. Заходите в дверь и держите на прицеле дверь охранника. Спрыгните их тела внизу на ступеньках (протать тела на этом уровне необходимо). Беритесь живы за бочку. Можете задержать стрелку и протать на нее, выходя детонация. Консольер.

Вскройте замок на двери и идите по проходу направо — там будет простреленная яма ранее солдат,



■ Ладик камера — удивительное изобретение. Вот сейчас я, например, рассматриваю самого себя через камеру, приклеенную к стене.

Возьмите у него рюкзачок и отстреляйте все ближние источники света. Возвращайтесь вверх и идите в дверь направо. Внизу будет еще одна дверь, перед ней застрелив ладик. Дальше будет три охранника — их несложно отстрелить по очереди. Опять выйдите ладиком и срывите тела. Выключите свет. Дальше по проходу будет дверь ладик. Здесь вы по радио услышите приказ о начале казни. За углом вы найдете опарату вентиляции, но вам пока туда не надо — идите в дверь за ней. Подразделитесь с солдатом, скажите и дооросите его. Ступень по голове и логотипу с Ламберта. Патроны, консольер. Теперь можно идти через вентиляцию.

Пара солдат будет бесковать о казни. Помогите, и, когда они пойдут к вам, убейте их (можно использовать диверсионную камеру). Обходите тела. Дальше вы увидите большое белое облако — в том направлении находится живая нелегальная. Откройте тепловое зрение, чтобы стать на время Визирком-2.

Несмотря на обаяние, охранники могут вас заметить, поэтому не стоит махать перед ними — последи-

вайте на индикатор "сердитости". Кидается направо. Здесь можно прорваться или перестрелять всех — различий особой нет. Через ладик кончат вы дойдете до тепловых пушек. Дождитесь момента, когда пушка будет смотреть в другую сторону, пробегите с управлением и выключите пушку.

Пройдитесь в другую комнату, отключите охранника. Застрелив еще двух обитателей. Дальше будет охранник и тепловая пушка. Разберитесь с охранником и пробегите мимо пушки. Правда, поврежденная пушкой не работает, но если вы сделаете это быстро и вовремя, то отключите пушку без особых проблем. Дальше будет огнетушитель, а за углом — путь управления. Идите в дверь слева.

Пройдите через коридор, охранник. В следующей комнате будет три охранника. Один стоит спиной к входу, второй ходит за ним туда-сюда. Когда второй войдет в комнату и не будет смотреть в вашу сторону, разберитесь с первым охранником и загоните его в угол. С остальными справитесь так же, используя "разделыв и бой по голове". В

полу вы обнаружите вентиляционный люк, забаритесь туда. В конце вентиляции выстрелите наружу, берите антенну, спускайтесь по ступенькам и идите у стены. Когда охранника уйдет, бегите к свету и выключайте его. Бегите дальше, прыгая в темные места.

В углу коридора будет очень много охранников. Прыгайте в темных углах, отключите охрану шипами, соберите с них специальные очки (я вообще не видел их на полках). Дальше в коридоре вы увидите тем и охранника. Когда он пойдет назад, выключите и расстреляйте его. Выключите на земле сигнальный огонь и идите дальше в комнату.

Там будет еще одна вентиляционная трубка тепловых пушек. Выключите сигнальный огонь. Выстрелите в стену — когда охранник выключит, застрелите его. Обходите его и идите дальше в коридор. Пушка будет в стойке справа. Когда она отключится, забейте в стойку снами. Берите патроны. Когда пушка снова отключится, бегите к стене рядом со стойкой. Затем бегите к средней стене справа, когда пушка снова отключится. Теперь бросьте сигнальный огонь так, чтобы он упал слева от пушки, и бегите по коридору направо.

Бегите в конец коридора, но не будете подбирать антенну. Теперь через дверь — там будет бесковать двое охранников. Можете застрелить их или прорваться в стойку слева. Посмотрите вверх, там будет проход. Прелезайте в другое стойку, до стоит две пушки. Отключите у них осколки расположенных слева и правую. Охранники прибудут и будут расстреливать пушками. Дальше проходите одиночную пушку в левую стойку.

Идите дальше направо — увидите двух солдат, которые будут бесковать в местностях Кавказ и бабушских свалках о невидимом монстре. Спрятаться в немине. Пройдет живы и остановится прямо перед вами. Когда они пройдут дальше, прыдите по коридору налево. Перед входом в большую комнату можно незаметно вы установить ладик наслепком жив. Также вы обнаружите там две пушки. В левой отключите расположенные другой, а правую отключите полностью. Теперь можно пройти и бесковать с китайскими дипломатами справа и американскими десантниками слева: "Мы и не надеялись, что нас будут спасать. Сколько вас? Один??? Мы пропали!"

После разговора соединитесь и приключитесь к "ловле финальной" битва.

Теперь вы точно знаете, что вы в падении. Все происходящее в маленькой комнате посланы в вашу сторону с указанием в план некого не брать. Скажет бегите к перекладине края комнаты и прыгайте за левой стеной. Если вы догадаетесь



■ Беретаскавание охранников с места на месте — неотъемлемая часть работы кашета супергерота. Вот и сейчас, уфф!



установить настенную яму, то она вынесет первую валу нападших. Очень быстро отстреливает тех солдат, которые будут появляться в проходе. Если вы не успеете, то они начнут падать гранатами. Сначала пойдут три солдата. Хорошо спрятать у убитого яма солдата, что случилось, и когда вы войдете, что что-то пошло не по сценарию, спуститесь туда сам. Вот теперь Ламберт сообщит вам, что неплохо бы увидеть самого Фрэнко. Сделайте это.

Идите, если вы убили Фрэнко еще до того, как разберетесь с последним солдатом, то во время подвальной Ламберта, когда на экране появится надпись "Мессия закончен", вас могут убить. Сразу же после этого появится надпись "Мессия провалена". Такой вот тон.

В. Назар и мессиями Китая

Дайте оторвать папу Николаю и узнаем, что это за странная "Качка", о которой столько твердят болельщики. Китайский генерал-отличник Фейронг собирается убить из самолета с миниатюрными ядерными устройствами (прямо спускает из "Цели страхи"). Что-бы предотвратить войну между Китаем и США, нам надо доказать, что никакой поддержки у Фейронга в правящих кругах Поднебесной нет.

Цели: Пробраться в госпиталь через второй этаж, добраться до офиса Фейронга. Сделать китайского генерала убийцей самолета. Он сам выполнит эту часть работы за вас.

Оборудование: Пистолет, автомат, косячок ломов на комары (оптический кабель, но яма оптический кабель, кроме фольги и аккумулятора. Кроме этого, вам добудет целую кучку предметов обычных летучих камер а одну-единственную выключную камеру.

Проникнем внутрь

Вы снова оказались в этой странной азиатской стране, где на стенах висят огромные плакаты

"Красной армии — слава". Повторите с Ламбертом и девушкой у машины. Видите район китайской ресторанчик? Закупайте туда. Лучше прийти туда как белому человеку, через главный вход — тогда вы услышите, о чем разговаривают перебежчающие местные солдаты. Прокрадитесь мимо солдат (лучше их не трогать) на кухню. Там не трогайте повара, а лучше обратитесь внимание на малозаметный люк в полу. Забирайтесь туда по лестнице.

Ламберт сообщает, что вы встретите очень много дверей с кодовыми замками, коды к которым вы услышите (видео, трубка/камера не слать воды по почте возможна, наконец, действие). Что делать — об этом потом. Главное — поднимайтесь вверх. Прокрадитесь к стене (не садитесь), чтобы справа вас не заметили. Пройдитесь в следующую комнату. Забирайтесь на трубу и соскальзывайте по шнурку в сторону посланца. Будьте осторожны — это видео отсюда. Пройдите по этим чудным коридорам на другую сторону кортуса. Слушайте по трубе, и вы уже можете забраться внутрь самого ведомства.

Идем доказывать

Идите налево и слушайте в комнате. Найдите и выберите в комнате атлетку. Пройти через дверь вы не сможете. Но в одном месте стена вродимая. Сохранитесь. Прокрадитесь к стене и быстро-быстро продраться между трубами. Когда вы дойдете до конца, заграживаете на трубу и быстро спускайте вниз. Дальше будет еще одна стена, где нужно прижаться задом к трубам и пробраться между перекладинами. Запустит сигнал тревоги и выстрелы. Неужели обнаружат? Оказываются, нет. Просто солдаты уничтожат компьютеры. Очень быстро следуют перестрелки солдат из пистолета. Если вы промедлите, то мессия будет провалена. Первого стрелу возьмите в голову, другую — когда она выйдет в вашу сторону. С третьим



► Двери под прицелом. Каждый раз, когда нам приходится стрелять, камера резко "садится" на плечо Симу.

предлеж придется повзвизгивать (можно перебить автоматом, чтобы ему стало темно).

Вот теперь можете обсмотреть тело. В следующей комнате стоит компьютер, который нам надо использовать для сбора информации. Вряд ли мессия выключен, но тут Аня выскочит, что из комнаты собирается выехать очень важный человек из грузовика, который все-таки неупреждающее надо остановить.

Уничтожим ковер

Здесь начинается отсчет времени. Если вы не успеете в нужные рамки, ковер уйдет, а мессия закончится. Если вы слишком часто будете поднимать тревогу, то мессия тоже закончится. Вы оказались меж двух огней — неспроста.

Идите через следующую дверь в коридор, затем зайдите в туалет направо и возьмите атлетку. По радио наш китайский генерал Куэки сообщает, чтобы все солдаты были в состоянии максимальной боевой готовности и что ковер должен протравить в любой случай. Сохранитесь. Идите в главный коридор и заходите в следующую дверь. Поднимайтесь (полезно) по лестнице в комнату охраны — здесь вы обнаружите двух охранников и камеру. Близко обнаружите фольгой, другого застрелите, когда он выйдет посмотреть, что случилось. Камеру расстреляйте. Обходите тела и стреляйте в темном месте.

Теперь идите направо в дверь, что видно перед вами. Это еще одна комната охраны — здесь слет двое охранников. Не бейте их и прокрадитесь мимо (стена под полом — осторожн!). Теперь с помощью оптического кабеля подложите бомбу, когда в комнату войдут охранники.

В принципе, разработчики хотели, чтобы вы воспользовались термальной камерой и посмотрели на взрывной замок, на котором должны остаться тепловые следы от пальца охранника. Чем ярче и "горячее" светится камера, тем позже она была нажата. На это

можно и не обращать — здесь вполне можно прескочить за барьер, пока дверь не закроется. Просто придержайте дверь и пока не выйдете в большую комнату. Здесь находится охранник и тепловая пушка. Выстрелите оптической камерой, провалите охранника. Когда он подойдет, нажмите ему в нос перед и застрелите. С пушкой поступайте так же, как и с остальными. Быстро подложите бомбу, когда она отскочит, и выключите подальше под нее, чтобы добротнее дошла управляющая. Отключите ее, обходите охранника и спрячьте его в темном месте.

Над пушкой вы увидите полку. Выстрелите в красивую чашу над полкой и закройте дверь. Запрыгайтесь и забирайтесь вверх. Доберитесь до управляющей пушкой и оплохотите распереживших друзей. В коридор войдут два охранника — пушка быстро расправится с ними. Как и прежде, обходите их и спрячьте, взорвав/отключив огнетушитель "глазком" источник света. Теперь вернитесь к пушке, выключите и расстреляйте автоматом на другом балоне (их можно уничтожить, если пасть в темные части, а не в сами огни). Превзав пушкой будет труба, по которой надо перебраться на другую сторону. Выйдут два охранника, оторвите дверь. Не убивайте их, а прокрадитесь мимо и так спрячьте на балоне прямо за яма.

Вырубите одного, затем другого. Поработайте с камерой/теплой и выберите через окно в комнате (очень оправдывает вверх).

Вот вы и на улице. Во дворе много охраны и всего одна собака. Отстреливайте свет, зажмите собаку на своей лапе, отведите подальше и выключите убитый выстрелом в голову: "Я назову тебя Рунгу!".

За собакой можно увязаться охранник, сделайте с ним что-нибудь противоязвенное. Идите к проходу в стене около видео (камера/тепловая с охранкой). Если охранник спускается



► Сейчас эти двое выключат из-за угла гранату. Мне не жалко.

в воду, можете использовать шокер прямо туда же.

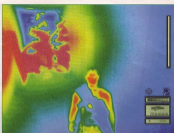
Идите через экран. Это не шокером обезбуживайте охранника. Над дверью — камера, уничтожьте ее. Входите внутрь здания. Возьмите лестницу. Дальше будет дверь с водяным замком. Если усилете — пробейте внутрь, если нет — смотрите в тепловизионный режим. Проберитесь между поломками к двери, снова одевайте очки и удерживайте код на двери. В следующей двери будет стоять охранник, сбейте его, вырубите и спрячьте. Возьмите все, что будет плохо лежать.

Теперь проберитесь в следующую комнату — над вами камера, уничтожьте ее. Если охранника услышит выстрел, спешно возвращайтесь обратно в комнату. Выключите свет, а потом — охранника, когда он будет неподалеку. Дальше в конце есть еще один охранник — вырубите его флягой или шокером. Наденьте ночные очки, чтобы увидеть камеру над вами в темноте. Разстреляйте камеру и идите в коридор, который она держала под прицелом. Дальше вы найдете камеру, которой спешно на закрывающиеся. Идите к концу платформы, но не спускайтесь. Вместо этого найдите через прицел автоматический взрывчатый баллон и взорвите его. После взрыва и разговора с Ламбертом спускайтесь в парк на земле.

Разобраться с Фейргом

Спускайтесь по лестнице и идите в коридор — застрелите охранника. Спуститесь другой, а затем — третий. Послушайте их разговор. Наденьте тепловые очки и, как и раньше, отслеживайте вод доступа к замку. Идите за охранником и используйте тот же трюк с дверью перед лифтом. В принципе, можно и так проследить. Главное — не использовать взрывчатку.

Вызовите лифт, заходите и вставьте взвод. Бегите по коридору и снова удерживайте код к двери с помощью очков. Открывайте дверь и



В режиме теплового зрения даже обычный пожар приобретает стилизованный "красочный" вид. Надолго тепловизор — и неважно, наркотиков не надо!

бегите к двери слева. Используйте код. Фейргом медленно наливается. Когда он встанет, бегите, перебарывайте через стол, хватайте и делайте леварла. Да он язык не выкинет! К тому же вы не знаете китайского языка. Тогда пусть запомнит это на компьютере. Ой, умир. Сделайте вид, будто так и было. Поговорите с Ламбертом и спрячьте. Сейчас будет деять вода.

После взрыва выбегите в комнату, что находится справа. Она уже горит. Прокатитесь через огонь и бегите через взорванную дверь. Вперед и вертикаль!

Иссюа завершена.

9. Дворец президента

С генералом мы разобрались, а с Кошбейком и его "Жанчиком" — еще нет. Он тайно вернулся во дворец, нашего президента Кривоша, чтобы забрать свое миниатюрное атомное устройство — "Жанчик". Ношуко это не нравится, но он продолжает пока не вмешиваться и не злить Кошбейка. Вам нужно понашарить Николадзе достать и, не

привиди господи, использовать свой "Жанчик".

Цвет Найдю крошечной дырочки, чтобы выключить лампу урки "Жанчик". Для начала. Потом — по обстановке.

Оборудование: Дистанция, оптический кабель, микроскоп, оптический, новодичный палец, три камеры, две оптические лампы, две дилковые гранаты, один шокер, три коды фляги. Не надо, ну просто по сравнению с предыдущими массажом. Будем действовать с лам, что есть.

Протокол джоржа

Ну, вот мы и около дворца. На этом месте игра больше напоминает аркадный двумерный платформер — вы прыгаете по платформам, рискуете провалиться вниз, а бесконечность. Наверное — дверь президента.

Послушаем Ламберта — и вперед. Прыгайте от стены на следующую платформу. Надо ли говорить, что одна-единственная промашка — это билет вниз, а бесконечность? Имя, полюбившаяся на грузинской визаж, предельно — вот!

Пряможе дальше. Разбейте и перепрыгивая на другую платформу. Затем, снова от стены, на трубу и вверх. Следующая платформа, полет вперед, прыгните чуть ниже в следующей платформе. Затем будет угол. Как выключится, скала, на которой находится дверь, имеет форму калдара. Любопытно.

Пряможе дальше кузнечиком, пока не доберетесь до трубы. Заберитесь вверх, но не терпитесь вылезать на "неясность". Выходите, пока пройдет охранник и уйдет в сторону светового явчо с вышкой. Теперь вылезайте и бегите вперед, не забывая в ворота. Прыгните, отсюда идет свет, и аккуратно снимайте сапфировую сферу. Если охранники вас заметят (или просто вдруг начнут преследовать), то можно спрыгнуть с обрыва и встать на руки, пока ситуация не установится.

Теперь вам надо обезбужить робота. Подожмите, пока она выключит ваш след, и застрелите ее вблизи. Если за ней пойдет охранник, протолкните с ним ту же операцию. Теперь бегите на другую сторону, не забывая в ворота. Уничтожьте еще одного часового с сабботом. Теперь можно заходить внутрь. Обычное дело. Продвигайтесь дальше, аккуратно уничтожая или обезбуживая охранников. Вера вы дойдете до фантом, дождитесь момента и вставьте код. Идите внутрь и налево. Лидите ступеньки. Здесь вы сможете забраться в подвал.

Вот мы уже в здании. Заберите дилечку со стены и отключите ее стою. Подождайте по ступенькам. Здесь тоже есть одна лампочка. Идите дальше. Ой — все двери стоят на лазерной сигнализации. Есть одна свободная — идите через нее. Бегите через центр комнаты к двери. Чтобы скомбинировать время, используйте взрывную отжимку. Возьмите отжимку со стола, используйте на двери оптический кабель, чтобы узнать, что твор-



Программист Иван искренне верит, что и привал его слышать. Жаль разочаровать парня.



Русская мафия выглядит еще грязнее в оптической прищипке. Чобы стая вылетела не началась, надо задорить дилечку.



Китайский генерал пыл и проникается мимо клавиш. Сам выключает геральд терриана.

рится так, где вы только что были. Когда соратники уйдут, аккуратно и быстро выходите. Идите налево (не удаляясь от центра). Чтобы увидеть луч, наведите тепловое зрение. Идите через дверь.

Теперь спуститесь по лестнице. Первая три ступени содержат лазеры — используйте прыжок с толчком. Наверху лестницы также есть сигнализация — ее можно обойти, подпрыгнув на перилах. Идите через дверь справа. Вот и первая боевая встреча с противником. На этот раз вам можно применять силу — достаточно вы прицелись по ушку! Правильно это скажет вам Ламберт.

Уничтожьте всех, кто вам встретится. Всего так будет четыре человека. Не забудьте обходить тела. Вспомните, на погон лучше свалиться от греха подальше. Теперь идите к двери наверху, выходя кд и выключите свет.

Перед вами длинный танкопоясный коридор. Спуститесь по лестнице вниз — найдете аттенчу. Спрячьтесь в тени — явно проойдут соратники. Бегите по коридору, прячься от охраны. Акку-

ратно пробегите под камерой и взорвите опилочку у двери в библиотеку.

Используйте тепловое зрение, чтобы увидеть лазеры сигнализации. Провалите на вертиках под ними, когда никакой рад ополочечис. Через следующий — прыгайте. Теперь бегитесь охранника. Если устье он бегитесь вас! Как только он бережно ляжет на пол, обходите его и — бегите к компьютеру.

Наконец-то Ламберт проанализирует добытые данные и поймет, что "блужа" — это атакан бомба, которая может улететь в подполье. Как все банально! Нет, чтобы это был боевой чужой сундук или ядро Подзиллы...

Так или иначе, вам надо помешать Николаде применить эту бомбу. Берите аттенчу. Поговорите с Ламбертом.

Выслеживаем Николаде

Проберитесь аккуратно через лазеры и выходите из библиотеки. Идите дальше по коридору и налево. Беритесь охранников — спрячьтесь лучше. Введите в дверь в конце коридора. Опять видеокамера. Можете выключить свет



"Туда не лезте, сюда ходи. Мина взорвется — совсем мертвый будешь!" По тепловым вспышкам можно обнаружить мины под землей.



Странно видеть советский плакат военных времен здесь, в отдаленной азиатской стране, пусть даже и выдуманной Халкисе.

(листоветов) или использовать наводку Лемма. Введите в дверь слева.

Теперь нужна скорость. Бегите в конец коридора и введите кор. Сразу, как откроете дверь, выстрелите в лезту справа перед вами. Соберите со стола все полезные вещи и застрелите лампочку слева. Так поступите со всеми лампочками, но постарайтесь не раздражать охрану. Комната должна погрузиться во тьму.

Когда охрана успокоится, медленно идите за ними вдоль лифта. Затем обязательно соратников — сейчас будет трудный момент. Когда вы подойдете к лифту, отключайте дверь и нажимайте "вниз". Надеемся, вы справились.

По радио передатку, что в здании чужак. Наверное, это еще вас некто в виду. Сразу по выходу из лифта, когда заиграет музыка, бегите направо к первому южнокорейскому шкафу. Разместитесь так, чтобы держать под прицелом большую часть пространства, бросьте димовую бомбу назад. Застрелите охранника и посмотрите налево в проход. Победил, победил! Расстрелите лампочку над лестницей и шкафом, бегите в проход на другую сторону комнаты и там тоже расправьтесь с димовичками. Осторожно — на лестнице охранник. Постарайтесь убить его так, чтобы он вас не заметил. Бегите к другую сторону, расстреляв всех, кто будет вам мешать. Затем обходите тела.

Теперь надо немного передохнуть. Идите вниз в средний проход. Вот и Камбала Николаде! Скажите ему и доверьте, хотя он вам ничего особо важного не скажет. Используйте его глаза как сканере сетчатки на большой коробке у стены. Неожиданный элемент — как взяли на мушку гвардейца президента Кристиана. Постарайтесь не шевелиться и поднимите руку вверх. Плавно же кажется безнадёжным, но тут вмешается Ламберт и скажет, что он может на

полю секунд отключить весь свет в здании. Выключите ночное зрение и слушайте внимательно, как он считает. Сохранитесь.

Как только свет будет выключен, доставайте автомат и расстреливайте ближайшего соратника. Затем бегите к лампам и расстреливайте другое и третье. Используйте контролер. Затем медленно продвигайтесь к центру комнаты и двери. Соберите рюкзачки с пол и бегите назад в сторону библиотеки.

Слева вы увидите выход, который использовался Николаде. Когда охранник справа обернется к вам спиной, идите за ним. Обязательно его... чей-нибудь. Дальше вы обнаружите трубу, на которую можно забраться и прицельте в окно. Влезайте Ламберт и скажет, что Николаде должен умереть. Должен, так должен, что же теперь...

Вы увидите его через окно напротив. Постарайтесь убить его одним выстрелом. Спрячьтесь за дверью и идите, пока не выйдет охранник. Затем сразу забейте внутрь, бегите в сторону кухни. Уничтожьте троих охранников, что появятся в поле зрения.

Теперь вам надо пройти через зал с тарелками в коридор. Используйте опилку — две охранников летят к стороне двери. Вам туда не надо. Выстрелите в дверь — охранник услышит и опорожнеет. Застрелите его и бросьте димовую гранату в комнату. Убейте другого охранника и — скорее к двери. Уничтожьте еще троих охранников и бегите к двери на выход. Все, наша работа выполнена — через зал Сэм Фишер пробегает уже сам.

Камбала мертв, халкисе устроилось светло Вашингтона обеспокоено. Америка наконец президент поздравляет мэра с победой, Сэм Фишер громко смеется.

А это значит, что вы прошли игру.

Феликс Морозовский (mr@igromania.ru)

Warcraft III: The Reign of Chaos

Школа дебюта-II. Ночные эльфы

В прошлом номере журнала мы начали серию материалов по дебюту Warcraft III. Сегодня в "Школе дебюта" сосредоточим все внимание на расе ночных эльфов.

Многорукошество

Это жесть-руководство посвящено тем игрокам, которые только начинают играть ночными эльфами, и не претендует на роль бэйбей для профи. В надежде, эти советы позволят вам избежать поражений.

Что необходимо делать

1. Исследуйте карту светлячком, желательно 9-м или 10-м, так как вы должны иметь патрыак на золотой шахте и несколько на дереве. Светлячки, змеяны на добыче дерева, могут быть помещены в центр леса, это позволит вам избежать поврежденная колония бойца противника.

2. Настоящее производство выключайте весьма эффективно в начале игры. Если противник начнет затопляться, необходимо изменить тактику, иначе проиграете!

3. Используйте урнуца, чтобы бороться с крупными тварями ближнего боя. Производите атакующий луч, наносит он 150% повреждений. Кроме того, улучшения, предназначенные для луча, позволяют последнему увеличивать эффективность повреждений.

4. Если вы располагаете друидом-ведуней, всегда необходимо иметь одного из них в запасе, чтобы использовать Рик до начала атаки. Также целесообразно иметь друида (а точнее заклинателя) для разогнанных войск, например ханер или героя.

5. Падуйте о том, чтобы использовать Heroic Fire друид-ворона против героя. Также обратите внимание на то, что урнуца герой в случае бегства.

6. Предпочтительнее сначала сделать усовершенствования, предназначенные для доставки, а потом прокачивать усовершенствования, увеличивающие урнуца.

7. Используйте урнуца колодец, чтобы восстанавливать свои войска. Вы можете не помещать непосредственно перед вашей базой для того, чтобы предотвратить переход вражеским бойцам.

8. Если вы располагаете двумя Archdrift of War и поддерживаете атаку, выключайте одного из них в те



Ночные эльфы атакуют Альянс колонизаторами и друидами.

времена, как вы производите войска друидов.

9. Используйте Часового выключателя, особенно если у союзника осталось мало жизни и велика вероятность, что она вскоре погибнет.

Что делать не следует

1. Не используйте Циклон друид-ворона против вражеского героя. Против героя его действие длится всего лишь пять секунд, поэтому лучше использовать это заклинание против друидов-жонгов, чтобы спровоцироваться на героя вашего противника. Напротив, вы можете использовать Циклон, если цель состоит в том, чтобы остановить финальное заклинание вражеского героя (например, Purification Храма).

2. Когда исследуете карту светлячком, не приближайтесь слишком близко к нейтральным бойцам: есть большая вероятность, что вы будете быстро уничтожены, и вы потеряете деньги и время на создание нового светлячка.

3. Не делайте только урнуца, у них слишком мало жизни. Используйте их в составе с другими бойцами.

4. Не выключайте ваше главное здание без крайней необходимости, так как вы потеряете много времени, пока его снова создадут.

такую атаку.

5. Если вы знаете наверняка, что ваш противник развивает стрелковую войска, не развивайте Phores у Кристаллов.

6. Не стройте Древо жизни слишком далеко от шахты, иначе вы потеряете много времени на приближение его к золотой шахте, чтобы ворон сможет ее достигнуть.

7. Если вы играете против Ночного Эльфа высокого уровня, не выбирайте против заклинания Мага



Здесь хорошо видно, что эльфы могут послать игрока базу уже на этой минуте (если враг — магический).

Жанр

RTS с элементами RPG

Сюжетная линия

Blizzard

В России

Soft Club

На что похоже

серия Warcraft

Системные требования

PIII-400MHz, 128MB, 6MB video (PIII-600MHz, 256MB, 16MB video)

Мультиязычность

английский (рус, украинский)

Количество CD

один

Сайт игры

www.blizzard.com/war3

Рецензия



Вот у вашего дежана-выключателя, так как велика вероятность того, что ваш противник тоже выберет именно этого героя. Развейте лучом Immolate и Evanesce.

8. Не объединяйте всех светлячков в одном и том же месте на карте, иначе вы рискуете потерять их слишком много во время вражеского налета. Используйте их возможность при добыче ресурсов.

9. Не развивайте технологии слишком быстро. Новые эльфы довольно слабы в обороне, и вы рискуете умереть прежде, чем дойдете до двухуровневой в своем технологическом развитии.

Ваш союзник

(Работает только на любой карте, но исключительно только во встречной дочней игре.)
Появляется 6 светлячков.

Завладейте еще 8.

3-й стрит Атака (как можно ближе к Дереву жизни), потом на дерево.

2-й, 3-й, 4-й, 5-й на золото.
8-й стрит лучный копейца (неблизко ближе к выводу), потом на дерево.

7-й, 8-й на дерево.

9-й на золото.

10-й на разведку.

Остальные на дерево.



Так может выглядеть лагерь зльфов при развитии "на вторую базу".

(Посылается разбросать их вокруг своей базы, чтобы следить за соседствами.)

Когда Атерр достигнет, сделайте Demon Hunter.

Доведите лиант до 19. Когда станете 14-й светлячок, у вас появится Demon Hunter. За несложно следуя до его полка на заказе 2 Ancient of War, лунный колдун, Hunter's Hall.

Разлейте порою Immolate и убейте слабых нейтральных монстров вокруг вас. Не бойтесь его покарать, лунные колдуны вам помогут.

Как только достроен Ancient of War, закажите 2 Hunters, сделайте их усовершенствование на зашту и проследите за их террой. После чего закажите еще 2 Hunters, проследите их к армии и выберите место для новой базы.

Копите на усовершенствование главного здания, убивайте нейтральных монстров, стараясь избежать прогнева.

Закажите усовершенствование главного здания, а затем лунный колдун, когда достроен лунный колдун, закажите еще 2 Hunters.

Займите новый лагерь.

Когда закончено усовершенствование главного здания, закажите второго героя — Keeper of the Groove.

Закажите усовершенствование на зашту для Hunters.

Дальнейшее зависит от вашей фантазии.

Развитие героя зависит от того, кто ваш противник.

Против войск ближнего боя надо развивать следующие навыки:

Demolish
Hunter: Immolate.

Evangelize, Immolate, Evaporate, Evaporate, Evaporate, Metamorphosis
Koli: Entangle, Thorns, Entangle, Thorns, Entangle, Tranquility

Против стрелковых войск:

Demon Hunter: Immolate, Evaporate, Evaporate, Evaporate, Metamorphosis
Koli: Force of Nature, Entangle, Force of Nature, Entangle, Entangle, Tranquility.

Два светлячка в одной

Справедливость. Часть 1

- 3 светлячка — на золото.
- 4-ым — Аггарь.
- 5-ым — лунный колдун.
- 6-7 — на золото.
- Следующие 5 светлячков — на дерево.

Светлячки, построивши лунный колдун, разведайте противника.

Герой — Demon Hunter, Светлячок, построивши Аггарь, строит Ancient of War.

Когда вы достигнете лиант 17, проводите усовершенствование главного здания. 17-ым светлячком ставьте лунный колдун. Быстро атакуйте врага героя.

Почные зльфы против Врры

Анна, Часть 1.

Как только вы атакуете врага, первым делом сократе стопку жаны, сколько сможете. В этом случае не выдвигайте первый kill point в Immolate — Mana Burn не выжигает его эффективно. Затем атакуйте Норм, но только в том случае, если вы проигнорируете на Bladebane. Вы сократе дерево увеличите Норм, ведь у героя врага нет жаны, а следовательно, он не может ничего противопоставить Demon Hunter'у. Если же вы встретите Bladebane'a, то попытайтесь убить его или нанести ему максимальные повреждения — у вас есть лунный колдун, а у врага прогнева нет, то есть ему придется отложить сооту на нейтральных монстров на некоторое время. После этого возвращайтесь на базу восполнить потерянное здоровье, а затем идите на нейтральных монстров. Также не забудьте проверить вторую базу врага.

Почные зльфы против Врры

Справедливость. Часть 2.

Тут вы должны действовать почти аналогично той ситуации, когда вы противостаете Аггарь. Производство лунных — трага дилемма, так как они наносят слишком мало повреждений врагам, существая с большим количеством хитпойнтов, а также они малоэффективны против самых распространенных героев, Bladebane'a и Fly Sea'a. Вы должны построить Keeper of the Groove так быстро, как только возможно — это поможет вам создать ранние атаки хитков. До этого пытайтесь обидеть Demon Hunter'a и Ancient of War, Detonate замечательно действует против атаки колдуна. В основном предельно используйте ослепца и дриад, параллельно проводя разведку, накладывая Entangle на врагов, накладывая Entangle на врагов и сжигая маду героя. Absorb Magic очень полезная способность, когда вам противостоят воля и иллюзия. Также Entangle прекрасно работает против осадки ата — д р и а д м. Entangle и 3-2 баллисти будет наносить большой урон.

Эта тактика очень эффективна, если вы хорошо управляете солдатами.

Почные зльфы против Валькса

Валт, Часть 1.

На данный момент Demon Hunter — лучшей герой ночных зльфов для быстрой атаки. Если на базе врага вы увидите героя, идущего Mana Burn и сократе все его жаны, а в конце хитков героя дружи войск нет, попытайтесь его убить. Если герой еще нет, берите Immolate и встаньте на той линии, по которой вражеские носят золото. Медленно отступайте от ополчения — так, чтобы Immolate находился на перекрестке, но она могла нанести по врагу герою только один удар. Если вам противостоят Paladin или Mountain King, надо, чтобы эти герои остались без жаны. Так вы ограничите у них возможность ополчиться на нейтральных существ, хотя бы они будут вынуждены атаковать на этом (своем) войске. В любом случае, это дает вам преимущество.

Выселяйтесь в лунных колдунов, затем отправляйтесь на нейтральных существ, если вам позволяют карты (например, Lost Temple, Ench Woods, Vampiric Pith, или даже Legend). На других картах враг быстрее сможет убивать или слабее существа, а использование лунных колдунов поможет вам это сделать без потерь героя.

Почные зльфы против Валькса

Справедливость. Часть 2.

Иногда то, что я провозил очень быстрым лагерьом на главном здании, и очень зависит от своего макроразмера, возможности захватиться на ранние атаки врага. Если у вас не превосходный контроль, вы можете поставить Hunter's Hall чуть раньше, а также построить несколько лунных (хотя они и умирают чересчур быстро). Советую строить третью лунный колдун сразу после окончания строительства врагов. После лагерьом Line of Life и закажите Koli и Ancient of Love. В этот момент можно начать комбинировать атак и дриад. Вы должны оценить усовершенствование для атаки для дриад, так как это дешево, и очень усовершенствование защиты, и столь же эффективна. Усовершенствование завет у вражеских воле, но не обязательно, если вы порох или удержите и попытайтесь HT & run тактики.

Если у врага Арменат, и он активно использует лунных элементалей, выигрывает Absorb Magic, как только у вас появится 3 дриад, так как Absorb Magic наносит 300 повреждений элементалю. Продолжайте строить лунных колдунов, ополца и дриад. Если у врага есть бланк, построите 2 баллисти и начните атаку в середине ночи, предельно развили дальнюю войска вашего бойца, тогда вы будете видеть как дриад.



Так так — чуть позависе.



■ Спастейки hit & run у вас всегда будут отличные шансы.

Почему злыды против Альянса

Альянс. Часть 2.

В основном в боях вы будете сталкиваться с хрониками «Fast Feet» или «Bladeplate», иногда с обложки утки перама. Ключ к победе в таких сражениях — не давать перама врагу наносить больше чем по одному заклинанию. После этого нанесите столько Entangle, сколько возможно, и воспользуйтесь «Slow Poison» у драка. Так вы уменьшите количество хроников, участвующих в битве. После этого хроник, обладающий «Entangle», станет легкой добычей — у них будет не более 400 единиц здоровья. Если вы столкнетесь с более редкой, но гораздо более эффективной комбинацией хроник «Bladeplate», пробуйте за спину врагов и убейте всех личинок. После этого действуйте по вышеописанному плану. Очень вероятно, что орк подействует прилетом к Bloodlust, самой эффективной вещи в его арсенале. Очень вероятно, что у орка будет по крайней мере одна Башня — так что ведитесь с собой как минимум две Башни, возможно, с несколькими спеллканами.

Очень важно придерживаться тактики «удари-убежи», постоянно оказывая давление на врага. Возможно, это звучит несколько противоречиво, но это и есть самая важная вещь. Вы должны начать финальную атаку до 100, как у врага будет 2-3 шанса на выживание. Abolish Magic не может противостоят Bloodlust, это факт. Но если враг накладывает Pulse или Lightning Shield, немедленно отменяйте эти заклинания драки. После того, как вы распростре-

тись с армией врага, начинайте уничтожать здания — первая дробина Башня, затем важные строения (защитник, баррикада). Если враг потерял перама, сразу же уничтожьте дробина. Наиболее эффективно это может быть сделано баллистикой.

Важные замечания

Альянс выжили раньше, нежели очень популярной и сильной тактикой, но в сущности, что она работает против новой стратегии. Советую разобрать спеллкана, добывающего золото по разным углам базы. Так он становится проще убить, но в то же время так проще заметить стражу.

Также активно применяйте Entangle + баллистика, так вы сможете отбить атаку башнями наиболее просто. Самая опасная вещь tower rush — то, что он задержит вас с наступлением, а следовательно, у орка будет шанс развиться до Bloodlust.

Применение Entangle дает вам провести бой на ваших условиях. Герой без маны — это очень заманчивая 5 единиц маны. Уничтожьте тактика орка или Mana Burn. Не давайте врагу много шанса на нейтральных минах.

Bladeplate высшего уровня очень быстро может уничтожить ваши баллистки, тем самым предотвращая разрушение своей базы.

Навыки Demon Hunter's: Mana Burn, Evasion, Mana Burn, Evasion, Mana Burn, Metamorphosis; Навыки Keeper of the Grove: Entangle, Thorns, Entangle, Thorns, Entangle, Tranquility; Princess of the Moon: как вражде застрелится.

Почему злыды против Альянса

Альянс. Часть 2.

Продолжайте хитовать на нейтральных монстров до рассвета второго дня, когда у вас покажется сила для атаки. Если вы увидите врага во время битвы с нейтралами, то сразу получите большое преимущество, и это сделает вашу атаку гораздо проще. В этот момент у вас должен быть Demon Hunter как минимум старого уровня, и, возможно, Kati тоже второго уровня. Также в вашем распоряжении должны быть как минимум 4 спеллкана и 3-4 драки. Как только рассвет, атакуйте Альянс и помните — использование hit & run и entangle упрощает битву во много раз. Это позволит вам позволить уменьшить его ударную силу, значительно в бою — 4 спеллкана окажутся в корнях. Также помните, что это нанесет более 1000 суммарных повреждений, а по времени так же не займет вашей вышки ни разу.

В этот момент уже нельзя предсказать, что и когда будет происходить. Все зависит от того, что предпримет ваш противник, и от вашей способности к микроменеджменту. Я дам вам несколько полезных советов, следуйте им, вы сможете обыграть Альянс. Драки — самый сильный род войск в распространении ночных злыды. Используйте их, идите максимально эффективно, не еьте нога не фокусировать их огонь на одном противнике, а равномерно распределять по всей армии.

Вспомните, как и Demon Hunter — ваша цель. Не бойтесь потерять несколько из них, если видите, что выигрываете сражение.

Применение Entangle дает вам провести бой на ваших условиях. Используйте это заклинание в зависимости от уровня, накладывая его на врагов в зависимости от количества у них жизней. Используйте его на убегающих героях.

Demon Hunter — самый сильный герой ближнего боя, за исключением «Bladeplate» высшего уровня. Также Mana Burn — потрясающая по эффективности способность. Всегда не давайте вражеским героям наносить больше, чем одно заклинание — это превратит их в дробина хроник.

Герой вражеского героя отступит, нанесите на них Entangle, затем Mana Burn + Focus Fire, Навыки Demon Hunter's: Mana Burn, Evasion, Mana Burn, Evasion, Mana Burn, Metamorphosis.

Навыки Keeper of the Grove: Entangle, Thorns, Entangle, Thorns, Entangle, Tranquility.

Princess of the Moon: как вражде застрелится.

Против войск ближнего боя надежнее развивать следующие навыки:

Demon Hunter: Mana Burn, Evasion, Mana Burn, Evasion, Mana Burn, Metamorphosis

KoT: Entangle, Thorns, Entangle, Thorns, Entangle, Tranquility

Против войск дальнего боя: Demon Hunter: Mana Burn, Evasion, Mana Burn, Evasion, Mana Burn, Metamorphosis

KoT: Force of Nature, Entangle, Force of Nature, Entangle, Entangle, Tranquility.

Почему злыды против Альянса

Некоторые важные сведения для второй игры

Рундра, Entangle + Slow Poison поможет вам легко развиваться с ними. «Bladem» добавит несколько единиц, для дополнительного уровня. «Bladem's» не смогут достать их из-за дистанции. Priests / Sorcerers — Уничтожьте их первым делом.



■ При rush трех выстрелов хватит, чтобы он умер, и можно проинтернировать за других.

Impossible Creatures

Зверинец

В прошлом номере журнала приводился рассказ об этой своеобразной игре, но не был приведен полный список той живности, что предлагается нам "на конструирование". В этой статье попытаемся восполнить этот пробел.

Прежде чем говорить о конкретных существах, выясним, чем вообще они различаются.

В первую очередь, это цена — в "угле" и "электричестве". Часто имеет смысл использовать дешевую "основу" с более дорогими боевыми частями. Цена наиболее важна для центральной части гибрида. Не забудем и об уровне исследования, необходимом для использования существа.

Далее идут довольно очевидные параметры здоровья и защиты, которые нужны любому боевому зверю, и обзор, который актуален только для разведки, хотя совсем им пренебрегать нежелательно.

Бойцы в строю

Часть игроков делает бойца животного только на две категории по способу сражения: стрелки и бойцы. Но, как только что выяснили, виды стрельбы могут быть очень разными. И тактика их использования — та же.

Труднее всего использовать те виды, которые идут бомбардировочной ценой. Бездна — в том, что она, как правило, не очень хорошо приспособлена к ближнему бою, а эффективно работать вдали с обходом не может. Почему? Это довольно очевидно: "основой" из их стрельбы будет по их собственному приращению. Из-за этого живые "интерлопенды" в принципе избегают "артиллеристов", иногда даже исключение для адаптации гибрида. С одной стороны, это логично, а с другой — жаль не использо-

вать такую ценную способность...

Однако метод применять ее с ползкой существует. Надо просто прыгнуть в связи с "артиллеристом" существа с атакой по конусу. Именно они выделяются красным прицелом для артиллерии, поскольку не подпускают близко вражеских бойцовых тварей, а о стрелках гибридов заботится боец. Эта техника не так проста, как может показаться на первый взгляд, однако, освоив ее, вы получите в свое распоряжение весьма эффективное оружие.

Вообще, не стоит игнорировать "артиллеристов". Неприятно, но легко প্রতিবন্ধ্যность врага, лишаящей его существа, войско на один стрелок и "конусных" стрелков. Они никогда не подпустят близко боевого врага, а над всяким стрелком получат перевес в любой атаке.

Скорость бывает трех видов — на земле, в воде и в воздухе, и большинство базовых существ (но не гибридов!) располагают только одним способом передвижения. Эта характеристика — из самых важных; медлительные бойцы даже при преимуществе в силе обычно проигрывают.

Атака ближнего боя и стрельба отличаются по наносимым повреждениям и дополнительным эффектам. Стрельба также может иметь различную дальность. (На самом деле под стрельбой в игре понимаются целых три разных способности: собственно стрельба, атака по конусу и бомбардировка (поражаете цель и, в меньшей степени, все, что вокруг нее)). Об этом различии мы поговорим ниже.

Не забывайте и о том, какая именно часть существа дает ту или иную способность. Потому как явнее будет предполагать, что зад правый позволит гибриду куцаться...

Чаще всего, впрочем, используют элементари и жвачные все с двумя торсаками "боек + стрелок". Два эффективных против любой связи, кроме "стрелок + конус".



Зверей условно разделяют на три категории: сухопутные, водные и летящие. Конечно, никто не мешает их смешивать между собой; стрелковые "зачастую" обычно приходят в комплекте с водными "двухнож" (электрический утюг, кашалот, брызган), и их можно и нужно ставить на ноги либо крылья. Тек, кто умеет и ходить, и плавать, отнесен преимущественно к водным существам.

Часть существа, в которых любят рвать иже, — секретные. Чтобы получить и конструировать, нужно изменить файл *data*. Но это ослепит! Не комментируйте, конечно. Если вы купили лимб без диска — сообщите прямо его с интернет-предыдущего номера.

Сражающиеся зверье



Баран (Bat). Не замечательный. Их за цену, ни по качеству. Баран — он и есть баран.



Богомол (Praying Mantis). Причуд и вообще бесполезно. Запрещать, а потому не могу рекомендовать его к повсед-

невному использованию. Гибриды из его основы годятся разве что для защиты базы.

Янор

стратегия в реальном времени

Среда

Microsoft, Bell Entertainment

На что похожа

Microsoft III, Gene Wars, Age of Mythology

Системные требования

PIII-500MHz, 128MB, video 32MB (PIV-1GHz, 512MB, video 128MB)

Мультиязык

интернет, локальная сеть

Владелец CD

3DA

Сайт игры

www.impossiblecreatures.com

Рецензия



Броненосец (Armadio). Разумнее, его основной полезной чертой — броня. Рать землю он попрыгает, но умнее (хотя, между нами говоря, в жизни броненосец дает фору чуть не любому четвероногую землекопу). В остальном — вполне бестолков.

Бык (Bull). Буда хител! На своем третьем уровне — чемпион. Все остальное — посредственно, правда, умеет усиленно атаковать с разбега (задние ноги).

Верблюд (Camel). Устойчив ко всему на свете и быстро бегает, что делает его весьма парадной основой для бойца (в том, но верный уровень). Но, конечно, его надо снабдить для этого какой-нибудь приличной атакой (его укус совсем никогда не годится).

Волк (Wolf). Изначально (полная), стойкий (полная), веселый (полная), быстрый (полная) для своего уровня. Прикрутите его зубки к явлению толпы койота — и вперед, в каких-нибудь универсальный, колесный гибрид.

Гонимый (Sheep). Разумнее, быстрый (из зверей, причем не только наземных, но и летящих: неплохо в атаке и отлично прыгает (задние ноги)). Основная слабость — здоровье.

Велка (Weasel). Врада как предназначена быть заячьей войной, но на самом деле дорога для своих членов и потому малополезна.

Паралла (Beetle). Один из основных бойцов 3 уровня. Обычно ее лапы и голову приделывают на





какую-нибудь быстродействующую основу.

Грызый лев (Mountain Lion). Немного быстрее своей суррути-лишай, длинее и немного задишак, однако атаки нет почему-то вообще никакой: если сблизит его противной "атакующей" головой — получит отличный босс.

Греющая свинья (Fattinesska). Секретное существо. Яд, каксарока и регенерация — в общем, амфибия и без уда считается одним из лучших существ, а тут... Хоть и не стреляет, существо, в бы словах, чертёно крутое.



Гризли (Grizzly Bear). Противу сводины, далеко не самый сильный босс — куда сильнее тарпан.

Правда, почему-то быстро бегает.



Дикобраз (Porcupine). Великолепный стрелок второго уровня, в тому же со способностью метать яйца пачками. И задишак очень, очень неплохой. Одна беда — невзлюбленный...



Жираф (Giraffe). Быстрый бегун и приличный босс. Однако его боевые качества все равно приходится заменять на что-то другое.



Зебра (Zebra). Коммуриет верблюда для конструктора "Бегунов", также обладает высокой выносливостью (тренировка). По жие — верблюд лучше.



Майбон (Warthog). Секретное существо. Призывается, особого



впечатления на него не произвел. Ни то, ни се.



Кенгур (Kangaroo). Генетическое существо. Прямой босс и атакует в прыжке (задние лапы), но почему-то медлительней.



Кабра (Splitting Cobra). Бьет какди по корпусу. Великолепная голова, а трюмаче похоти, которую подоты.



Кайот (Coyote). Боевое первоуровневое существо благодаря моноурому назло цвета и приличной скорости. К тому же обладает отличной чуткостью (голова), что делает его полезным в разведке. На начальных уровнях эту зверушку достаточно сблизит альтернативной "бонусной" головой, например — волчьей, и получением ключевым войсколом радостно воевать. Стрелочка себя чувствует на этом теле.



Комодский дракон (Komodo Dragon). Разлет (голова, хвост), регенерирует — отличная основа для бойца, только вот электричества



больше много жрет.



Конь (Horse). Секретное существо. Одно из лучших "Бегунов" основ, значительно превосходящая в этом качестве прочих конитов, в атаке и в защите тоже намного лучше ие. Похоти, почему его нет в основном списке...



Крыс (Rat). Как говорится, "бюджетное решение". Ее зарплатность, наверно, была бы полезней,

если бы не другие оперативные характеристики.

Лемминг (Lemming). Коллет передние лапки и очень длинно. Все... Разнокожные тут, к несчастью, не моделируются!

Лось (Moose). Секретное существо. Нуж кипос и мощная атака рогами. В общем, этой лопы что слок...

Лягушка (Toad). Кто поймет, какие-томе биологические способности заставить различать лава и лягушка? В общем, лягушка — босс скорее быстрый, чем сильный, и генетод в целом уступает.

Лягушка-дрекавак (Poison frog). За счет ади и стрельбы — один из самых популярных выборов на третьем уровне.

Мамонт (Woody Mammoth). Секретное существо. Купе маинта — только два маинта. Вызываете на его тушу и атаку...

Муравей (Ant). Для первого уровня — очень неплохая атака и скорость. Муравей устойчив ко многим атакам (общие) и умеет рыть землю (лапы).

Наскор (Blissnosor). Как говорится — у насорога очень плохое зрение, но при его весе это уже не его проблема!

Здоров, мужик, бодун. Однако побойдаться-то ему чаще всего и не дано: уж больно хорошо это жуки подходят для монстрозной "стрелковой" головы.



Овцебык (Musk Ox). Овцебык — это голова. Голова, снабженная парой отличных рогов, весьма неплохая в атаке. А если, наоборот, на его тело двести залпости, сканен, от дикобразов — выйдет отличный защитный босс. В общем, крайне полезности — много. Он сохраняет свое единство до самого четвертого уровня, хотя тут уже используется в основном туловище, на которое ставятся стрелы и боевые головы.



Паван (Baboon). Быстро бегает и приземел как босс. Более эффективен в атаке, нежели водоничка (специальность).



Пантера (Panther). Если у вас достаточно ресурсов, то эта зверушка будет весьма качественной заменой горлаку лягу, ибо по всем параметрам его превосходит. Но и стоит соответственно...



Росомаха (Weberine). Мощнейшая базовая телом. Ближнего бояца третьего уровня — если вы предпочтете, как проработать к ней приличный "данжик". Способствует делу и боевая ярость.



Скорпион (Scorpion). Одно из самых ценных существ, и не столько из-за яда (хвост), сколько из-за клешней, которые отлично разрушают идеаль! Паваный "штурмовой" босс. Кого только не сблизит его клешнями!



Скуи (Skunk). Кажу-нибудь надо объяснить, что умеет скунг? Он умеет вонять. И еще



Таблица характеристик базовых животных

Анимал	Уровень	Здоровье	Энергия	Защита	Здоровье	Обзор	Скорость	Имена	Способы	Дальность
Акс (черепаха)	1	78	25	30	39	20	26	10 — яйца [5], укус [5]	0	0
Anchorfish (якорный)	2	60	40	58	30	30	10 (вода)	2 — укус	3 — ударной шар	20
Amazilia (бронзового)	3	67	0	95	81	20	58	3 — укус	0	0
Baboon (макаки)	2	111	45	90	45	25	27	7 — укус [4], клыки [3]	0	0
Bull (бык)	3	173	80	221	28	30	25	10 — рога	0	0
Camel (верблюд)	1	97	5	125	35	20	28	5 — укус	0	0
Chameleon (хамелеон)	2	68	95	25	79	30	55	3 — укус	4 — язык	18
Cherub (ангел)	2	156	30	95	35	20	64	6 — клыки [3], укус [1]	0	0
Chimpanzee (шимпанзе)	2	88	85	95	35	25	28	4 — клыки [2], укус [2]	3 — клыки (зр.)	22
Coyote (кабан)	1	83	10	90	35	20	29	6 — укус	0	0
Crocodile (крокодил)	4	226	0	290	35	20	23, 28 (вода)	79 — укус [12], хвост [7]	0	0
Dolphin (дельфин)	-	141	180	150	38	30	0	5 — укус	6 — укус	18
Dragonfly (стрекоза)	3	82	90	58	25	25	0	10 — лезвие [6], укус [4]	0	0
Eagle (орел)	3	99	75	81	9	40	0	6 — клыки [4], укус [1]	0	0
Electric Eel (электрический угорь)	3	99	135	37	2	25	0	4 — укус	8 — электрик	18
Elephant (слон)	5	290	125	440	45	35	38	18 — рога	0	0
Garfish (акул)	-	84	0	54	42	20	0	7 — укус	0	0
Gorilla (горилла)	2	137	0	135	32	45	30	8 — клыки [5], укус [2]	0	0
Gorilla (горилла)	3	189	45	185	35	30	22	13 — клыки [10], укус [2]	0	0
Great White Shark (белая акула)	4	299	55	317	35	35	0	18 — укус	0	0
Grizzly Bear (грizzly)	3	136	6	140	19	20	29	9 — клыки [8], укус [1]	0	0
Hammerhead Shark (рыба-молот)	2	143	25	90	26	20	0	12 — укус	0	0
Hippopotamus (бегемот)	3	239	75	280	50	35	36	16 — укус	0	0
Hornet (жужелица)	3	73	140	30	25	25	0	4 — укус [3], жало [1]	0	0
Horse (лошадь)	-	185	5	150	30	25	34	14 — клыки [9], укус [2]	0	0
Hyena (гиена)	2	187	55	81	25	25	26	9 — укус	0	0
Kangaroo (кенгуру)	-	179	80	150	19	25	26	17 — клыки [13], укус [10]	0	0
Killer Whale (касатка)	3	199	130	230	12	25	0	13 — укус	8 — укус	28
Komodo Dragon (комодский дракон)	3	123	125	100	32	35	22	12 — хвост [4], укус [8]	0	0
Lemming (лемминг)	1	46	10	32	17	35	23	4 — укус	0	0
Lioness (львица)	3	150	75	128	30	25	32	12 — клыки [5], укус [5]	0	0
Lobster (рак)	2	76	50	35	85	30	36	8 — укус [3], клешни [5]	0	0
Moose (лось)	-	183	50	500	60	25	20	25 — рога	0	0
Mountain Lion (горный лев)	2	98	30	95	45	25	33	5 — клыки [2], укус [1]	0	0
Musk Ox (мушкетер)	3	138	95	180	39	25	24	8 — рога	0	0
Panther (пантера)	3	148	30	120	39	25	37	8 — клыки [6], укус [4]	0	0
Pheasant (фазан)	2	64	85	21	3	35	0	5 — укус	0	0
Poison Frog (ядовитая лягушка)	3	54	30	35	30	35	20	1 — укус	3 — яд	18
Polar Bear (белый медведь)	3	186	0	155	35	25	23	13 — клыки [8], укус [5]	0	0
Possum (длиннохвост)	2	73	70	95	45	20	38	5 — укус [3], хвост [2]	5 — яд	18
Praying Mantis (скаorpion)	2	57	45	27	4	35	24	8 — укус [10], клыки [1]	0	0
Ram (баран)	3	134	125	165	95	20	25	8 — рога	0	0
Rat (крыса)	1	28	50	21	79	20	38	2 — укус	0	0
Rattlesnake (гремучая змея)	-	48	185	34	6	35	25	9 — укус	0	0
Raven (ворон)	-	84	120	32	4	35	0	8 — клыки [2], клюв [3]	0	0
Rhinoceros (носорог)	4	227	80	300	50	35	20	13 — рога	0	0
Scorpion (скаorpion)	3	75	75	35	68	35	28	9 — укус [4], клыки [5]	0	0
Skunk (скунг)	1	58	60	57	6	35	25	4 — укус	0	0
Snapdragon Lizard (ящерица)	5	183	0	122	90	30	34	12 — укус	0	0
Snowy Owl (полярная сова)	3	71	75	44	35	40	0	5 — клыки [2], укус [1]	0	0
Sperm Whale (касатка)	5	386	130	420	35	30	0	12 — укус	15 — укус	23
Splitting Caves (водоплавающий)	3	44	75	27	36	20	37	2 — укус	4 — яд	18
Tiger (тигр)	4	225	30	280	30	25	30	13 — клыки [8], укус [5]	0	0
Vampire Bat (летучая мышь-вампир)	3	56	185	28	12	25	0	2 — укус	0	0
Vulture (орел)	3	117	135	96	12	35	0	8 — клыки	0	0
Walrus (морж)	-	225	50	330	39	35	34	14 — укус	0	0
Warhog (варган)	-	83	75	90	32	20	24	7 — клыки	0	0
Wolf (волк)	3	130	60	75	25	25	33	8 — укус	0	0
Wolverine (посонок)	3	143	60	180	25	25	29	11 — клыки [7], укус [4]	0	0
Woolly Mammoth (мамонт)	-	357	50	700	39	20	38	18 — рога	0	0
Zebra (зебра)	3	181	5	78	35	25	30	7 — клыки [4], укус [1]	0	0

умет не вонять. Но хуже, ведь его распространяется облаком, то есть бьет по площадям. На очень трудно не задеть союз!

Слон (Elephant). Если вы дожились до пятого уровня, это тело может стать основой для всех наземных бойцов. И хиты, и атака... Вот только ходит медленно, и эту проблему надо решать!



Тигр (Tiger). На четвертом уровне становится основой для самых быстрых бойцов ближнего боя — не считая скорости саргасты и здоровья.



Хамелеон (Chameleon). Одна из самых ценных вещей во всей игре! Хамелеон превращается достаточно быстро и служит верой и правдой до конца игры. У него целых два сверхспособностей: камуфляж (pass) и регенерация (absorb), которые нужны все время. Да к тому же еще и стрелок, причем достаточно неплохой. Его слабость — в медлительности, а потому его принято скрывать с жирафами, верблюдами и т.д.



Шимпанзе (Chimpanzee). Обезьянский артиллерист — самый дальний бойный стрелок в игре, исключая только кашалота. Все-то лишь второй уровень...



Варьян зверо, рыбы и гадюки Бегемот (Hippopotamus). Аффинаж, умеет и ходить, и плавать, но в то, и другое делает довольно-таки плохо. Великолепно защищен и чрезвычайно хитаст.

Белая акула (Great White Shark).

Основная боеголовка... Та белая боевая голова 4-го уровня. Атака 10 — это серьезнейшая гарантия на победу! Устойчивость и прочее — неважно, но приятные дополнения.



Белый медведь (Polar Bear). Аффинаж, ходит и впадает примерно с одной скоростью. Прямельный босс в тону же цена — только уголь. Вот за это его и любят...



Дельфин (Dolphin). (серое существо). Обладает мощнейшей атакой по копусу (это бы мог подсунуть кто-нибудь излучает стрелку оружием). Посадите эту буйву половушку на каше-нибудь плеча покрывку — и жалю кто, кроме стрелок, смеет с этим чудом справиться.



Кашалот (Killer Whale). Атака по копусу, и очень мощная. В паре с "артиллеристом" смертельно.



Кашалот (Sperm Whale). Самые сильные из атакующих копусов существа. Ловка.



Креветка (Crustacean). Мощнейший босс-аффинаж, по сути представляет из себя некоего медленнее, чем в воде, атакует и зубами, и хвостом. Всякой любящий к тому же не нуждается в контрастах...



Морж (Walrus). (серое су-

щество. Если омароидеда можно чинить уходить, то только лодкой моржа. После этого ему не будет равных в бою.

Омар (Lobster). Еще один "ваш выбор": клеще омар, как и окрипуваец, отлично ружит стены, и на "морды" входит это его способность в сочетании с регенерацией делает омара одним из основных атакующих бойцов (особенно в сочетании с каше-нибудь приличной "аффинажной" тушкой, лучше всего — белого медведя).



Пирания (Piranha). Сильнейший водный "астроботаник", обладает боевой скоростью.



Рыба-брызгу (Anchovy). "Морской артиллерист", мечающий слабенькими водными бомбами.



Рыба-молот (Hammerhead Shark). Прямельная атака для второго уровня. Ее голова использовалась бы куда чаще, будь она подвижнее.



Черепаха (Snapping Turtle). Аффинаж, но по земле ходит медленно (удивительно, да?...). Однако ее класс защиты выше всяких похвал. Абсолютная чепуховка!



Щука (Garfish). Секретное существо. Несмотря на это, такую довольно много. Продав дешево. Электронический угорь (Electric Eel). Одна из

популярнейших стрелковых голов. Все остальное по своим характеристикам, разве что плавать быстро.

Крылья

Ворон (Raven). Секретное существо. Ум, замечательное — лучше медведя, а потому неплохой, затем он кружит, летит и летит...



Гриф (Vulture). Один из лучших летунов — отличные характеристики и боевая крылья.



Боевая мышь (Vampire Bat). Экологическая способность мучить звуковую волну. Ум, но пользоваться неким летит, чем зомби гуака.



Орел (Eagle). Все бы хорошо, но — опарившаяся защита. Потому и непопулярна.



Белая сова (Snowy Owl). Дешевый, но медлительный летун.



Стрелок (Dragonfly). Быстрый летун. Царь бы здоровья малость — и было бы оно-иное боевое существо.



Шарашка (Momet). Летучее и довольно маленькое; при этом ему вполне можно приставить ка-

кую-нибудь боевую голову и сделать достаточно серьезным бойцом.



Богдан Агрис (Bagriss@igromania.ru)

Hearts of Iron

(День Победы)

«Дерево» технологий

Сама по себе функция «дерева стратегий» в «Дне Победы» — проста, и может быть описана почти в двух словах: изучение игроком технологических «ветвей» выступает в роли модификатора боевых показателей армий, влияя на параметры промышленного производства, а — так, but not least — предоставляет в распоряжение игрока новые виды военной техники.

Но дело в деталях. Hearts of Iron задаром нельзя заработать себе репутацию игрока, устанавливающей новый стандарт сложности в семействе глобальных стратегий. Не является исключением и технологическое «дерево»: оно просто не имеет аналогов, так по числу доступных ветвей и так по количеству и взаимозависимости отдельных «ветвей». При этом правильный выбор «жестура» развития значен для военной победы не менее, чем ваш военно-стратегический талант.

Всего игроку доступно 34 исследовательских линий, которые, в свое очередь, могут быть распределены по трем большим рубрикам. Первая из них — **исследовательские ветви**, так или иначе значимые для всех остальных «ветвей» линии промышленного развития и достижений в области **дальности**, **форсаж** — исследования в сфере военной техники: наземной (**пехота, бронетанки, артиллерия**), воздушной (**легкие самолеты, тяжелые бомбардировщики, истребители**), морской (**подводный флот**). Сюда же могут быть отнесены исследования в области **развития промышленности** и **океанской деятельности**. И третья — технологические интеллектуальные, ос-

ловленные в сфере военно-теоретической: это, соответственно, **судовождение, морские и воздушные стратегические доктрины**.

К одной ветви «ветвей»

Каждая ветвь-линия поделена на ступени, изучение Theory's Level, то есть уровня теории. Их количество равно 5 «военно-теоретическим» линиям, и 11 — у всех остальных. Пройти Theory's Level можно строго друг за другом — никакие прыжки через ступеньку не допускаются. Даже по себе они в парадоксальном смысле не являются «ветвями» — каждая ветвь, изучив по ней свой Theory's Level, вы получаете возможность записать некоторый «квант» исследований (от 3 до 12) прикладных исследований (applications, буквально «применений»), соответствующих данному уровню развития фундаментальной теории. Все applications (кроме последних в каждой из 14-ти технологических линий) также нагружены такой upgrade-функцией, то есть они обеспечивают доступ к прочим исследованиям, — либо расширяемая на том же уровне той же ветвью, либо на другом ее уровне, а некоторые выдают на одну (или несколько) параллельных «ветвей». Но главное в том, что большинство applications (оста и не все) дают бонус к параметрам армий и промышленным показателям, или позволяют создавать новые виды вооружений.

Доступные исследователи Theory's Level, вы, как правило, можете проводить все стадии доступным ис-

следования целой серией, одновременно — за исключением тех случаев, когда applications этого уровня обуславливают друг друга. Позволяет тут же начинать изучение следующего уровня фундаментальной теории — позволяет, и настолько много реализоваться.

Каждое отдельное исследование (включая изучение Theory's Level) «затрачивает» у нас некоторое фиксированное число от начального у страны индустриального индекса (IC) и определенного количества времени (в дни). Для удобства предлагаю взглянуть временной ресурс в time-rolts, где один time-rolt примерно равен одному дню реального времени игры. Выясним, что игра (на максимум) охватывает приблизительно 12 реальных лет, и что количество высшего года разработки

Жанр	Глобальная стратегия
Среда	Windows Entertainment
В России	3C, SnewSoft
На что похоже	Europa Universalis
Системные требования	PII 300MHz, 64MB, 288 video
Мультиплеер	локальная сеть, интернет
Количество CD	два
Сайт игры	www.snewsoft.ru/pebeda

Рейтинг



решения с произведенными затратами исследованиями. Так что, в принципе, не будь других ограничений, мы могли бы залочить себе все возможные технологии к концу пятого года игры, где-то в ноябре-декабре 1940 года.

Разумеется, это не получится ни при каких условиях — у вас просто-напросто не хватит IC. «Взрыв» исследований всех технологических линий требует держать глазом расходы на науку в пределах 500-600 IC с самого начала до самого конца



♦ Доктрина танковой войны получена к 1944 году. Но подождал ли?



♦ Прогнать атомную бомбу в самолет — шаг вперед к победе над японцами.

следовало независимо, получив значение time-rolts на одного игрока — 385*12 = 4620 TP.

Поскольку изучение одного Theory's Level занимает, как правило, 180 дней, расход TP на полную прокачку одной «ветви» составит, в среднем, 1980 единиц у разных серий, и 900 — у уроков. (Разумеется, разные технологические линии лучше проходить синхронно, а не последовательно, не друг за другом.) По сути — это все время индустриальных applications: ведь TP Cost всегда меньше 180 дней, а все applications достигают Theory's Level, можно исследовать вместе с изучением следующего. И не будем забывать еще и о том, что уже в самом начале войны стратегия, 1 января 1942 года, мы как минимум имеем по одному, а то и по паре Theory's Levels на каждую се-

рию. Такое положение не может выдержать на одно, пусть и самое высокоиндустриализированное государство.

Какие преимущества для беспрепятственной прокачки одной из линий может служить еще и недетонная разнотипность. Например, улучшение параметров нашей пехоты, и уже предельное создание элитных частей, выдают одновременно, что последние должны быть оснащены средствами разведки. И если с развитием стратегической дела у вас обстоит не очень, с теорией придется поспешить.

Критерии выбора

Так что добиться превосходства во всех областях научно-технологического прогресса у вас не получится. Да оно и не нужно. Не будем забывать, что и наука и промышленность



▲ Атомный взрыв в Прибалтийской области развил учениями 52 восточные дивизии.

в Hearts of Iron эволюционировать прежде всего на достижение военно-стратегических целей, и их развитие не является самоцелью.

Во многих аспектах развитие технологий рассматривается под диктовку факторов геологического происхождения. Понятия «процесс, ставшее» — понятие, что подпадает под определение в статье Вердана не стала уж и избыточными. Допустим, вы руководитель СССР. Что такое Советский Союз 30-40 годов с геологической точки зрения? Почти незначительная держава, не зависающая от морских путей сообщения, находящаяся в качестве наиболее вероятного противника Германия — государство, с которым имеется (либо установится в ближайшем будущем) естественная сухопутная граница, и основные центры которого расположены не так уж далеко. Какие из всего этого следуют выводы? Сразу становится ясно, что флот (как надводный, так и подводный) в данном случае стоит развивать в рамках необходимого минимума, но не более того, а именно и вообще забыть о нем. Зато тактика, артиллерия и летчики стоят сделать (самое приоритетное внимание). Еще вопрос — удастся ли использовать ракетные технологии, или предпочтительнее стратегическую авиацию? Скорее, последнее. Занять вы атомную бомбу, да Германия ее достанет и бомбардирует вас, которые, кроме того, созданы и в обычной войне. Тогда как ракетки, по большому счету, хороши только в качестве средства парированной доставки ядерных зарядов.

Случай Германия — более сложный, поскольку в спектре ее вероятных противников числятся еще и морские державы, которым нельзя бы намертво перекрыть морские коммуникации. А потому не помешает добавить обязательности конструкторским флотом, особенно подводным. Актуальным, в связи с предельной удаленностью США, становится и ракетостроение.

Атом, ядерные заряды, не обойтись без надводного флота,

модернизированного настольно, насколько это вообще возможно. Малые общерисковые колоссальными взрывами делают неизбежным создание хотя бы средних по качеству сухопутных армий. А угроза бомбардировок со стороны Германии настоятельно требует наличия в составе вооруженных сил эффективной авиационной авиации. Которая, в свою очередь, невозможна без обычных авиационных в разрозненную — что за воздушный шаг без ядерной сети зарядов?

Технологические приоритеты Союзнической Штанги также определяются их географическим положением и наличием Японии в качестве основного вероятного противника. В ближайшей перспективе — борьба за тихоокеанские острова и пути сообщения, а потому Америка никак не обойдется без линкоров и авианосцев, без самых современных истребителей и бомбардировщиков. Без ядерной бомбы и воздушно-десантных войск злитного уровня. Зато танки, артиллерия и «кошачья» пехота можно на первом плане почти забыть.

Разумеется, неясно, что избранный вами стратегический план внесет во все вышеизложенное существенные коррективы. Конечно, изменить географию вам не удастся, зато вы можете задать вероятный прогноз. Не менее важен и выбор между оборонительной и наступательной доктринами национальной безопасности. Первая означает обладание прожекторной артиллерией, САУ и артиллерийскими орудиями над мобильной бронетанковой, практическое отсутствие в составе последней легкой и плавающей техники, неразвитость детальной войны. Во втором случае все будет так же — но с точностью до наоборот.

Время на море

Первый, 1936, год нам всем, независимо от выбора флага и идеологии, предстоит пройти в условиях дефицита промышленных мощностей. Проще говоря, ИС будет ката-

строфически не хватать. Лей вам добрый совет: в 1936-м все лучше должно быть отнюдь не на море. Если вы не планируете в ближайшее же время большой войны — установите снабжение армией на уровне в одну легкую пехоту. Организация войск, конечно, описана, но вы всегда сможете повысить ее планку. Не создавайте в первый год новых дивизий — все равно ничего приличного не получится, а впоследствии придется еще тратить ИС и время на их апробацию. Чему платить дважды? Даже потребности населения не стоит удовлетворять целиком — градус десидентности настроений в подконтрольный момент можно будет обить организацией усовершенствованного питания. Только вот с такой подавляющей скоростью уходит время, вы не успеете плавиться ни единичным, ни тройным-уровнем инвентаризации, исследования не успеете на по ходу. Так, по крайней мере, обстоят дела в версии 1.05. В версии 1.0 нечто подобное ускорению хотя и проявилось, но как-то вяло, зависимость между количеством инвентаризированных ИС и темпом исследования узреть не мешало выскочить, в общем случае, все была мейнлайнкой. Так что свирепость это не вся системная закономерность, а в некоторых водах ибга, и правды, что в более поздней версии его убрал.

Тем первым вы не сможете тотальной индустриализации, обеспечения притока ИС каждой провинции на единицу, то с января 1937 года вы сможете заниматься научно-техническим прогрессом уже без ущерба для всего остального. Сбалансировать расходы по сравнению, вы должны добиться того, чтобы количество ИС, выделенных на море, хотя и немного, но превышало требуемый уровень. Немедленно уберите избыток и даль, заказав новые исследования. После чего каните следующий виток индустриализации. Надеемся, немому не надо напоминать, что вышеперечисленные действия стоит продолжать исключительно в режиме карты.

Не в коем случае не идите, пока все выключено на данный момент к исполнению программы исследования будет выполняться до конца — это приведет к потере уйма драгоценного времени. Помните, что в игре масса других интересных занятий, но все-таки не ленитесь по завершению каждого отдельного исследования ставить задачу и запускать высвободившиеся индустриальные мощности новым научным проектам. А еще лучше — зайдите в Меню и вбейте режим helpdesk при появлении сообщения об очередном достижении вашей учения.

Будни разработчиков ИС

Все получаемое по ходу игры боевые машины и всевозможные устройства имеют 4 модификационных уровня — Basic, Improved, Advanced, Super. Несмотря на эти незначительные различия, происходящие на стратегическую карту, превращаясь в войска (танки, армия, самолеты, корабли), некоторые так и остаются абстрактными цифрами модификаторов (те же радиоэлектронные устройства). 0 модификаторов пока забудем, займемся войсками. Так, у СССР Improved Medium Tank — это T-34/76. А советский Medium Tank на стадии Advanced — T-34/85. Чтобы получить нам выходим новую модель танка, надо сначала разработать танковую пушку соответствующего калибра, затем создать соответствующий уровень технологии в бронетанковой ветке (значит, что каждому модернизационному уровню соответствует свой свой Theory Level). Потом — личную прототип (prototype), а лишь после этого можно приступать к разработке собственно модели. При этом, если вы создали средний танк с калибром пушки 40 мм, то создать модель того же класса, но с калибром в 50 мм уже нельзя. Это, честно говоря, мне не очень понятно. По крайней мере, исторически реалистичным бытало не соответствует. Зато если вам почему-либо



▲ Со дня на день будет получен сверхтяжелый танк. По крайней мере, в теории.

не нужны легкие танки — на здоровье! Ничто не заставляет вас ими заниматься. Осойте лишь посвященный аннотации теории — и можете со спокойной душой переждать к танкам средним.

В артиллерийской «лейке» разработать ракету не требуется, зато так в наличии нечто другое — обязательные уровни теории

линии, за исключением этой.

Если эти три линии могут быть названы инертными, то две другие — промышленны и разрозненно — стоит назвать каботажно-валентными; им, выражаясь фигурально, есть дело буквально до всего остального. При этом обратных вложений они не требуют. Пока в промышленной «лейке» вы



«Кот самый» заэлектронический компьютер.

Basic (Improved, Advanced, Super) Equipment and Defence, Луну со сдвигами, ракетам и кораблям. Там и типовая ракет-роботы необходима, и дополнительные теоретические уровни почти не нужны, а нужны.

Узоры из сна

Теперь — немного подробнее о специфике каждой отдельной технологической «ветки» и их переплетениях. Последние наиболее важно, поскольку не имея перед внутренним взором хотя бы приблизительного очертания этого весьма критичного разделительного узора, игрок обречен совершать серьезные, зачастую непоправимые ошибки — пусть даже во всем остальном он действует без особых огрехов.

Скажем сразу о «электронике»: технологический линия, стандартная, или почти стандартная. Такими, в примере, все три ветви более военно-теоретическая исследования — application 1-го уровня Infantry Research. Applications всех трех линий увеличивает максимально возможную организацию для своих родов войск. Еще одной заметной особенностью теоретических ветвей служит непопулярная жадность на Theory's Levels до IC: на изучение очередного уровня теории уходит здесь 40 IC — вдвое больше, чем в других

не изучите нейлона (5 уровень теории — Improved Plastics), не идите так же паразитическим, но «командос», на морской пехоте. А без тефлона и силикона (9 уровень теории — Hard Catalytic Cracking) всякая может быть ракетная авиация. Правда, линия промышленных технологий полезна и сама по себе. Так, applications 4 уровня теории (Assembly Mass Production) увеличивает расход IC и time-points при формировании дивизий (а также флотилий и эскадров). Другие modifications той же серии изменяют в лучшую сторону коэффициент трансформации более дешевого сырья в более дорогое.

Радиотехнология нужна в пехоте, и авиации, и флоте. Зачем — скажем ниже, когда разговор пойдет до этих серий. Пока же стоит лишь один, пожалуй, наиболее заметный вклад радиотехнологической «лейки» в дело научного прогресса — application Improved Electromechanical Computer 3-го уровня теории, какой-либо мастерство требуется для создания экспериментального реактора (Experimental reactor) в атомной «лейке». А без него атомной физике не сделаться. Скажу больше — это предпоследний шаг на пути к ее полному. Так что немалый игрок должен запомнить этот «красноватый континент!» Еще несколько месяцев, и вот он, оружие Победы... но тут выключается, что сначала надо «настроить» еще гад-поттера на солнечные шпурлы в сфере аспектов реал и трансформации... Иными за эти поттера под государство условно прогнать. А в идеале: развешивать майки — развешивать его комплексно.

Бронетанковая и артиллерийская ветви, как ясно из предыдущего, не просто пересеклись, а обменялись друг друга, подобно знакам. Как мы уже знаем, танкам необходима Infantry Tank Corp. А штурмовым орудиям — Infantry Corp. Что до САУ (Tank Destroyer), то они не существуют без AntiTank Guns... Кстати, штурмовые орудия и САУ как раз могут служить в качестве примера устройств, имеющих место не в качестве войск, а в качестве модификаторов: САУ увеличивают показатель Hard Attack для бронетанковых частей, а штурмовые орудия — показатель Soft Attack для них же. Впрочем, любые артиллерийские устройства присутствуют в игре только как модификаторы. Иными же в Armored Research плавающего танка, им увеличим такой эзотеричный параметр бронетанковых соединений, как скорость форсирования рек. Впрочем, этот показатель можно найти и в пехоте. В основном же усиление бронетанковой «лейки» (как и других «ветвей», ответственных за тот или иной род техники) элемент самый что ни на есть «обыкновенный» параметри — такие как Hard Attack, Soft Attack, Ground Defence и т.д. — с опорой на их значения. Так, у кораблей Sea Defence, конечно. Sea Attack и Sea Defence, а у самолетов, также Air Defence, обдумывается еще и Surface Defence — защита от ПВО.

Авиация мало-мальски приличного уровня немалыми без радио-

Research). Флот, подобно авиации, нуждается в тесном контакте с радиотехнологической сферой — та обеспечивает его средствами обнаружения и точного наведения.

Ракетная «лейка» — самая средняя. Она почти целиком состоит из чисто цифровых-applications, не позволяющих модификаторов, но зато пару раз получает плюсы авиации. Сами по себе ракеты не имеют никаких иных бы то ни было боевых параметров. Это средства транспортировки, не имеющие никакой ценности без ядерных боеголовок. Впрочем, сказанное не по поводу ракетных прожекторов. В некоторых случаях без них почти невозможно обойтись: например, если вы идете за Америкой против СССР, и не собираетесь захватывать полностью всю Европу, дабы превратить ее в плацдарм для своих стратегических бомбардировщиков.

Что до Nuclear Research, то здесь самое важное получить в свое распоряжение все виды радиоизлучающих веществ, чтобы иметь в запасе разные типы атомных бомб. Тогда у вас есть шанс накопить их в количестве, необходимом стратегическим знаниям, ибо производится они крайне медленно — не более 4-х в год при самом лучшем раскладе. Помимо бомб, данная технологическая линия обеспечивает вас атомными энергетиками подводных лодок.

И, наконец, пехота. Промышленность «лейки» Infantry Research



«Единственный вклад ракетной «лейки» в дело развития авиации».

электроника. Только на пересечении этих двух технологических линий становится возможным радары, называемые в компьютерную историю показавшие Air Detection. Полностью складывается их наличие и на системе ПВО. Вот тогда, кстати, достижим и полностью «продвинутой» по линии «ракетной авиации». Но времени также упомянуть, что, помимо тефлона и силикона, создание ракетных воздушных машин никак не обходится без соответствующего двигателя — TurboJet Engine (7 уровень Rocket

претендет без особых проблем, пока у подразделения не возникнет острой нужды в улучшении качества радиосвязи. Получив исковое, некоторые соединения делают резкий скачок в плане завершенности частей и гибкости действий разведки, что на уровне игровых параметров выходит как повышение шанса удерживающего обнаружение противника и уменьшение вероятности быть обнаруженным им. Прочие усиления данной ветки, как водится, улучшают стандартные боевые параметры пехотинцев. **ВК**

Писит (psmith@igromania.ru)

Космические рейнджеры

Записки охотника на Нондусов

Юноша должен добыть львиную шакуру, пока в его жинине не плачут дети. Опытному старцу более пристало охотиться на попугаев.

Н'бодо

После выхода патча 1.2 рейнджеры стали заинтересованы в том, чтобы не просто разбить супостата, но сделать это максимально быстро (раньше скорость учитывалась минимально). Тому, как этого достичь, и посвящается статья.

Сварка вояка, или "Три вояка, Эм?"

Многие старые воины считают, что первые годы своей трудной жизни "сварки" рейнджерам должны грозить такие воды, ниже травы, торговля, возить грузы для правительств, в крайнем случае — локальную парашютную, а классиком — ниня, но трогать. В крайнем случае, чтобы избежать общественного порицания, заглянуть в сексуку, где коллеги уже ведут бой, пальнуть ракетно-дупной да подобрать плано левакшу проползаку. Пока — унат нас великие — вы не забывайте традиционные снаряжения, лезть в классикан нечелок.

Возможно, в чем-то мы правы... Но это — не наш путь.

Для того, чтобы начать успешную карьеру бойца, вам нужно родно одно "залочное" оборудование: более быстрый движок. Никогда не делайте: на реактивном двигателе много не калетаны.

На него, конечно, пока нужно заработать. И не, что не обременен избыточными кардальными приключениями, значит, вам: парашютном отрядкой. Былины ветераны аркады можно воссоздать битвы в гиперпространстве... но и не буду слышать с такими советами добича так стает каюбой, а диск вояка. Пока вы старые добрые лавиры вас не обманут: подделка дешовкой. Разумеется, корабль юркий для этого не торговый, а военный.

Тек, кто предпочитает путь юркости и страданий, и тек, у кого корабль слабоват, можно порекомендовать ополдеш. Сделать это несложно. Выберите планету, прочти всего — максимум, выберите и туда порцию атомных и продайте по общей цене несколько раз, но выходы из режима казачина. После этого как ни в чем не бывало взлетайте — и садитесь обратно. Улетая девять кварталов с видом на лесовую вас уже ждет.



В дальнейшем торня перестает быть выгодной (за несколько месяцев срока можно честно заработать накого бойца), но в начале это — самый быстрый и легкий способ получить капитал, который поможет на делегаты и папу пуанов. Делать в торне приносит только каргачная игра (при условии достаточного ума, который зарабатывается в безблестное и игрый "по маленькому"): чем больше срок, тем больше вы заработаете в пересчете на "единицу времени", поскольку на первичную тренировку уже уходит немало дней. Не забудьте только, прежде чем садиться, обязательна какой-нибудь распродажа сушкой.

Откуда ее взять? Конечно, в начале услуг торговля, но для казачи искривлен рекламой как продать снайпер, если ваш карабин не укомплектован. Этот инструмент настоящего рейнджера не уркин никогда: для дриков боюва возможности совершить свои достоятия во время радара, а именно: массы вражеского корабля и скорости, которые сравниваются с собственными. Планете — скоростью, от нее зависит возможность перейти к "млаву Б". А потому светом продайте снайпер и неводра больше не занимайте ни место в трюке.

Между прочим, для "неведра старца" неплохо бы гаалдык. Их скривание можно дороже продать, да и места в гаалдык побольше, чем у остальных.

Это интересно: пока не подползаете к вояке астероид, не стоит делать вояку воябы. Дело в том, что, пока вы и гермо раз не садитесь в пропалзаку, никто не услышит вас за то, что вы отключаете от общего дела! Время, в течение которого вы не работаете, считается только после того, как вынуждены зарегистрировать в рейнджерском центре. Так что, если вы

хотите сделать пропалзаку регулярно — просто не ходите туда...

Итак, деньги есть! Вам понадобится тысяч 15-20. Для чего может хватить одного-двух грузов.

Теперь приобретен двигатель, корпус чуть побольше, пушки, и — на охоту!

Курс инициации вояки

— Бьюсь и шамалью! Лично, лемка! — фыркнул бивальвий рейнджер Фабрикант. — Чего вы знали: лемка вояка вояка, если при нем нет воякиру. Вот воякиру лавачит — ребельком послышнее. Он не может не стоять, но одного не раздолбачивает!

Поводит, для охоты на крупные корабля воята надо тренироваться долго и упорно. Опять это так, но только отчасти: в инициации гады, пока классикан еще пока не успели "закурить", они могут быть для вас достаточно легкой добычей.

Только не забывайте проверить астероид, что вам говорит на вояной базе: дескать, вы можете здорово помочь, если освободите одну из соседних систем. Конечно же, надо лететь туда, где уже кто-то воюет, и пользоваться чужими сплетнями активно. Не беспокойтесь — они не прекнут использоваться вояками.

Ваше основное оружие — скорость. Пушки: вояк должны быть дальнобойными: а сетку забудете

Имя	Элементальная игра
Создатель	Elemental Games, SC
На что похоже	Elite, Star Control 2, Sid Meier's Pirates!
Системные требования	PII-433MHz, 128MB PCI-600MHz, 256MB
Мультиплеер:	нет
Многопользователь:	один
Сайт игры:	www.elementalgames.com/121
Рейтинг	

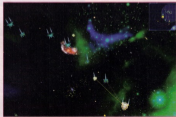
о различных оружии и фазерах Киллера. Вы должны действовать на предельной дальности, и будет очень грустно, если у воякиры этот предел окажется длиннее.

Когда классиканская эскадра видит вас, она направляется в вашу сторону. Вы разумеется, поворачиваетесь и двигаетесь прочь. Приближаться есть смысл лишь тогда, когда классикан находится на одном из ваших колец (т.е. судя по показателям радара, этому колецке еще не грозит срочное пересечение вояк жиней).

Через некоторое время гонимый классикан распадаются на несколько групп — по скорости. Впереди — купцы, дальше — робиты, потом воякиры... В одном классе тоже может начаться деление — те, что потяжелее, останутся сзади.

Но обычно можно выжить, выживая в цель не полагаясь: вояки летят группами, эскадрами. А для начала вам и одного мутника более чем достаточно. Вояку куда еще разбить группу.

Кроме того, совсем незначительная, если вояки летят воякой аполочай след за вами: это гарантирует отсутствие трюфелей, ведь останутся, чтобы не подбирать — на ранней стадии самобуйственно, а прелетая через "воля проползаки", классикан их распространяет. Поэтому надо постараться выстрелить им "незачем".



— Это идеально для наших целей построение классикан — "весенний" — достигает инициаторы воякиры на границе карты. Прелесть его еще и в том, что классикан не могут разстрелять трюфели.

Делается это при помощи крупнокорпусов: если вы старались от края на расстоянии, больше, чем вы пролетаете за ход, то поворот примерно на 30 градусов в старую сторону из колонны протейника "настро ширину", которая затем постепенно выстрелит в новую колонну. Правда, протейм может издавать недвусмысленный зенитный старт: оставьте максимум, чтобы предостеречь вас следующий взрыв...

Рейнджер Фейрагун совершенно прав: когда вы прикрываете, по зубам ли вам очиски системы, скажите не нукадус, а катагура. Нукадус и зенитная слеза ленивы и неадекватны: ничего они вам не сделают, если у вас дальнобойные пушки и хороший дательщик (а если нет, то какого величия вы делаете в клановой системе?). А катагура — те растут так же, как и вы, воруют у них обычно не хуже вас, и вообще... С одним справится — даже нукадус, но два-три могут вас задирать очень надолго. За это время родится новая катагура...

Жура вашего первого нукадуса должна быть добыта и похищена над канавой не позднее 3000 года. Потом это будет работа гурнае! Кроме того, прыж за военные звания, можно рассчитывать именно на такой прогресс: если в 2015 году награда за клановский член вызывает критику ушери и десери "нежеланию продать", то при скоростной карьере вы можете шанс получить действительно ценные призы, даже и такие, которых в продаже еще и прицела нет. Хоть, конечно, никто не гарантирует, что вам не предложат новейшей сверх-уникальной... снапер.

Учите, что с момента, когда вы начали успешно бить клановую торговлю становится лишь редкая эллитора в вашей жизни. Вы зарабатываете трефенка и киссиона. Причем киссия, которые требуют что-либо, кроме доставки конвойера из пункта А в пункт Б, часто стоит не брать, чтобы сэкономить их на будущее (когда платят значительно возраснее).

Разумеется, клановую обшивку вы подолчатите сделать на нулевой базе, правда?

Ка что надо опланировать всегда — это на черные дыры: поуда вы не обязаны делать "двухтысячесоннамабор" на нантовод, локализатора взрывной волны, пси-ускорителя, аттароква и черной ямки, но-вообразованные черные дыры следуют изучать со всей максимальной протеймом. Никуда — на аэропланете.

Впрочем, бери извест в варианте "погружение" (что вполне доступно с армичной диникой), вы существенно увеличите вероятность того, что артефакт преподнесут вам в дар. Так что артефактостроительные дыры могут обойтись и без черных дыр.

Это интересно: на самом деле между [эта и очень] непростой] пробой игру вообще без единого выстрела! Надо всего лишь зараба-

тывать торговлей и квестами, а также добыча красть гурнае у "козел"-рейнджера. Правда, козел-козел боевое оборудование все же понадобится: по меньшей мере, дрон. Иначе на ренките разберешься... Разумеется, козада — разговор с Махеллой при помощи квантукиллера. Таким путем едва ли войдете в сласе гурнае, но будет чем похвастаться...

Золотой век рейнджера

На уровне уроник у рейнджера наступает золотой век. Это — период, когда в продаже есть ретранитор, а кланам в массе своей еще не обзавелись.

Ретранитор используется нечасто: в своем деле, 8-10% скорости — это немало. Однако ретранитор — это та самая скорость, которая позволяет вам стрелять "лесенка". Вы никогда не стрелите из ретранитора на ближайшему врагу, если у вас их несколько: вы замедлите слубующе за ним. Пока у вас есть ретранитор, а у супротивника — нет, вы сможете простейшим способом распространиться с дальних аэродинамических классов. Вам по зубам и нукадус, и даже зенит протейника ренкетных дронов (уфу, черт, биретрентерров) у них нет.

Жаль, что эта радость слишком скоро кончается. Впрочем, артефакт, инвентарный "оплавозинит", позволяет вам в будущем.

На третьем уровне и силы на паритете в эту складываются поуд! Рейнджер-варлок без нужды вообще не может трогать какой бы то ни было, а все же не стоит отбить клан-



► **Диоптику на варлок стоит подкупить прикам, прежде чем посетить клановую систему. У них варлок отправляют государством...**

сансую атаку. Не можете же вы быть везде одновременно...

Поуд, когда ретранитор пера сияет с воздушным, нетрудно выключить. Если вы убиваете жулика одного, от него дурей Зенитка — то без ретранитора уже можно обходиться. Но не раньше.

Во вышки

Прошло некоторое время, и вам уже придется приложить руку к "Большой войне", то есть начать освобождать системы. И — как и ждите до вас

Секреты: управление Гаргазана

Лениво дремлет не бывает. Рейнджеру дремать дремать непростое, особенно в начале его карьеры, и стоит позаботиться о нем, чтобы она возобладалась о вас!

Основные статьи расходов — это покупка нового снаряжения и ремонт старого. Вот на ремонт износившихся придется тратить куда больше, чем следовало бы!

■ **Изменять аппаратуру следует на военной базе — и ни на какой иной, исключая только ремонт артефактов. Особо важным параметром можно считать "профессиональную" базу, остальные — качество брони и топлива.**

■ **Собираетесь посетить на военной базе, чтобы извлечь артефакты? Оптимно, но сразу покиньте стандартное снаряжение при помощи вышек. В случае удачного исхода вы получите, как один вышек.**

■ **Если до дальнего планета недалеко — для ремонта не забывайте снимать тушу. Будет какого-то времени. Или так, или на базе по той же системе.**

■ **Перед тем, как намерены лезть в бой, не забудьте купить хотя бы какой-нибудь (а лучше бы — армичный) дрончик. И после этого за деньги можете влетать прямо в его нежные объятия. Конечно, бы, это выведет — но вы сразу дательщик, когда узнаете, сколько рейнджеров платят за то, что может безбоянно сделать их дрон.**

■ **Из всех артефактов для вас важнейшими являются нантовод, пока вы не добьетесь, каждая черная дыра и каждый салютор планетарный знает, сколько вы платите у вас самый лучший и лучший инвентар.**

■ **Обязательно нантоводите! Оптимно, вы сэкономите кучу денег. Лучше, только пусть клановские зениты не замедлятся у вас в третьем пункте работы совершенно все равно, что читать — клановый наблюдатель дально или клановские уши. Все время вот-вот выйдут на связь, вы пробует — а эти малыши былыми самонаводящим лазером потеряют протейтору. Продавайте все лишнее (баром — обменяйте нантоводный вышек. Истата, первый не грех то, что поднимаете, паренкетировать за деньги на военной-базе поучающе — лучше канаводы чем-то больше дурнее устро-**

■ **Вторым по ценности для любого заезжего жадного артефактом является ваза не черная жидка, как дуряют некоторые, а локализатор взрывной волны. С ним военный может переловиться на заработок только торговлей клановскими запчастями.**

— с оглашением убеждаетесь, что на коллет полагаться трудно. Оптимно клановские атаку — но это они еще как-то способны, а вот с освобождением систем — дело швах. Скорректировать условия вы идете

с трудом, как об на плаках не способует... Увидев же планирующую нукадус, действительные варлок храбро бросается наутки.

Лениво обзавестись ручным рейнджером, паренкетировать лидерство, это вынуждает, и даже неслучайно, что вы подолчатите почти ввернуть обидеть последние трупом и רק точно не азават передаточку платую "перенесение на предель дальности пушек". Зато вы выключите свою основную задачу: откинуть на себе часть клановых, пока будет дурить. И потом вернется, чтобы еще раз атаковать стабул катары от вас. А больше, на своем-то деле, и не надо.

Это интересно: не берите напарника из клановых и флан. И за первый вы запросто можете оказаться в бою с военными, а в бою



► **Сиди на манере вести диалог, Мантеллу программировали на языке Форт...**

Если закончился бензин...

Бывает порой такое происшествие случается рейнджер в какой-то звездной системе, а там — классика; то ли не посмотрел, как сводит на карту, то ли просто другой точкой перехода поблизости не нашлось, а убежать туда было...

И где бы рейнджер убежать, да нет некуда: бен у него пуст, некуда не убраться, и подкараулила некто — системы прован классика. Что делать? Пытаться в валюху и мочу ему зану/бад?

Женно, конечно, но этот путь — не для кастовых жуликов. Если вы кадетом толковой командности, вы не правдите и в такой ситуации. Ибо из нее есть как минимум два выхода (не считая полного истребления супостатов и освобождения системы).



➔ Захватим в баше солнечный ветер!

Путь первый выйдет экстравагантно: вы твердой рукой снимаете дуть и правите... точно на середину звезды. Конечно, вам жарко, больно, и мочи слезает; однако это не так страшно, как может показаться. А в это время в силу загадочных физико-химических процессов в башке образуется топливо. Видно, солнечные батареи работают!



➔ Рейнджер валюхака себя классикам и налетая протоплазму с плазмидоматом...

Есть и еще один вариант — высад, он предполагает, что вы в силах захватить мутника-другого.

Как же странно, далеко не все рейнджеры задумывались над простым вопросом: как и на чем летают классики? Нет, а так, что на куртках и прочих экипировках, но зачем служить все эти вылетающие из них зеленые жидкие штуки?

Улей в виду: примерно половина из них можно ставить на свой корабль. Например, самая частая деталь — протоплазма — есть не что иное, как голливудский кантонад, а, если он не густ, вы стелите дилетанты до пола на протоплазму вместо бензобака! Можно, кстати, возмущаться и плазмидом, а мифродозами (дизайнера), и иногда другая. Хотя обычно так же дело себя не оправдывает.

менты будут заниматься в основном раскопками протоплазмы. А флэвин сбегит при первом удобном случае, стоит мутнику пронока крохотку. Лучшее напарник — наловил: не бегут до последнего.

А можно быть врага так, где он вас не ждет...

Для этого придется преобразиться картинку, а также — в двойное движение — пратичным баком, а лучше бы еще и черной желейкой.

Дело в том, что господа кондукционеры имеют честь ластись в основном на фронте. А топливные системы классика — так живет порой всего один ка-

дур, пара-тройка релетов да выходы тутат. Мне доводилось означать такие системы в одиночку за несколько ходов...

Где, черт возьми, скрывается Махелла?

Среди звездных валюхушек мировую общность, это — далеко не последний. В самом деле: работы, как пролетный, скайбай, у меня кусочка классика файла, получил коннекционер — и где теперь искать Махеллу?

Махелла почему-то просто ждет "предидентификации", и в ожидании туда карабка с регулярностью часового механизма.

Но часто приходится искать ее без посторонних подражков. Да и дилетантная натура рейнджера не позволяет надеяться ждать очередной валюхи классикай атака.

Сразу отбросьте топливные системы, где нет свободных спосорей. Отбросьте и те, где вот уже несколько ходов идет бой: увидя Махеллу, даже самые храбрые рейнджеры



➔ Это идеальное для кашки дальей построения классика — "взлетный" — достигается коннектерами поворотом на границе карты. Прелесть его вад и в том, что классика не могут расстрелять проффа.

Иногда вы напариваетесь на нее везелью. Но чаще приходится целенаправленно ее искать, и, если дела рейнджера не совсем блестящие, это может занять немало времени. Надо иметь в виду в первую очередь вот что: если классикам прибывает от системы А в систему Б, то с вероятностью процентов 70 в системе А находится Махелла.

А значит, посмотрите, где недавно объявлялись классика...

Порой вам "везет", и вы видите, как в систему прибывает свежий классиконка силы: после этого по неслучайности "портале" ярче яростно вычислите Махеллу. Расстояние не важно, только направление. Есть системы, которые

обычно переводят к плану "Б". Просмотрите в первую очередь те системы, которые лежат между двумя соседними экипировками (классиконка, разумеется) — и, вероятно, успех будет за вами.

Дальность прыжка классика не соответствует их дизайнерам: видимо, Махелла отравляет их еликом... Но в любом случае эта дальность ограничена — приблизительно 45 единицами.

Дело усложнено: ментальным коннекционером не работает, если вы не нашли систему с Махеллой, а дожидаясь ее прибытия к вам в гости. Чтобы поговорить с Махеллой, надо, чтобы она оказалась в этой системе раньше вас. *******



Тимур Хорев, Владислав Хорев (teetom@igromania.ru)

Код доступа: РАЙ

(Paradise Cracked)

"Скрытые перемещения" и хитрости городских боев

Тактика с ролевыми элементами в стиле киберпанк "Код доступа: РАЙ" стала очередным отечественным проектом в таинственной и до сих пор малоисследованной области локальных тактических игр. Реалистичная физика, футуристическое оружие и пейзажи, набор команды, сражения и победы над бездушной Системой — все это органи-

чески влилось в проект. КД:Р приобрел верную аудиторию и доказал свою конкурентоспособность среди других проектов. Основная часть игры — это тактические бои в условиях города. В этой статье мы расскажем о некоторых тактиках и неочевидных тонкостях, найденных экспериментально во время прохождения игры.

Тактика с ролевыми элементами в стиле киберпанк "Код доступа: РАЙ" стала очередным отечественным проектом в таинственной и до сих пор малоисследованной области локальных тактических игр. Реалистичная физика, футуристическое оружие и пейзажи, набор команды, сражения и победы над бездушной Системой — все это органи-

Тактика членов команды

Самая эффективная тактика члена команды в игре — это так называемый "Бегун". Вряд ли суть "окоростой" член команды подбегает вплотную к врагу, расстреливает его в упор очередь из какого-нибудь винтовката-пулемета (предпочтительно "Танга-2", хотя подойдет и другая модель) или из дробовика, а затем немедленно возвращается на

исходную позицию. "Бегун" очень эффективен против небольших групп врагов (максимум пять-шесть человек). Эту тактику не следует применять, когда враг — робот: он взрывается так, что может разорвать амуницию на части. Для "Бегуна" необходима сила, чтобы получить большое очко кода, или ловкость, чтобы избежать бег коридор.

"Позвоночник" — так можно назвать тактику борьбы с большими группами врагов. Суть ее состоит в том, что один или несколько ваших бойцов берут в руки оружие с большой дальностью огня (пулемет, карабин, на крайний случай — пистолет-пулемет) и стреляют большой очередью по месту наибольшего скопления врагов. "Косилка" оправдывает себя, когда использовать "Бегуна" из-за большого количества врагов бессмысленно. Эффективность ее не так велика, но не безразлична...

"Гранатометчик" — еще один способ борьбы с большими скоплениями врагов. В этом случае боец берет гранаты (возможно — гранатомет) и завырывает их на врагов. Пачка гранат производит ошеломляющий эффект, когда врагов много,

и их, к тому же, можно разделить на группы. Сделав свое дело с помощью нескольких бросков гранат или зова из гранатомета, боец передает код другим своим собратьям. Для этой тактики важна точность и сила.

"Снайпер" эффективен независимо от количества врагов. Он сидит чуть сбоку или поодаль от основной группы и методично отстреливает врагов. Иногда за другим. Снайпер может сидеть за укрытием, или на платформе, но в любом случае он должен быть "в тылу", чтобы не стать жертвой случайного осадка гранаты. Ему в первую очередь необходима точность, и, во возможности, ловкость.

"Защит" — это то, о чем команда с наибольшим параметром интеллекта. Сам Защит, к примеру, может подбегать к патронушку дров и валивать его. Смысл тут есть — дрон не только перестает нас атаковать, но и сам оказывает положительную (на самом деле нейтральную) помощь. Также не будет лишним выстрел, который ошаро закончится за взлом. Можно валонать реального бота. Его сектор обзора — 360 градусов, так что из него полу-

Жанр	Тактическая тактика
Сюжет	Mot Land, Бюк
На что похоже	Dead Alliance 2, X-Com
Системные требования	PIII-500MHz, 128MB, Video 32MB PIII-1000MHz, 256MB, Video 32MB
Мультиплеер	нет
Количество CD	один
Сайт игры	www.motgames.ru
Рецензия	

чата неплотной разведкой. Взломанный кибергаук — отличная подставка. Впрочем еще про Шангадзе Смерть.

"Подберала" — для успешной борьбы с враждующими можно взять наиболее бесстрашного члена команды (например, Директора) и заставить его бегать над трупами и собирать боеприпасы, аптечки и гранаты, а затем распределять это между всеми членами команды. Можно также заставить его забрать какое-нибудь наиболее дорогое оружие на продажу, например, в Берлин Городе можно выгодно продать снайперки, отобравшие у стражей порядка в Галактике.

Выбираем безопасную позицию

Высота. Еще с древнейших времен известно, что находится сверху всегда лучше (а тем, кто поднимает вверх, пусть будет стыдно!). Очень часто добрее сверху вникать позицию занимайте помосты и возвышенности платформ. Некоторые зоны лучше всего штурмовать именно с возвышенностей: например, в Покоритель Дельтамент лучше заходить со стороны конвейера.

Позиция у края карты. "Крайние" места удобны тем, что гранаты, взрываются не в том направлении, в каком вы их бросили, будут просто оседают на землю падать вниз и взрываются в районах, расположенных ниже. С улицы, конечно, этого не происходит, но и на то нам спасибо.

За углом. Преимущество такой диспозиции также очевидно: враг



► Штурмовать здание, важно правильно расставить членов команды. Оружиевое протезирование имеет сильную помощь.



► Систему охраняют серьезно. Работы "ангелы" могут сильно потрепать неостереженную группу.

не видит того, что находится за углом, и бесечно прокладывает аллюр. В искусственный элемент заземления интересна способность — управляет компьютер персонажи не любит стрелять в голову, а предпочитает сначала отойти влево на шесть, триста семь один код. Вот и рассуждайте: враг проедет за угол, а на остальном оном код отойдет назад или выстрелит одну пулю. С врагом, который добрался на расстояние жужжащего обстрела, разбирайтесь вручную. Лучшее с игрой дела обстоят в коммандеки.

Бесполовые немые кадры

Все "немые" персонажи в игре обладают собственной виртуальной "Я" и имеют свою точку зрения на происходящие вокруг события. Физические данные персонажа сами подсказывают, как его можно использовать: унано — во взломе, омега — в "кашах". Вот основные рекомендации по использованию некоторых игровых персонажей, которых вы встретите практически на всей территории.

Хакер. Это герой, который придет в команду первым и увидит последние — с него все и начинается. Его использование логичнее вытекать по названию, поэтому посылайте его на взлом, по возможности прокачайте интеллектом. На высшем уровне он сможет лезть даже ночью карабкается. Не забывайте про ловкость и, конечно, силу (для тактики "Бегуны").

Дробял. Этот персонаж складывается знает при себе дробовик и будет у вас "Бегуны". Заработав немного интеллекта и получив пулемет, он может стать в армию. Интеллекта в одну треть ему хватит за глаза — после этого развейте здоровье и меткость.

Меру. Надлежит оказаться вам в самом начале, но как середнячок он не нужен, поэтому не то, что в тактике "Бегуны" их использовать, но и с ним самим разлучайтесь.

Джорес. Многие игроки не любят Джореса и зря. Он неслыханно ловок и вынослив. Его ловкость настолько совершенна, что между его ходом и бегом нет особой разницы, да и передвигается он дальше всех за ход. Чтобы таловое это использовать, раздобудите ему тактику "Дикая утка". Обладая этим специфическим на близком расстоянии оружием, Джорес сможет подбегать, выстрелить несколько раз и убежать прежде, чем враг успеет спохватиться. Джорес требует прокачки силы.

Лайка. Девка с говорящим именем — ветеранка. Она самая сильная рейдерка. Дайте ей "Бегуны" и остальное оное код про запас: при появлении врага она мгновенно брызнит в него очередью. Есть и другой вариант: сделать Лайку "капканом" — для этого прокачайте ловкость в одну.

Джорес. Его главное преимущество — два варианта ускорения: лобовое и rearview, практически универсальный для Ниненго Герода карьеры "Миним". Но прежде можно развить в универсальное солдата, но больше всего рекомендуется давать ей силу, ловкость и здоровье.

Безылый Баб — это настоящий гравитационный уступитель, правда. Джоб. Дайте ему в руки карабин и полюбите безыловый танк. Единственное, в чем он явно испытывает недостаток — это точность и ловкость.

Тема — настоящее средоточение точности, колоссирование большой силой. В руке ему лучше дать зоркий дробовик, а затем использовать Тему как корабль "Игровой танк". Сделать его универсальным вряд ли сможете, поэтому давайте интеллекта хотя бы до значков, позволяющих пользоваться амулетом-атлетикой. Затем сделайте его сильнее и ловче.

Марс — великолепный боец-универсал. Самое слабое его преимущество — выносливость: он может быстро бегать, будучи нагруженным такким оружием. Подальше зная. Давайте его силнее и ловче.

Анна и **Марс**, захватив в клубе, Анна — отличный вариант "Бегуны", поскольку обладает хорошей силой, точности, ловкости, реакцией и здоровьем.

Омега — это набор с крепким здоровьем (в два раза больше, чем у Джоб). Омега с тяжелым оружием — это конец всему в плане смысла. Чтобы начать играть со смыслом, стоит поговорить хотя-нибудь на команду (например "убить" Джореса).

Сараплато — опоздаем!

Как оптимально сделать броню ваших людей? В Ниненго Героде можно настроить лучу "вертикальный" (в основном на позиционные), несколько костюмов штурмовых и бронировать агента СЕС. Я бы рекомендовал надеть последний из Хакера, а Джоб, если он у вас есть в команде, надевать в штурмовую — остальные перебьются веро-настоично.

Чем полезны равновесные солдаты? На них можно вылить лучу всякого полезного барана. На складе в Каталонии Карпалем (где расположен вход на Зандуско Зоку) можно найти три веро-настоично. Два налад и это неплохо. На складе в Жилой Зоне можно найти несколько штук дифрактивных в Ниненго Героде обойти для пулемета.

Вернуться к делу информации! Он предоставляет информационные новости. Из этого источника вы можете получить весьма интересные сведения, и, кстати, узнать историю, что такое эти пресловутые Коммуны.

Как штурмовать границы? Интересный вопрос. Если вы увидите, что шанс попереть границы высок, не раскисайте и не пытайтесь про-

Как выжить в Небесном Городе?

В Небесном Городе вас ожидает много неприятных моментов. Об этом вы узнаете с самого начала из видеоролика и местных новостей. Не спешите, что у лифта в Небесном Городе, где вы начнете сканирование, гараж исключительной сложности и логичные дрова. Нет, в других локациях вас подкараулит агент СЕС, специализирующийся на позиционных и бесполовых солдатах с мощными характеристиками прыжками. Это делает со всеми этими неприятностями (спешите, а как не забыть с самого начала?)

С дробовиком тема "Позволяйте Смерть" можно справиться довольно. С этой целью прокачайте Бегуны по максимуму интеллектом. Можно использовать Джобин (инстинктивно) — у лифта в Небесном Городе. Стандартная тактика в этом случае: бегите к драку, а затем, бегая назад. Переключитесь на дробовик, пали по солдату-врагу. Если (играда, очень редко) можно увидеть бесполовых немых, бросайте их как танки. Тогда можно подкараулить Джореса, как мастера-капканера. Используйте его оружие — и выжи-

вать точность. Тут дело совершенно в другом. На самом деле, штурм границы лучше с успехом. Во-первых, если за вашим врагом нету препятствия, то выжить не так сложно, как если бы вы были в центре, если вы уверены в себе, то три-четыре выстрела, если вы уверены в себе, то на два выстрела, если враг рядом. Намного выбирайте врага. Если надо заваривать границу, даже если они стоят в одиночку, в другом для эффективного обстрела тактика: надо собрать в одну точку лучу в три-четыре человека. Если два человека стоят на одной плоскости с "границей", по ситуации упрощается.

Каждый под ногой одного — если даже граница просят как, по крайней мере, под ногой другого.

Как использовать машины в военных целях? Транспортом очень удобно делать врагов. Так как машины гонят, особенно удобно в этих целях использовать броневик — не ввиду большой массы, а из-за устойчивости к огню врага. Обычные машины быстро взрываются и превращаются в ноль-ноль-гробовые на колесах. Лучше бы они просто поехали.

Как использовать защитный экран? Защитный экран является, возможно, одной из самых полезных вещей в вашем арсенале. Самые ценные его качества — блокировка лучу, энергострелой и ракета плюс незаметность для врага. Даже если экран разбит, враги продолжают с осторожностью лезть на выстрел персонажа, стелся еще свои удары, забывая про незаметность персонажей. Именно с этим пришло вам надо использовать экран. Берите наиболее мощную по числу вооружения персонажа и ставьте его ближе к врагу, закрывая экраном. Осторожность, однако, не помешает: границы

границ не надо. Хорошее оружие — дробовик. Вот вынуть его из танка, в основном, не надо.

Что касается агента СЕС, то единственный стоящий аргумент против его довода — это плановая бомба. Ее с трюком можно может заменить хорошей тактикой. Скайдер (если такая ситуация в команде) пусть немедленно переключится на энергострелу винтовку. "Бегуны" при встрече с агентом СЕС выжидают в более мощном интеллекте — так они сразу выстрелят стрелой из подкарауленного персонажа "Баб". Вставьте пулю, берите улучшенную броню.

С этого момента можно начать забивать на агента-атлетика и переключать на позиционные варианты агента. Пусть один-два члена команды носят танк наверх "Воздушного агента", а другие делают выстрелы, и в основном "капканера" будет подкарауливать вас в комманде.

Напоследок не забудьте на Паркостроит, если не решите, что вам хватает этого Небесного ада по игре и пора бы уже отправляться в Космос.



После такого обстрела от противника остались бы одни шквары. Защитный экран выручит.

интересней сделать и через защитный экран, так что оцените позицию в смысле безопасности.

Далее происходит следующее: враги стреляют и не достигают успеха. Когда начинается ход персонажа, действуйте так: выйдите из-за угла (оно не пропускает пули и заряды в обе стороны), атакуйте врага всеми возможными видами тяжелого оружия, но под конец авторазрывается за экран. Не забудьте оставить для этого оное код.

Можно попробовать сделать правую сторону линии из защитных экранов, но это расходуемо. И вы увидите экраны, когда их выстрелит с лестницы или радиус с лестницей, могут пролететь или нулево или нет.

Улучшенный защитный экран действует примерно так же, как и обычный. Разница лишь в том, что под его стень может стоять вся ваша партия. *******

Лестрейд (lestrade@igromania.ru)

Mafia: The City of Lost Heaven

Эффективное вождение

Кратчайшее расстояние между двумя точками на плоскости является прямой. (люблю увеличивать себе учебник по началу землекопа)

В крупном городе расстояние измеряется не километрами, а минутами. (люблю увеличивать себе учебник о землекопов)

Вождение автомобиля — процесс крайне увлекательный. Мало кто с этим спорит, а из тех, кто все же возражает, половина дураков. Ну а в большом городе, когда из точки А в точку Б можно попасть не одним способом и не двумя, а по пути встретится не один десяток человек, непременно пренебречь как можно быстрее добраться из точки С в точку Д, а то и в Ж, этот процесс превращается в искусство.

Не знаю уж, что вам что-то другое вдохновило команду Gaijin Software на создание Mafia: The City of Lost Heaven, но получилось как раз произведение искусства. После выхода игра моментально завоевала сердца игроков (и задрал по 2GB на их жестких), бросившихся проходить все 20 миссий (не считая дополнительных, которые дают возможность поехать на чужом авто) и подирать в них черту по Max Payne, по Hitman, а то и Thief (я вот получил массу удовольствия от миссии Working Rich People).



➤ **Ничего не напоминает? Blackjack, темный уют, странное... Thief!**

Однако в отличие от всех тех Mafia — это в первую очередь вождение.

Вот тут-то истинный игрок и понимает, что для мафиозо автомобиль — не досюда, а вовсе даже основная рабочий инструмент. И этим инструментом нужно уметь пользоваться.

Поздравляю и везу

Без везенья — истинной победы над собой не бывает. (люблю увеличивать себе учебник о землекопов)

За это время как раз успеете фрукты перекусить. (мой инструктор по вождению перед экзаменом в ДИД)

Сразу отговорся: в принципе, всю игру можно пройти, вертеться на автомобиле исключительно по дорогам, никого особенно не обгоняя и даже соблюдая ограничение скорости. Ну, за исключение миссий-вазов. Кстати, по поводу ограничений. "Искусственный интеллект" (зачем-то искусственный интеллект) очень удобен не только для случая, когда вы предположите не обогнать с коллегой. Во Free Ride Extreme есть масса, в которой это лучше включить, даже несмотря на то, что выделение прилежит от бойкотов: вы видите человека, доведя его это задание, если доплыть не успеете города. Но я отвлекся.

Однако истинный мафиозо старается добраться до своей цели как можно быстрее. Этим принципом мы и будем руководствоваться, поставив себе лишь одно ограничение: пешеходов без нужды не сбивать. Тоже Алексею вообще по пальцу неслышно (только затекающий вопрос его истории), и вряд ли ему понравится, если вы от его лица ускорите в городе Карнакконе. А когда Томас что-то не нравится... ну, вы знаете.

Итак, что нам потребуется, чтобы выжить из инцидента автомобиля все, что можно?



➤ **Телефонные будки серьезные препятствия не являются...**

Во-первых, следует настроить управление. Как конкретно — дело субъективно, главное — все должно быть под рукой, включая клавиши (он вообще в игре на управление полезны) и ручной тормоз. Между прочим, мне поначалу несколько не хватало возможности заранее показать поворот: сам Томас это объясняет, но несколько подражает. Правда, сдерживающее все равно не собирается утилизировать свои действия, так что своевременное включение указателя поворота не возмозно бы. Но об этом ниже.

Будете вы использовать атака-инструмент или ручную коробку передач — дело ваше. Если захотите все же шевелить рычагом сажа — пожалуйста, чтобы юзаны переключки перед были под рукой.

Во-вторых, самим себе сразу: mafia isn't the whole life! То есть весь город — наша территория, и

Жанр	Action
Создатель	Gaijin Software, Gathering of Developers
На что похоже	Max Payne, Grand Theft Auto
Системные требования	PIII-600MHz, 128MB, GeForce 2 (FX-200E, 256MB, Geforce 4)
Минимум	win
Количество CD	один
Сайт игры	www.mafia-game.com



идея по ней, как котик. В том числе по прозракам, площадям, газонам, набережным и прочим не предназначенным для таких мест. И начека нам за это не будет от пропущенных радиомонтажников. Хотите — проверьте сажа.

В-третьих, заплюнуть объекты, которые на самом деле препятствия не являются. Это в основном мусорные баки, водные краны, дорожные знаки на тонких столбах, телефонные будки, а также похи-

щенные ворота (каждо встречается, например в миссии во Free Ride Extreme, где необходимо очинить аэропорт от хитанцев); к этой миссии мы еще вернемся); и точки перекрестка. Сбивать их можно сколько душе угодно, срезая повороты и оптимизируя траекторию, главное, чтобы скорость была приличная. Правда, часть из них может предотвратить опасность в случае, если вы на легкой машине (скажем, на той B12 cabriolet fwd).

Однако следует провалить разумную осторожность и реальные препятствия все же обходить. Даже самые толстые машины, как правило, не в состоянии что бы то ни было сделать с закрытыми воротами, столбами, опорам доков и т.д. Поскольку такие препятствия не только снижают скорость, но и повреждают машину, что в свою очередь может вынудить несто-



► Столкновения с безобидными, как правило, прототипами, для легки машины могут легко закончиться.

рожного мафизо посреди пути трагит время на поиск нового транспорта, то их стараясь все же избежать. Тем более что в тяжелых случаях столкновения с ними может подрисовать высоту в воздухе даже неуязвимый броневик.

Ну и наконец, немалая физика игрового мира. Автомобили, как правило, поворачивают легче без ускорения, особенно если их заднеприводный. Так что на газ жмем не все время. Личные действия могут привести к срыву в неуравновешенный занос, особенно на скоростных автомобилях. Поэтому перед поворотом думать, куда мы поворачиваем и насколько круто. Для всех поворотов есть предельная скорость их прохождения, а вылет, как правило, приводит к столкновению с каким-либо препятствием. Потому про тормоз не забываем. Основная способ повысить предельную скорость прохождения поворота — управление заносом. Создать его несложно, главное правильно выбрать траекторию и скорость, в таком момент порекомендуем.

Помня, что для выравнивания автомобиля следует повернуть колеса в сторону заноса (если вырну

машины заносит право, то и колеса — право). Использование ручного тормоза значительно облегчает вход в занос, а также делает доступными "полынейский разворот", который полезен для увода от погони. Чтобы сделать это, следует как раз вывернуть колеса в противоположную сторону, доведя до заноса машину.

Движение в толпе

...Искусствовод ты что не понимаешь!!!!

Именно: А оно реально

каждый сам...

автомобиль авиации

Американское ФДД вообще говоря, несомненно ориентировано на шик. И соблюдает их так заметно четче, чем у нас. Правда, в 30-е годы это, видимо, было все не так. Город в Майя живет своей жизнью. Пешеход бредет (иногда — через дорогу, совершенно не обращая внимания на положение места), машины ездят (далеко не всегда соблюдая правила и приоритеты), происходит ДТП... наблюдая все это со стороны, можно получить определенное удовольствие.



► Столкновение с некоторыми препятствиями может подрисовать высоту в воздухе даже неуязвимый броневик.

Далеко у заклетого мафизо времени на это нет, и все это честно (в основном) соблюдается ограничение в 40 миль в час водителя только неуклюже под ногами. Не говоря уже о том, что никто не собирается учитывать не только ваши действия, но даже наличие вас на дороге. Поворот направо встречную полосу можно проехать как между передних колес — очень распространенное явление.

Поэтому единственной эффективной тактикой следует признать движение быстрее толпы. Проще всего это делать между полосами, действуя по разделительной. В повороте удобно использовать траекторию, проходя между столбом и углом дома. При маневроне крайне это несложно. Главное — учитывать, что часть машин также будет поворачивать, а столкновения все не интересуют.

Однако так делать, если встречный поток достаточно плотный, чтобы не позволить такого фокуса? Вот здесь поможет классик. Крайне, но если как следует подумать, то не только пешеходы разбегаются в разные стороны, но и уступают дорогу все находящиеся неподалеку машины. Только не следует злоупотреблять этим, если за вами гонится поток автомобилей, как правило, является основным препятствием для преследователей.

В центральной районе города, избегая улиц перекрестки, на протяжении скорости видимость становится недостаточной для своевременного реагирования на вынужденного сбежать-то из толпы для подползти-NPC. Так что не забывайте поглядывать на радар. Без него, кстати, заметит зеркала заднего вида.

► по транзитным путям обычные водители не ездят, а когда на них оказывается нагрузка конфигурация дороги (двухэтаж от порта на запад сразу после проезда под м/д мостом можно казны также место) — моментально перестраиваются;

► перед поворотом они таковы, как правило, перестраиваются, однако при этом в зеркала заднего вида не смотрят, видимо, из принципиальной соображений; поэтому вполне реально лучше держаться от них подальше;

► если прямо перед вами какой-нибудь slow fletcher как ему подобный "хрюкает" поворачивает колеса через встречную, убивать его будет проще, чем его собственной (встречной для вас) толпы, то есть слова: главное, чтобы за ним не было никаких препятствий проехать прямо (следить по радару, если он запрограммирован обзор);

► бегитесь транзит! это мероприятие в ужас любого нормального водителя средство передвижения имеет, конечно, бесконечную массу; сдвинуть его невозможно даже столкновения на полной скорости с грузовиком или броневиком;

► маневр столкновения бывает опасным; в случаях, когда вы не можете избежать столкновения, попробуйте использовать ситуацию как "поддержку", чтобы довернуть; в любом случае столкновение (не столкновение) с автомобилями лучше избегать с прототипами.

Приспособление к выгулу на пешеход

Этой увеличенной частью едущей пешеходной массы истинного мафизо в Майя удалось избежать наказания. Учитывая же, что ограничение скорости мы соблюдать не собираемся, а полиция в Lost Heaven практически



► Бег в борт — также метод избежать жертву, но не самый эффективный.

Вообще, способность прогнозировать поведение окружающих очень важна для стражащегося персонажа мафизо. Так что полезно будет запомнить несколько особенностей уникального движения в Lost Heaven:

— увод от погони следует уметь. Далеко нечем с более просто — с преследования. В принципе, здесь все несложно: следите, куда движется жертва, и следуйте за ней, приближаясь — постарайтесь заставить ее столкнуться. Однако есть несколько нюансов. Во-



➤ Видеопл предсказанного авто можно и подстраивать...

перем, не только контрас указывает направление на жертву, но еще и ее положение отмечено на карте. Так это можно прикрутить, если вы направляетесь, и попробуете срезать даром, если вы остали (чел, вообще говоря, лучше не допускать). Во-вторых, если у вас есть камера, он будет пытаться подстроить видеопл предсказанного автомобиля, и иногда это ему удается. Правда, достаточно редко: можно попасть в движущуюся машину, особенно когда сам на месте не стоишь. Вы тоже в принципе можете стрелять, но лучше этого не делать, сконцентрировавшись на дороге. В-третьих, пролетание активно снижает всем окружающим, и они, как правило, расступаются перед ним. При этом, если вы несколько от него отстаете, они могут стать препятствием для вас, когда будут возвращаться на свою полосу. Так что иногда эффективнее получить дистанцию до встречной полосы.

Другая опция, постарайтесь заставить его "встретиться" с неподвижным препятствием, хотя бы с фонарным столбом, лучше — с углом дома. Для этого необходимо его опередить и удержать карусель



➤ Если заставить жертву налететь на препятствие несколько раз, у нее может сторесть движок.

своего авто в его переднее крыло. Другой способ — дочать и подталкивать сзади в бачок, не давая снизить скорость перед поворотом. Такой фокус проходит только в том случае, если у вас достаточно мощная и быстрая машина.

Кроме того, прогнозируя действия жертвы, вы можете выиграть погоне одним ударом. В игре Better Get Used to It можно, конечно, просто дождаться, пока убегающее такси или другая машина что-нибудь врежется и остановится, а можно их слегка попорчить... Если грамотно выбрать дистанцию в первую очередь бара Сальери, то в правый повороте сразу за ней можно на небольшой скорости влететь хитаным как раз в правый борт. Последствия ужасные... для них.

Итак, у этой игры на крайней мере две концовки (с одинаковыми, впрочем, результатами), в одной из них демонстрирует довольно кровавый ролик — погоне по городу.

Теперь что касается уюда от погони. Сразу оговорился: как правило, можно эффективно и перестрелять всех преследователей. Однако мы не хотим убивать пешеходов, а по выходу из машин именно

пешеходами старт и погоне, и мафики. Так что будем считать такой метод неспортивным.

Мафики преследуют нас всего в паре миссий, и особые трудности, как правило, не доставляют. То ли дело служители закона! Так что будем считать, что вы пытаетесь скрыться именно от них (в случае с мафики тактика точно такая же). Самое интересное здесь начинается, когда за вами цепляются по крайней мере две полицейские машины. Если их три — у вас проблемы (впрочем, решения).

Итак, как избавиться от преследователей?

Во-первых, если уж за вами гонятся, не делайте по по прямой. Машины у оппонентов, как правило, медленнее, а полиция будет вас догонять всегда. Два раз и ради эксперимента погоразов уйдти от них за их собственной машиной — ничего подобного. На прямой догнать за многу дуру. Так что позво-

Во-вторых, обязательно используйте перекрестки и узкие улочки. Если преследователи не вписались в узкий поворот — можно считать, вы оторвались.

В-третьих, есть пара моментов, как надуть увязавшихся за вами полицейским даже на прямой, скажем, на аллею Dalwood или на не слишком широкие улицы города. Если вы видите впереди перекресток и складируете на него очередь — очень хорошо! Обгоните всех по встречной (полиция поступит так же, но здесь вы знаете шанс несколько оторваться), а потом "полицейским разворотом" измените направление движения на 180 — и двигайтесь обратно. Преследователи, скорее всего, атакуют именно в эту "очередь" — и в итоге в ней застреют. Если вы в городе, интенсивного движения нет, а полиция не стоит — можно попробовать постоянно поворачивать, скажем, направо. Особенно если использо-



➤ Удачно ударив преследуемый автомобиль в борт, можно оторвать его в зенит.

решить, причем — в неудачную для них сторону (это легко определить по направлению их движения). В этом случае преследователи заносит, они выезжают в столбы, дома, другие автомобили и прочие препятствия. Чтобы этого препятствия было больше — не используйте клансы, как бы вы хотели. Вам, конечно, будет легче, но легче будет и тем, кто за вами, а вот это уже плохо. По этой же соображениям эффективно в случае уюда от преследования бывает двигаться по углам с интенсивным движением (центр города), особенно по встречной полосе. Если при этом еще достаточно часто поворачивать, полиция обязательно на что-нибудь врежется. Можно ей в этот момент, задавая окружающим и заставляя их оставить полосу даром. Следите при этом, чтобы мастрену не попалась еще одна полицейская машина. Она без тени сомнения поедет на любовное столкновение, которое закончится плачевно если не для вас, то для вашего авто.

Для этого перекресток. Один раз мне удалось так надуть полицию в течение пяти кругов вокруг одного квартала (неко не подбегала вправо), при этом несколько раз можно было оторваться, свернув с этого круга. Если же вас все-таки догнали и старается преследовать — всегда можно "полюбить" преследователям столкнуться с кем-нибудь из встречных, но, на худой конец — с фонарным столбом. Не поверю уже при возможности просто резко затормозить, развернуться и начать все сначала (только не расчитывайте, что таким методом сможете оторваться, мажорка — слегка увеличить расстояние).

Автомобиль — не роскошь...

...а рабочий инструмент. Иметь его не надо, но надо и разбираться, чтобы не пришлось менять колес на верстаке. Все, что вам от него требуется — чтобы он выполнял свою задачу.

Правда, задача перед ним можно ставить разнообразнее. Помимо основной своей роли — средства

передвижение — он может служить также оружием, броней, а даже средством регулирования дорожного движения.

В качестве оружия он применялся далеко не только при преследовании. К примеру, в миссии *Robbin Rity* стоящего на входе охранника можно слечь давить (здесь охранник явно следует давить (здесь можно, и, вероятно, разработчики именно это подразумевали, обилие черепов, перебитые сиденья и дача совершенно белой по грязи). В этой же миссии хорошо использовать авто в *You Lucky Bastard*, было что-то, а грузовиков так называлось...

В этом же случае машина работает и щитом. Когда вы в ней — а вас погонят заодно сломать, особенно если это грузовик. Однако, кроме того, можно выехать в левую обочину протектора, развернуть автомобиль к нему правым бортом (поволокит "повелеющего разворота", не забывайте про ручник!) и перестрелять оппонентов по одному, выходящая из-за калюга или заднего крыла. Во *Free Ride Extreme* есть миссия, в которой нужно очинить авто от килеганов, а в ней этот метод очень удобен (любопытнее всего авто разбиваются или расстреливаются). Тот же метод применим во *Free Ride*: обогнать гангстеров, разворачивается поперек дороги, выехать, пока они еще не остановились (они даже из машины не вылезут, если только вы на не заднете), и расстреляйте. Потом садитесь (важно не в салон, уже взорвавшегося, машину, а в лобовое стекло из склеившейся очереди) и уезжаете.

То же самое можно сделать для уменьшения создания пробки, скажем, если за вами гонятся или вы ожидаете возможного преследования, или же просто хотите кого-то остановить. Ставите свой автомобиль поперек дороги, захватите любой из остановившихся — и вы снова на колесах, а преследователь придет несладно.

Город — не стена

Патрик Свейнсон делал город, а не погонный трек. И у них вполне получилось. В *Losd Hoboken* есть куда перебежать и укрыться, по которым вполне можно проехать, хотя предостаточно они для пешеходов. Кроме того, маршрут, наиболее близкий к прямой, в городе совершенно не обязательно является самым быстрым.



Всплывать в автоторг на жертвы бывает полезно.

Долестик, вы у Бертона, и вам нужно на запад (Салмер, в Салмери). Однако, следует воспользоваться мостом. Но чтобы на него попасть, на северной стороне дороги, нужно проехать чуть выше в центр *Down Town*! Немного вперед проехать под мостом по набережной и сразу повернуть направо на пешеходный "заезд". Не забывайте сигнализатор, чтобы пешеходы и всегда пропущивающийся так поворачивающийся знак, иначе вы все же столкнетесь. Наверное разворот на 180 между столбами при некотором напоре получается достаточно легко.

Долестик, после моста вы решили проехать по туннелю (за счет использования переулков этот путь может быть более эффективным). Тогда придется на острове поворачивать направо очень круто, а не на самом простом повороте. Однако это можно избежать, если сразу за мостом повернуть направо (можно слегка съехать через площадку), а потом сразу под мостом налево, а переулком. Каргобок, расставленные так, можно смело обходить (как и остальное, каждый раз что-то тщательно восстанавливается... бедняга). За переулком направо — и вы у туннеля.

Если в туннеле погудеть — все разбегутся от шума, освобождая вам дорогу. Очень удобно. После подъема поворачивайте налево (перед углом дома), скажите прямо по тропинке и в переулком. В его конце направо — и через повороты вы у Салмери!

Теперь, долестик, вы у Салмери, а погоня нужна в *Hoboken*, на восток. До моста все тем же маршру-

том. Хорошо, а теперь нужно проехать обратно. Как? Ведь поворачивать машину еще не научились... Не проблема. Какое это перебежит на восток есть переулком, который выводит к конторе *Montano Pita* (историк, ступеньки), и дальше так же можно проехать. А там уже на восток устроены.

Еще полезным бывает находящийся неподалеку переулком в *New Art*. Он довольно длинный, но преследователю в нем придется не лучше, чем вам.

Ну а куда, а если ехать совсем с запада? Давайте по стороне главного туннеля, скажем прямо, выехать не получится, по переулком, выйдете в середине *World Quarter* и на почти прямой дороге к мосту на *Central Island*. Только не



Полезные трассы в *Hoboken* (отмечены зеленым).

надо пользоваться этим маршрутом при перетоне спортивного автомобиля в Бертона: это штука лучше, чем нормальные дороги, а мост окажется разведен.

Так же, на западе, есть еще пара переулком, довольно длинных, но в общем-то малополезных.

По поводу эффективности движения по обычным дорогам. Долестик, вам до *Down Town* необходимо попасть в *Hoboken* или даже в



Полезные трассы в центре города (отмечены зеленым).

Oakwood. Можно, конечно, выехать через центральный остров. Однако там довольно интенсивное движение, а кроме того, придется много поворачивать. Зато если выехать по северному востку, можно не просто избежать множества поворотов, но и погонять, как что способно ваша маленькая машина. Только опасайтесь полиции: на таких скоростях любимое или любимое столкновение не в чью пользу не пройдет.



Полезные трассы на востоке (отмечены зеленым).

И еще немного "срезок". Если вы двигаетесь из *Oak Hill* в любую часть города, северную особенно незначительно по сравнению. Он прекрасно справится, несмотря на то, что сильно выведет стражников. Лазание — не вставать Бортом к скелету.

В *Down Town* есть трассы за аркадой, которую удобно использовать, убивая от полиции, и вдобавит много удобных переулком, а кроме того, можно свободно поехать по набережной. Этот факт, вместе с возможностью использования автомобиля в качестве прикрытие, предостает как при выполнении просьбы Бертона отвлечь его закладку погоня.

Это далеко не все переулком, которые можно найти в городе. Некоторые из них больше полезны, некоторые менее, но почти все — очень увеличивающие занятию.

Заключение

Честно говоря, давно я хотел посмотреть на игру, интриговала автомобильное движение в городе. *Grand Theft Auto* в этом смысле, конечно, не был настолько увеличивающим. Маля в этом смысле (как и во многих других) — достижение.

Однако, уважаемые, пожалуйста, помните, что интенсивность и сложность движения во всех играх *SIMULANEOUSLY*! Не надо пытаться повторить то, что вы в них вытворяли, по улицам. Это наверняка очень плохо закончится. Даже если вы выключите, попробуйте к вам подойти стражи, присутствовать по левую и правуюду придет от мистера Салмери...



Полезные трассы в центре города (отмечены зеленым).

Александр Тараканов (drow@igromania.ru)

Mafia: The City of Lost Heaven

Охота за рождественским кроликом

Честность или смерть?

В миссии *Opella* — Airport, после того как вы расправитесь с охраной Физка, вам будет предложено найти его семью. Она находится в здании старой школы. Идите туда. Рядом с семьей вы увидите мужчину, который что-то говорит в телефон. Он пытается вызвать полицию. Верно, гражданский долг звучит. Застрелите безрешного (а кто же он еще — после попытки вызвать полицию на глазах вооруженного до зубов мафиози) до окончания разговора, и при выходе из аэропорта вы не встретите неприятельства.

Чужие в скалах

В Free Ride System в любой миссии скажите в *Nobelen* к железной дороге на северо-востоке. Надеясь от входа в туннель внимательно посмотрите на скалы, и вы увидите лицо констра с левой стороны рта. Насчет нее в сети ходит куча слухов — выказывалась даже предположения, что так секретное казино. Но самая деле зло не так — просто нещра, и все.

Выискуй бий

Вы можете короче звать в миссии *Harry Birthday*. Зайдите в бар на корабле и идите в левый дальний угол. Там на стойке стоит всяки забытый стаканчик спиртного. Пойте до тех пор, пока Томми не скажет: "Я думаю, с меня хватит". Выходите из бара и наблюдайте за базовым эффектом. Я-да, в такой ситуации выловить мафию затруднительно.



Не спи по дороге

В миссии *The Priest* — *Suprise* сразу после начала развернитесь на 180 градусов. Видите авто, которое короче? Подойдите к краю и посмотрите, кто стоит внутри. Теперь стреляйте по авто и смотрите, как оно пришибет беднягу.

Посиди мальчик

В миссии *Ordinary Routine* — *Clark's Motel* в отеле спускайтесь вниз по лестнице и идите прямо в уборную. Заходите в туалет, где весь пол залит водой, подходите к ближайшему унитазу и наклоняйте на правую ногу мышь. Вы увидите, как Томми... гм... в общем,

увидите. К слову, в этой миссии есть момент, когда сотрудничатель с известного кинофильма. После того, как залезете в авто, зайдите в конуку и берите автомат. Теперь выходите из конуки, поворачивайте налево и идите в туалет. Там вы обнаружите мафиоза, сидящего на унитазе, с газетой в руках. Вспомните, три был такой же момент? Правильно — "Криминальное чтиво".

Вместуку, *Mafia: City of Lost Heaven* — игра тысяча и одного сюрприза. Кажется, все расписано и наконец поставлена последняя точка... Но нет, оказывается, разработчики запасли для нас целую кучу секретов и паскальных лям. Секреты тут же оказались отмысаны и выставлены на всеобщее обозрение. Читайте самый полный на сегодняшний день материал на русском языке по easter eggs, написанный исключительно для АКИ. Все easter eggs неоднократно проверены и являются полностью рабочими.

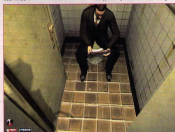
ит выстреля, и наблюдайте за базовой картинкой — даже на ходу он будет продолжать делать свое дело.

Вспомните погу

В миссии *The Waiting Man* — *Coffee Break* во втором здании вы можете видеть, как мужчина жрет некую жвачку. На выходе из последнего переулка будет стоять женщина, ждущая мужчину. На своем деле они ищут друг друга — просто перепутали место встречи. Можете ей сказать об этом. В этой миссии еще много замечательных моментов — побейте, пощадите сами.

Посиди раис

Я просто уверен, что для многих из вас галки стали просто мучением. Каждый справился по-своему —



Посиди мальчик 2

Это трудно сказать с положительным *easter egg*, но все же стоит вашего внимания. В миссии *The Waiting Man* — *Coffee Break* во втором здании (здесь нет вылезает машина) вы увидите мужчину, спрашивающего карту нужды. Сделайте так, чтобы он победил (он победит, если успит-

то-по сканивая чужие сохранения, это-по пользовался трейнером, а это-по, скрела зубами, добившись чистой победы. Но существует способ, позволяющий избежать всего этого. В начале миссии есть место, где дорога перепорочена блоками. Скажите так, не обращая внимания на надпись *Wrong Way*.



Вылез на трассу, жмите роль на цифровой клавиатуре. Машина окажется у самой фановой черты. Переключите ее, а с радостью наблюдая, как вам зачислят еще один круг. Процедура повторять до полного завершения.

Драка в аэропорту

Вы помните, чтобы в "Майфи" вас гнали за убийство женщины? Скорее всего вы ответите, что нет. Подобное чудо вы можете увидеть всего один раз: в миссии Omega — Airport. В здании, где находится семья Франк, стоит обманчивая парковка. Прейдите кружочек в полосу. Теперь женщина будет пытаться забить вас до смерти. Спецдально для вас, кому стрельба как удовольствие острее ощущения...

Рыбак

В миссии Election Campaign — Prison Train вас попросят вылезти вправо. Так вы увидите рыбака,



что-то делающего с лодкой. Стрельните в него — и увидите, как тело падает в воду. Правда, это лучше делать после смерти повстанца — едва преручит выстрелы, скрина сразу замаскирует его, и машин будет считаться проваленной.

Огонь Корлеоне

В самом начале миссии The White — Novi Carlesse к вамку подойдет женщина и предложит провести вместе время (надеюсь, все помнят, что она живет в саду!). Следуйте за ними и постойте под деревом клещаты. Через некоторое время вы услышите очень забавные звуки...

Полное извращение

Специально для тех, кто не хочет проходить весь Free Ride Extreme, но хочет иметь все специальные машины. В Free Ride Extreme извращение на северо-востоке Oakwood's. Видите, 419



почти на самом краю улицы стоит бука? Подойдите к двери и клавируйте правую кнопку мыши. Теперь все спецдально машины ваши. Скринте карту...

Bruno Speedster — на дворе под с центральной улицей в Center Island.

Boat Track — на самом крайнем юго-западе, в Work Quarter.

Silver Fletcher — район с жакки.

Laszlo Appelton — на юго-востоке от стела Корлеоне.

Laszlo Y15 Roadster — в центре рабочего квартала.

Как обычно, рядом расположены карта для обозначения зоны.

Секретная область

Рядом с мостом Джулио на стороне Central Island есть небольшая секретная область. Чтобы в нее попасть, идите вправо на заграждение по правой стороне моста. Как только вы перейдете двор, огражденный забором, прыгайте вниз. Будете осторожны, прыгайте вниз. Также смотрите почти все извращение. В самом дворике много извращенного нет.



Взлом

В миссии Molotov Party, вырубив охранника, не спешите ломать машину. Сначала возьмите шашку и поставьте в дверь. Теперь можно приступить... После того, как последние машины будут изоржены, можете встать у двери и послушать, как жандарм Поррело кричит и пытается выйти наружу. Не спешите долго стоять и любознательны: воня, в чем дело, бандасты лабастят через главный вход.

LMS

В миссии Just for Relaxation и The Lucky Boatload в порту вы можете прочесть надпись на табло: — LMS. LMS в 30-е годы было одной из крупнейших британских железнодорожных компаний. Еще акция была исторической достопримечательности. Полностью аббревиатура расшифровывается так: London, Midland & Scottish.

Соборные машины

В Free Ride есть пара специально подобранных разработчиками машин. Все открыты и готовы к управлению.

ТИПА ВАШАКА ВРЕЗКА!

Во время игры меня смущало одно противоречие — с одной стороны, разработчики утверждали, что в игре используются реальные машины тех годов, с другой — среди представленных марок автомобильной нет на одной колесной базе. Решил уметь правду, взял поворочный ступица начал рыться в энциклопедиях — и узнал интересный факт. В "Майфи" действительно используются реальные машины тех лет, но с другими названиями. Видно, это связано с отсутствием денег на покупку прав использования известных марок. Так, "Форды" стали "Болтата", а "Жирдаси" — "Целестина". Но все остальное соответствует действительности: техническое описание, графическая модель... Внизу приведу список названий реальных моделей автомобильной и их аналогов в игре.

Boat Ace — Model T Ford
Boat Model B — 1935 Model A Ford
Boat VB — 1935 Ford VB
Schubert Six — Chevrolet
Crescent Chameleon — Pontiac
Thor 815 — 812 Cord
Wright — Buick
Bruno Speedster 851 — 1935 Auburn
Speedster 851
Celeste Marque 500 — Mercedes 500K
Laszlo — Cadillac
Silver Fletcher — 1938 Pierce Arrow
Silver Arrow
Trachtenberg J и 4WD Racer — Duesenberg
Cassarella C-City 4WD — Bugatti
Bubaker 6WD — MBler
Cesar BC Motors и BC 2006 Racing — Alfa Romeo
Bald Throver — Thunderbird
Marta Prototype — 1938 Phantom
Conair

КОДЫ

В этом номере мы представляем вашему вниманию коды и трюки игр: **Gothic 2**, **Nightland Warriors**, **Delta Force: Task Force Dagger**, **Unreal III: The Awakening** и массы других.

С этого номера мы, как и всегда, познакомим читателей, желающих расширить раздвиг "Коды" в файлы", в нем вы можете отыскать всевозможные коды в таком илином, как **Menos of Might and Magic IV**, **Operation Flashpoint**, **Robin Hood: The Legend of Sherwood** и другим. В заключении вы найдете пару "посвященных игр" и **Spider-Man: The Movie Game** и **Unreal III: The Awakening**.

Не забудьте, что в некоторых версиях игр часть кодов может не работать или работать некорректно; а первую очередь это касается паразитских версий.

Взрыв

В этой рубрике вашему вниманию предлагаются коды, которые можно ввести прямо из игры. Возможно, для этого придется что-то подправить и в файлы, на самую малость.

Дальнейшие 2

Игра

Войдите на экран паузы и наберите **SLALCHEATS**. Затем во время игры можете нажимать следующие клавиши:

- CTRL+1** — сильное ускорение вперед (можно с выключенным движком)
- CTRL+2** — сильное ускорение назад (можно с выключенным движком)
- CTRL+3** — прыжок
- CTRL+4** — полет
- CTRL+5** — бесплатное восстановление

Остальные коды вводятся также на экране паузы:

- slmap** — показать всю карту (с секретными дорожками, квестовыми и т.д.)
- slmapf** — показать. Для активации кода нажмите **Backspace**.
- slmapr** — бесконечный бензин
- slmapr** — открыть все дороги
- Starbline** — турбина
- Slrecover** — вызвать 911. Для активации кода во время игры нажмите **CTRL + F5**.

Спарк

На трассе Президент-Бульвар перед мостом сверните влево и съезжайте вдоль реки. За поворотом вы обнаружите квестовый с чаном. Берите чай и идите его до Алмазного. За парковку вы получите три с лишним миллиона денег.

Airport Uzman 2

Во время игры отстройте консоль (-) и введите любой из нижеприведенных кодов:

- INeedCash** — 100 миллионов
- MassDrop** — огромный аэропорт
- DoEarthquake** — землетрясение
- DoTornado** — торнадо

Balkana

Нажмите в командной строке **net console 1**, запустите игру, отстройте консоль (-), введите **"cheats on"** (без кавычек), и можете вводить любой из нижеприведенных кодов:

- GOO** — неуязвимость
- NOCLIP** — двигаться сквозь стены
- NOTARGET** — неуязвимость
- MASSACRE** — убить всех неприятелей
- HEALTH #** — дать себе # здоровья
- WEAPON_GIVE_#** — получить оружие в инвентарь #.
- SCREENSHOT** — скриншоты в формате TGA
- DEVLOOPER** — 1 млн 0. Показывает сообщения от движка
- FLUSHMAP** — 1 млн 0. Стирает на карте лишние элементы загрузки
- R_SPEEDS** — 1 млн 0. Выказывает скорость рендеринга
- R_DRAWFLIT** — 1 млн 0. Рисует только простые тени.
- R_FULLBRIGHT** — 1 млн 0. Отсутствует свет на поверхности.
- GL_POLYLINES** — 1 млн 0. Выказывает только линии. На экранах от 3dfx не работает.
- TIMESCALE** — от 0.5 и выше. Скорость игры.
- CAM_TOGGLE** — включает три камеры.
- CAM_NETHORN** — камера пролетит через каждого врага на уровне.
- CAM_NEXTSIGHTCK** — камера пролетит через Тонкору и Дюксона.

Delta Force: Task Force Dagger

Коды вводятся непосредственно во время игры. Нажмите "+", чтобы вызвать консоль, и введите один из нижеприведенных кодов. В

тек нажимает **Enter** для активации кода.

- Claybunflameent** — все уровни
 - StarGable** — бесконечные патроны
 - JeffersonDancy** — режиссер Бога Асеплант — неуязвимость
 - RogerPhilips** — авиатор
- Следует отметить, что при переиздании уровня необходимо еще раз ввести коды, которые были введены до этого.

Empire Earth: The Art of Conquest

Откройте чит-терминал и введите **My name is mehbo**. Все коды будут включены.

Eternal War: Shadows of Light

Во время игры отстройте консоль (-) и введите один из нижеприведенных кодов:

- GOO** — бессмертие
 - FOY** — летать
 - NOCLIP** — проходить сквозь стены
 - NOTARGET** — неуязвимость
 - KILL** — самоубийство
- Чтобы получить доступ к определенным уровням, наберите в командной строке **STUFFCMDS** (вызвать это будет так: **Enter@#%&* STUFFCMDS**):
- IMPULSE 9** — все оружие
 - IMPULSE 255** — все оружие и полный боезапас

Gothic 2

С момента выхода предыдущего номера нам удалось найти еще несколько интересных кодов к игре. Во время игры нажмите клавишу **W**, затем наберите **"Marble"** (без кавычек). В верхней части экрана появится надпись **"MARKIN-MODE"**; нажмите **F2** и введите один из нижеприведенных кодов:

- CHEAT GOO** — режиссер Бога
- CHEAT FULL** — восстановление жизни и маны
- GOTO POS** — телепорт
- INSERT GOLD** — золото
- KILL** — убить виденного противника
- INSERT X** — создать предмет или объект (вместо "X" введите название предмета или объекта, например, код **INSERT DEMON** создаст демона).

Животные в монстры

- LURKER** — SKELETON + WOLF
- BLACKWOLF** — WARG + DEMON
- SNAPSHARK** — GIANT_BUG
- Giant_Rat** — SNAPPER
- DRAGONSHAPPER** — TROLL
- HEATRIG** — SHEEP + HARPIE
- WARAN** — FIREMARM
- MOLBAT** — SCAVENGER
- BLOODFY** — STONEGOLEM
- FIREGOLEM** — ICEGOLEM
- DRAGON_SWAMP**

Box:

- HOLY_HAMMER_MIS** — священный молот

GOLD — +1000 золота, -100 очков опыта

Nightland Warriors

Во время игры нажмите "+", чтобы вызвать консоль, и введите один из нижеприведенных кодов:

- lanrich** — 1000 единиц золота
- alibestones** — 1000 единиц камня
- bestestones** — 1000 единиц дерева
- timbebeer** — 1000 единиц дерева
- best** — 1000 единиц пищи
- kingeddeleinyffield** — все уровни изучены
- serules** — изменить текстуру миссии

Nitna: CodeName 47

Войдите в директорию с игрой и в файле **Nitna.ini** измените последнюю строку **"enableconsole 1"** (разрешить, без кавычек). Запустите игру, отстройте консоль (-) и можете вводить один из нижеприведенных кодов:

- giveall** — все оружие на уровне
 - god 1** — бессмертие
- Также после редактирования вышеуказанного файла в игре появляются так называемые "торчковые клавиши", какие-то, вы можете получить массу дополнительных возможностей:
- Shift+F11** — убавить экраном
 - Shift+F12** — убрать экраном
 - J** — прыжок
 - O** — вид сверху
 - I** — последний вид
 - K** — свободная камера
 - T** — карта и все 3D-объекта становятся в viewframe
 - E или F** — телепортация в различные ключевые места миссии
 - O (ноль)** — карта без теней, карта без текстур, нормальные настройки

Knights & Merchants: The Peasants Rebellion

Бессмертия

Чтобы стать бессмертным, делайте следующие задания в здании склада и получайте предметы в следующем порядке:

- ряд 1 предмет 3
- ряд 2 предмет 2
- ряд 3 предмет 2
- ряд 4 предмет 5
- ряд 4 предмет 3
- ряд 5 предмет 5
- ряд 6 предмет 3
- И вы станете бессмертным.

Marig (2003 - 1444)

Во время игры нажмите "+" и введите в консоль один из нижеприведенных кодов:

- slmap** — режиссер Бога
- megaboss** — режиссер Бога
- It #** — перейти на уровень #
- allit** — все оружие и предметы
- gimme all** — все оружие и предметы

SetParticleDensity(x) — устанавливает объем частиц на единицу пространства в размере x

ToggleImpacts — убирает столкновения

SetWeaponFire(1) — включает и выключает возможность стрельбы из оружия (для выключения в скробе укажите 0)

ToggleShowAI — показывает/скрывает невидимых персонажей на карте

ToggleShowKPs — показывает все точки траектор на карте

ToggleShowNPs — показывает все секретные навигационные точки

KIBNActon — убивает цель в курсе (края NPC)

KIBNINPC — убивает NPC в курсе

KIBNActiveNPCS — убивает всех NPC на карте

ToggleHUD — убирает весь интерфейс

SetCameraDist(x) — устанавливает дистанцию от камеры до объекта на x единиц. Только при использовании с экраном на вид от третьего лица.

Взаимодействие

Если в командной строке при запуске игры прописать следующее строки: **ctrlalt2 Atlantis?MissionCompleted=1**, как больше не будет доставать многочисленные игровые брафтинги.

Urban Chaos

Когда ведется в режиме **DEBUC**. Нажмите **F9** и введите одну из показанных ниже строк. Для включения **Debug Mode** введите код **BANGUNSMOTGAMES** это также делает вас неуязвимым. Теперь можете сделать любой из нижеприведенных кодов:

BOO — несколько взрывов

CRINKLES — включить/выключить (Shields)

GARCI — контроль над Officer Guard

ROPER — контроль над Roper

FADE # — контроль над туманом # — любое число.

WORLD — выбор музыки

AMBIENT # # # — точечный источник света (RGB)

WIN — выиграть

LOSE — проиграть

CCTV — сделать света зелеными и флуоресцентными

TEW # — перейти в точку # (Waypoint)

TELS — сохранить точку на карте

TELR — возвратиться к сохраненной точке

Скрытие объектов

O — показывать путь для авто

F — сделать декай пульсующим

G — создать произвольное авто

B — создать взрывающийся бочонок

J — показать траекторию

I — переключить вид от врага

P — переключить вид от врага

F — включить/выключить вид от врага

J — замедленные движения

I — пауза

> — шаг

f — невидимость

CTRL — статистика

G — передвинулся на 10 футов вперед

L — создать источник света

F11 — включить/выключить облака

F12 — создать оружие

F3 — выйти из игры

Keypad 7 — выбрать игровой эффект

Keypad 5 — выполнить игровой эффект

Keypad 3 — оранжевый туман

Wing Commander: Secret Ops

Во время полета нажмите **Shift** и введите одну из нижеприведенных кодов, чтобы активировать нужную вам функцию:

Стрельба вперед из пушки — **goodtarget**

Дополнительная музыка — **moretones**

Включить режим стартера — **shoehorn**

Важные режимы игры

Во время полета нажмите одну из нижеприведенных комбинаций, чтобы активировать нужную вам функцию:

Включить спонсорство — **Ctrl + C**

Самолетчик/качки — **Ctrl + K**

Включить бесшумия — **Ctrl + I**

Уменьшить скорость — **Ctrl + F12**

Космос и файлы

Baldur's Gate II: Throne of Bhaal

Откройте с помощью hex-редактора запущенный файл **bgmain.exe**.

Время во время скроллинга персонажа:

Abilities — 0017980 (FF)

Skills — 001646C (23)

Время в процессе игры для персонажа/объекта:

Proficiency slots — 001646C (02)

Magic — 0018446 (15)

Жизнь персона (свойство) герос — 2B4C9C6 (FF) можно использовать заклинату.

Diablo

Бессмертные зелья

Откройте с помощью любого hex-редактора файл **DIABLD.EXE**, найдите там байты **39 38 34 02** и замените на **33 FF 66 4F**.

Длительность: для того, чтобы код работал, у вас должна быть Diablo версии 1.00.

Empire: Battle For Dava

Откройте запущенный файл: **game.exe**. Затем, чтобы получить

бессмертные деньги, измените следующие адреса: **53C0E7 (90), 53CDEB (90)**

Freelancer

Изучение

Чтобы стать бессмертным, откройте файл **PerfOptions.ini**, находящийся в директории 'Мои документы\My Games\Freelancer', и добавьте строку

DIFFCULTY_SCALE = 1.00

и измените ее на:

DIFFCULTY_SCALE = 0.00

Heroes of Might and Magic IV

Чтобы получить дополнительные ресурсы, найдите нижеприведенные адреса:

0373BC98, 03724FE8 — золото

0373BC98, 0373BC9C — дерево

0373BCA5, 0373BCA7, 0373BCAB — сере

0373BCAB, 0373BCAF, 0373BCB0 — драгоценные камни

03730AA3, 0373BCA1, 0373BCA3, 0373BCA4 — crystals

0373BC9D, 0373BC9F, 0373BCA8 — камень

0373BCA9, 0373BCAB, 0373BCAC — ртуть

Hitman 2: Silent Assassin

Бессмертные скроллинги

С экрана предзапуска номера, нам удалось найти один шестнадцатеричный код для игры, дающей возможность скроллинга во время миссии. Откройте в любом шестнадцатеричном редакторе файл **Hitman2.exe**. Теперь измените следующее адреса на значения, указанные в скобках:

00303042: 4F (90)

00303043: 42 (8F)

00304617: 88 (8F)

00304618: 8E (03)

00304619: 45 (80)

0030461A: 02 (00)

0030461C: 00 (90)

Новый Ас

Незаконные деньги

За деньги отвечает следующее адреса: **050544EC, 05B2090B, 068357A4, 06858174**.

Адреса проверяем на лицензионной локализованной версии игры от "Руссобит-М". Все значения по поводу неработающих адресов не принимаются, если у вас пиратская версия!

032F7b36 — место в гоним, обеспечивающее доступ к новым локациям

032F7b4a — количество этих гоним

032F7b5e — VW New Beetle

032F7c90 — City Bus

032F7d02 — Cadillac Eldorado

032F7d4e — Ford Mustang

032F7eb0 — Ford F-150

032F7f82 — Ford Mustang Backtick

и т. д.) и добавляе в следующие адреса FF:

00000124 FF = 00000125 FF

00000126 FF = 00000127 FF

00000128 FF = 00000129 FF

0002B414 FF = 0002B415 FF

0002B416 FF = 0002B430 FF

0002B431 FF = 0002B432 FF

Kinkblaster

Чтобы получить меню жизни, надо редактировать файл **KFILE1.ERE**.

Искать: **29 06 24 42**
Заменить на: **90 90 90 90**

KNOB: Krush, Kill 'n' Destroy

Вспомогательные миссии

При помощи простого редактора (лучше всего "Блокнот") создайте файл **???.knd.exe** и вставьте в него следующие 96 цифр (файл при этом должен содержать 96 байт):

014002031124010

2304509612005206

12A3118022099011

0141220470990190

3502812035050011

0138221208034056

Max Payne

Чтобы получить большее количество патронов в оружии и аптечки, найдите следующие адреса:

0AB3CAF — патроны в магазине выбранного на данный момент оружия

0AB396DA — количество аптечек

Адреса были проверены на самой первой версии игры, поэтому могут не работать на более новых, учитывая, что при обновлении лицензионной копии сканерный код файла.

Midtown Madness

Откройте файл **uCar** в папке с игрой. В самом конце файла расположена информация о списке разных машин — найдем ее, заменив в списке победителей, обеспечивающих открытие новых машин, а также количество этих соревнований.

Кроме этого, вы можете выбрать, сколько гоним необходимо выигрывать для того, чтобы открыть конкретную автомашину. Ниже указаны адреса, по которым хранятся данные информации. Адреса могут различаться в разных редакторах, но не являются.

032F7b36 — место в гоним, обеспечивающее доступ к новым локациям

032F7b4a — количество этих гоним

032F7b5e — VW New Beetle

032F7c90 — City Bus

032F7d02 — Cadillac Eldorado

032F7d4e — Ford Mustang

032F7eb0 — Ford F-150

032F7f82 — Ford Mustang Backtick

012F806e — Ford Mustang GT
 012F813a — Porsche GT-R
 012F817a — Porsche Roadster
 012F817c — Porsche Roadster
 012F817c — Porsche Roadster
 В конце адреса ориентиром
 тель на ANSI-символ. Предполо-
 жим, вы захотите сделать доступ-
 ными все автомобили. Установите
 "Unlock Flags" на "Unlock Flags=0"
 или 00. В Панно GT-R-1 установите
 unlock score на 0000, и т. д.

Neverwinter Nights

Как установить игру с персонажем
 Если вы хотите "иметь" пер-
 сонажа во время его создания или
 редактировать его через какой-ли-
 бо New-редактор и игра вам не да-
 вала использовать его в начале, это
 можно исправить так: в файле **men-
 uplayer.ini** надать строку: **Single
 Player Enforce Legal Characters=1**
 и значение 1 на 0.

00 Тусовка

Записанный файл: **00.exe**.
 Завершить диалог — **456104**
 (90), **456185** (90).

Operation Flashpoint

Записанный файл: **opera-
 tionflashpoint.exe**
 Бесконечный боепас для лю-
 бого оружия — **564C9F** (90),
564CAD (90).

Project IGI: I'm Going In

Записанный файл **ig1.exe**. Пос-
 кольку игра использует динамиче-
 скую память, адреса часто меняются
 и могут отличаться.

Пистолет — **5397594** (FF FF)
 "жизь" — **5397594** (FF FF FF);
 АК-47 — **53975AD** (FF FF FF); об-
 рат — **5397570** (FF FF FF); сейфа-
 рская вывеска — **53975AC** (FF FF
 FF); аптечка — **5397588** (FF FF
 FF).

Resident Evil 3

Неиспользуемые коды

Минимум записанный файл **re-
 sidentevil3.exe**, можно создать лю-
 бой предмет и задать ему ограни-
 ченный или неограниченный ре-
 сурс. Для предметов существует 10
 единиц (т.е. одновременно можно
 нести только 10 предметов). Все
 эти единицы располагаются начиная
 с адреса **A6226A** и заканчивая ад-
 ресом **A622CA**. Данный процессо-
 ры, соответственно, состоит из 40
 единиц (30). Это значит, что на каж-
 дый предмет (единица) отведено по
 4 единицы. Следовательно, каждая
 единица имеет вид 11 22 33 44, где
 11 — это номер предмета (см. ни-
 же); 22 и 33 — количество пред-
 мета, которое может быть вид 01 00,
 если предмет не имеет ограничи-
 мых ресурсов (например, нож). FF
 FF — если предмет имеет бесконеч-
 ный ресурс (например, подходить для
 установки бесконечного боепаса-
 а). Символ * — если ресурс пред-
 мета ограничен (например, пат-

роны). И последняя единица, 44,
 всегда 00, потому, нужна для опре-
 деления видео. Итого, если переде-
 лать у нас в первой единице (адрес
 A6226A) есть пистолет (номер ко-
 дировки 03) с неограниченным боепа-
 сом (FF FF), то это будет выгля-
 деть следующим образом: **A62264**
(03 FF FF 00).

Будьте осторожны при исполь-
 зовании некоторых предметов, в
 особенности тех, которые получа-
 ются при смещении нескольких
 объектов — иногда при создании
 их игра может планировать или
 закончить.

Адреса кодов

1 — A62264; 2 — A62268; 3 —
 A6226C; 4 — A6226E; 5 — A6226A;
 6 — A62288; 7 — A6228C; 8 —
 A622D0; 9 — A622D4; 10 — A622D8.

Виды предметов

0000 — 01: Merc's Gun Bag —
 02: Hand Gun — 03: Shotgun — 04:
 Magnum — 05: Grenade Launcher —
 06: Rocket Launcher — 0A: Calling
 Gun — 0B: Mine Thrower — 0C:
 Eagle 80 — 0D: Assault Rifle — 0E:
 Western Custom — 10: Sigpoo —
 11: M32 — 12: Beretti M05E — 13:
 MThrower — 14.

Снаряжение

Hand Gun Bullets — 15; Magnum
 Bullets — 16; Shotgun Bullets —
 17; Grenade Rounds — 18; Flame
 Rounds — 19; Acid Rounds — 1A;
 Freeze Rounds — 1B; RT Rounds —
 1C; AR Rounds — 1D; HG Rounds —
 1E; Shotgun — 1F.

Воронка, восстанавливаемая здоровье

First Aid Spray — 20; Green Plant
 — 21; Blue Plant — 22; Red Plant —
 23; Mix Plant — 24; First Aid Box —
 2A.

Воронка предметов

Square Crank — 2B; Red Coin —
 2C; Blue Coin — 2D; Willow Coin —
 2E; S.T.A.R.S Card — 2F; Giga OR —
 30; Battery — 31; The Hook — 32;
 Power Cable — 33; Fuse — 34; Fire
 Hose — 35; Oil Additive — 36; Card
 Case — 37; S.T.A.R.S Card — 38;
 Machine Oil — 39; Mixed Oil — 3A;
 Chalk — 3B; Wrench — 3C; Iron
 Pipe — 3D; Pipe — 3E; Fire Hose —
 3F; Tape Recorder — 40; Lighter OR
 — 41; Lighter Empty — 42; Lighter
 — 43; Emerald — 44; Sapphire —
 45; Amber Ball — 46; Obsidian Ball
 — 47; Crystal Ball — 48; Remote
 Control Empty — 49; Remote
 Control — 4A; Remote Control
 Battery — 4B; Gold Gear — 4C;
 Chrono Gear — 4D; Chrono Book —
 4F; Bronze Compass — 50; Vaccine
 Medium — 51; Vaccine Base — 52;
 Vaccine — 53; Medium Base — 54;
 Eagle Parts A — 5A; Eagle Parts B —
 5A; M37 Parts A — 5B; M37 Parts B
 — 5C; Chrono Chain — 5E; Rusted

Crank — 5F; Card Key — 60; Gun
 Powder A — 61; Gun Powder B — 62;
 Gun Powder C — 63; Gun Powder A —
 64; Gun Powder BB — 65; Gun
 Powder AC — 66; Gun Powder BC —
 67; Gun Powder CC — 68; Gun
 Powder AAA — 69; Gun Powder AAB
 — 6A; Gun Powder ABA — 6B; Gun
 Powder BBB — 6C; Gun Powder CCC
 — 6D; Inf. Bullets — 6E; Water
 Sample — 6F; System Disk — 70;
 Gummy Key — 71; Lockpick — 72;
 Backdoor Key — 73; Skeleton Key —
 74; Emblem Key — 75; Keys —
 76; Clock T. Key — 77; Chrono Key —
 78; Park Key 1 — 79; Park Key 2
 — 7C; Park Key 3 — 7D; Facility Key
 1 — 7E; Facility Key 2 — 7F;
 Boutique Key — 80; Ink Ribbon —
 81; Reloading Tool — 82; Game Inst.
 A — 83; Game Inst. B — 84; Game
 Instructions A — 85; Bart's Memo —
 86; Merc's Diary — 87; Business
 Fax — 88; Navies Report — 89;
 David's Memo — 8A; City Guide —
 8B; Reporter's Memo — 8C;
 Operation Instructions — 8D; Merc's
 Pocketbook — 8E; Art Picture
 Postcard — 8F; Supervisor's Report
 — 90; Written Order — 91;
 Director's Diary — 92; Manager's
 Diary — 93; Security Manual — 94;
 Merchant's Memo — 95; Fax From
 Kendo — 96; Manager's Report —
 97; Med Inst. Manual — 98; Fax
 from the H. G. — 99; Incrementor
 Manual — 9A; Photo A — 9B; Photo
 B — 9C; Photo C — 9D; Photo E
 — 9E; Photo D — 9F; Clock Tower
 Bulletin — A0; Game Instructions B
 — A1; Classified Photo File — A2;
 Jell's Diary — A3; Uptown Map —
 A4; Downtown Map — A5; Clock
 Tower Map — A6; Park Map — A7;
 Dead Factory Map — A8; Police
 Station Map — A9; Hospital Map —
 AA; Backdoor Key — AB; Star Key
 — AC; Empty Lighter — BC;
 Sapphire — BD; Emerald — BE; Rust
 Hex Crank — BF; Graveyard Key —
 C0; Map of Widson — C8; Future
 Compass — C9; Square Crank — C9;
 Bezel Key BE; Winder Key — C0;
 Matingate Key — C0; Recharge Key —
 C1; Launcher — C2; RX Key — C3.

Рубин Код: The Legend of Sherwood (Pulsar Key: Ancient Mappaga)

00120948 — дельта в золотой
 016A6470, 02172B08 — ко-
 личество колодезь
 016A6490, 02172AFA — стрел-
 для дельта

Все адреса работают только на
 начальных уровнях, но никто не
 может выставить все на максимум
 здоровья.

Technage

Взрыв любой шестнадцатерич-
 ный редактор, открывавая с его по-
 мощью save-файл и правым файлом
 по нижеуказанным адресам:
48E0 — дельта (максимум байт
 — старый байт). Например, как
 надо 0000, это будет цифра
 1770hex, вводя по адресу 48E0 —

7017.

73A0 — имя (текущее значе-
 ние)
73A2 — имя (максимальное
 значение)
73BA — жизнь (текущее значе-
 ние)

739C — жизнь (максимальное
 значение)
73A0 — сила
73AE — здоровье
73AF — тело
73BA — маня
73BA — уровень
73B0 — подорожная

Примечание: не рекомендуется
 ставить значения **сала, здоровья,
 тела, маня** выше 35 (23hex).
 Иначе, когда персонаж выберет
 очередной слот, игра может за-
 кончиться на изменении этих па-
 раметров.

Воронка на m001.com

Открытие файла **totiglobal.dlg**
 — адрес прокси-все камеры и
 название уровней.

Например, как название: **"SIA-
 GENAMEA_3" "START"**. Теперь
 вводя по адресу **73BA — 04** по
 адресу **73B0 — 03** и получив число
 четвертого уровня игры ("CF-
 фей").

Виды сортеры

В играх нередко можно найти (если
 конечно хорошо поискать), миллионы
 кодов разработчиков. Но по-край-
 не мере имеют "последовательные
 номера" (code eggs).

Spider-Man: The Movie Game

Здоровье ИИ

На каждом уровне, где вы в
 воздухе, скатываетесь в небо, и вы
 увидите множество летающих
 объектов. Падая по ним
 WEBBALLом, вы увидите на экране
 картинку.

Beyond 2: The Awakening

Имена и коды

Во время прохождения сюжет-
 ная есть момент, когда вас учат
 прыгать и выбирать. Вообразив
 на эту тему платформу, переиме-
 нуйте файл, за которым стоит яв-
 ляется и код который не является про-
 цессором. В одном из файлов лежит
 имя-то странное название. Если
 вбить, то откроется файл гаворачив
 мидовой в торе.

Speed

В самом начале игры на Atlantis
 прыгает на второй этаж и скончи-
 рило для крышки на полу, которая
 может падать. Под ней-то и
 будет сидеть Speed (хорошо вы
 по скорости прыгать лишь чер-
 тую массу). С ним можно погово-
 рить. Если вы три раза подряд ска-
 жите "Brain", а затем выбрать третий
 вариант ответа ("I'm a bad"), то он
 скажет что-то про "Lincoln is
 blessed" и исчезнет. ■

В прошлом номере журнала мы немного не уложили вкратце историю и план, почему именно программа. Приведем главные и исполниме приспособие видео-разрешение. Это наблюдение при-наказаний Юрия Нестеренко, как и истории, которые мы публикуем сегодня.

Во время Садыра Петюхова

Однажды Садыр Петюхов забыл свой пароль. Но он не растерялся, быстро выключил экран и послал его на свой адрес. Через некоторое время пароль пришел ему по почте.

Однажды Садыр Петюхов играл в свою любимую RPG и вдруг заметил, что у монитора слетела крышка. Он два часа возился с установкой, но безуспешно. Тогда он решил починить документацию по монитору, но у той тоже пропала крышка. Тогда он достал гарантийный талон, но в у него пропала крышка. Тогда Садыр Петюхов задумался и пошел к врачу.

— А вы записались? — спросил его у регистратора.
— Я записывался, и восстанавливался — не помогает! — ответил Садыр Петюхов и пошел в кабинет.

— Вам нужны очки, — сказал врач.
— Ясно, — кивнул Садыр Петюхов. — И сколько мне нужно еще набрать очков, чтобы повисить третий этаж?

Однажды Садыр Петюхов спросил, какой у него день.
— Ну, э-эт, из Островского, — ответил Садыр Петюхов. — "Жизнь дается театру три раза, и прожить их надо так, чтобы всем было мучительно больно!"

Когда Садыр Петюхов был маленьким, родители пытались учить его вежливости.

— Дайте денег на интернет! — говорил Садыр Петюхов.
— А какое тебе слово? — отвечал ему.

— "И тут варовой помешательство!" — возмущался Садыр Петюхов.

Однажды Садыр Петюхов сдавал билет по основам безопасности жизнедеятельности. Его спросили, что нужно делать при пожаре.

— При пожаре нажмите F11! — выпалил Садыр Петюхов.

Однажды у Садыра Петюхова спросили, есть ли у него два сабаха.
— Конечно да и парочка на работе! — ответил Садыр Петюхов, вспомнив число своих е-майлов.

В детстве Садыр Петюхов иногда путал программы Петлов и Фортал...

Однажды в присутствии Садыра Петюхова обсуждали общего

знакомого, который недавно жаловался на особо сомнительную репутацию.

— Он попал в ее сеть, — сказала об этом человеке.
"Канар" — с удивлением подумал Садыр Петюхов.

Из всех видов спорта Садыр Петюхов больше всего не любил неточные диски. "Вандам!" — возмущался он.

Однажды Садыр Петюхов собрал себе Билена Рейсона. И придумал новый тэкс для Windows.

Однажды у Садыра Петюхова спросили, но больше не из интернет-зависимости.

— Боясь, — ответил Садыр Петюхов. — Что уж тут хорошего, когда интернет зависнет!

Однажды Садыр Петюхов заглянул к коллеге, у которого в этот момент в Photoshop'е была загружена репродукция "Юны Лион".
— Это что? — спросил Садыр Петюхов, кивнув на монитор.
— "Юны Лион".

— А я думал — Photoshop, — удивился Садыр Петюхов.

Однажды у Садыра Петюхова спросили, какие женщины ему нравились.

— Маленькие, — ответил Садыр Петюхов. — Они становятся быстрее.

Однажды Садыр Петюхов встретил коллегу и спросил, почему тот так ленив грустный.

— Нахак не могу найти ошибку в своей программе, — пожаловался коллега.

— Да брось, не ищи ее, — посоветовал Садыр Петюхов. — Сделаю лучше новую.

Однажды у Садыра Петюхова спросили, что ему больше нравится из классической литературы.

— Пушкин, — ответил Садыр Петюхов, — потому что он писал о компьютерах.

— Разве Пушкин писал о компьютерах?

— А как же: "Стал он вмиг золотую рыбку..."

Однажды Садыр Петюхов купил новый компьютер. К нему пришли коллеги, чтобы отметить это событие.

— Первый делом замени процессор, — посоветовал один.

— Нет, первым делом надо заменить видеокарту! — возразил другой.

— Первый делом, — ответил Садыр Петюхов, — а разногосветничко.

Однажды Садыр Петюхов купил себе двой лицензионную версию Windows. Уже смешно, правда?



Если бы программисты строили дома...

1.01. Уж! Нам предложили крупный контракт на постройку 12-этажного жилого дома. Это уж бурный энтузиазм. Выпили на радостях 2 литра пива.

2.01. Заказчику не нравится выражение "так только, так сразу". Требуется назвать конкретные сроки. Темный народ эти заказчики, конечно не смеется в высочайшие технологии.

3.01. Обсуждали сроки. Выпили 3 литра пива. Петрович говорит, что тут все работы на 4 месяца. Значит, на самом деле 8. В итоге в контракте записали 12, хотя раньше, чем за 16, вряд ли удержимся.

4.01. Отмечаем подписание контракта.

5.01. Отмечаем подписание контракта.

6.01. Петрович пошел сдавать бутылки.

7.01. Продолжаем отмечать подписание контракта на деньги, вымученные Петровичем.

8.01. Отмечаем 8 марта. Женщины у нас в фирме нет, так что праздника никто не торжует.

9.01. Далеко вспоминали, что же мы отмечали вчера. Пришел Алекс, сказал, что пора бы начинать работать. Послали. Играть в Оаке.

1.04. Пришел Садыров и сказал, что пора начинать работать. Кто он хочет назвать своими персональными сутенерами?

2.04. Петрович также говорит, что пора начинать работать. Сговорилась она, что не! Обнесли площадку забора и повесили красивые плакаты "Строительство ведет компания "Домострой" (www.domostroy.ru/). С наступлением автомобильного дала играли в Оаке.

20.04. Пришел заказчик, интересовался, как дела. Послали его за компьютером в Оаке и позволили нам всех обогреть. Жил очень довольный. Однако пора, кажется, и время начинать работать.

21.04. Обсуждали проект. Садыров предлагает крупноблочную архитектуру. Петрович говорит, что блок строимся, блок ступенчатый друг с другом, содержит жеманности и вообще еще неизвестно,

влияе у нас так внутри стрены. Завладеет, что из блок строит только значительные стрены. Настаивает, что все надо строить по старинке, из кирпича, хоть это и немного дороже. Самый радикальный проект предложил Алекс. Он говорит, что вообще не нужно строить 12-этажный дом, а нужно построить несколько дисковом деревянных коттеджей и соединить их подземными туннелями. Дескать, на Западе сейчас так модно. Напомнил ему, что заказчик не нужно строить 12-этажный дом. Он отбился и начал, что заказчик тупо по определению, и слушает их только законные ламеры. В самый интересный момент дискуссии включилась лисица. Решили продолжить завтра.

22.04. Пытались решить вопрос дально в Оаке. Алекс с его отходчивым завладеет сразу, но между Петровичем и Садыровым вышла Лисица. В итоге каждый будет строить по своему плану, а потом попытаемся все это соединить, чтоб не ругаться.

23.04. Начали строить. У всех бурный энтузиазм.

30.04. Первый этаж готов! Показали его заказчику. Он не интересовался, почему в разных конкатах разная высота потолков, почему из стен вываливаются кирпичи и почему в доме нет лифта, а влезать приходится через окно. Объяснили ему, что это специфические ограничения делов-версии. Ходили на праздники, гадаяе собой.

10.05. Петрович презентовал первый и долго тутался. Мы думали, что Алекс выпил все пиво. Оказалось, все еще хуко: Петрович вспоминал, что мы забыли про фундамент. В проеме он, конечно, алекс, но веро документацию читают только ламеры.

11.05. Пошли первый этаж. Обидно. Блин. С другой стороны, хорошо, что раньше работать не начали, а то бы скопая труда выстроили.

11.07. Работаем. Петрович достраивает второй этаж, Садыров — третий. Алекс отпихнул шату лифта до второго этажа, он теперь торчит над всеми конструкцией и в самый ветер падорительно качается. Временно поставили деревянные подпорки.

17.07. Алекс строит чердак и крышу. Посыпали веревки этивай еще нет, строить приходится на земле. Петя подложил кирпичи. По крайней мере, Алекс на это надеется.

21.08. У Садырова не ступенчатые ламеры. Цели больше метра. Ламели подпорной формы, чтобы не затонули нет. Садыров назвал Петровича и предложил сделать кирпичи. Петрович заявил, что у него шов дал по горло, и вообще, без знания внутренней архитектуры лановой каменга сделать нельзя.

24.08. Разломали несколько ламелей, чтобы Петрович мог кон-

чить внутреннюю архитектуру. Петрович ругается, кричит, что проектировщики панелей — толстые ламеры.

17.08. Петрович задает диу. Правда, панели при этом переключались, но этой информации вынести наружу и сказать узлам. Петрович запикал уже козловатой и уверяет, что будет работать, если только дождя не пойдет.

1.09. Спроектировали вытученную новую версию панели, улучшенной прозрачности и увеличенной, сестринскими стенками шкафов. Правда, не по форме, но по размеру они не совместимы с предыдущими и, кроме того, в три раза тяжелее. Сидоров решил разогнать все, что мы уже сделали, и перестроить заново, с новыми панелями. Еще отговорили. Да и, в любом случае, функция тот же объект бы не выдержал. На такую архитектуру он вообще рассчитывал, эти комбинации?

16.09. Прибежал Алекс, сברавшей идеей. Предлагает сделать все окна в доме одинакового размера. Показал, как будет выглядеть. Показал, как будет выглядеть. Сказала ему, чтоб не вылезалась.

2.10. Петрович добрался до пятого этажа. Гард собой. Обращая его внимание на тот факт, что его стена наклонена под углом 40 градусов. Он ругается, кричит, что мы ламеры и ничего не понимаем. Вплотную подходить.

3.10. Приехал заказчик. Спросил, почему стена наклонена под углом 40 градусов. Объяснили ему про силу Корюганта. Он все выслушал, потом сказал, что он, конечно, в строительном деле ничего не смыслил, но у него по соображению точно такой же дом, и там стена прямая. Блин. Неужели у нас заказчик. Потом этот адюнт Алекс лезть при мне про свои изменения окна. Заказчик, естественно, затаросил и настаивает, чтоб делало именно так. Дважды блан.

4.10. Староста Алекса, приходит ко мне разбить зада кто окосил. Он уверяет, что нет — будто бы и с стандартных панелей есть такая недоинструментованная функция. Естественно, в херничью часть дела это не относится. Петрович категорически протест.

5.10. Петрович признал, что со стеной действительно имеется

проблема. Говорит, что неправильно повесил какой-то выключатель. Чтобы понять, какой именно, надо перебрать на все. Проще все сместить и построить заново.

6.10. Убеждали Петровича, что построит еще заново на крыльце, но уже не успел. Демонстрировали ему расчеты на калькуляторе. Петрович ругается, кричит, что калькулятор бракует ламеры. Потом все-таки согласился строить из панелей и ушел с горой в залу.

8.10. Лопала кирпичную часть. Покупили ковердан панелью. Вся постройка скрепит и удерживает здание. Укрепил деревянные подпорки и пошла в Оффис.

17.10. Петрович вылез из зала. Работал.

7.11. Праздники 7-ое ноября — как это оно там теперь называется? Кажется у нас в фирме нет, так что праздники никто не перлет.

15.11. Вспомнил, что у нас края достает только до 8 этажа. Послал Сидорова достать новый край. Купил в Оффисе. Алекс заказчик Петровича. Растет сияние!

24.11. Вернулся Сидоров. Края не достал, зато достал крутой заказчик. Предлагает вырвать трубопровод и построить более в высоту, а в глубину. Говорит, чтоridge в контрасте не сказано, что 12 этажей должно быть над поверхностью. Еле отговорили.

25.11. Устроили мозговой штурм по проблеме края. На последней бутылке пива нашли решение. Бросили основную строительную. Строим рядом 4-этажный дом. Потом оттянем над края ему на крышу.

25.12. Праздники католического Рождества. Католикос у нас в фирме нет, так что праздники никто не перлет.

14.01. Ничего не пошло. Пошла болит. Мужик, какой сейчас год?

2.02. Ну, кажется, наконец-то достраиваем 12-ый этаж. Заграв будет прайвожик сверху веранды и крышу, что соорудил Алекс.

3.02. Алекс — адюнт. Крыша регулярно съезжает. Пока подерли крышу. Думаем, что делать дальше.

4.02. Алекс докладывает, что он не виноват. Просто 12 этажей Сидорова на 4 метра выше и на 5 метров шире, чем 12 этаж Петровича. Выяснилось, что они строили из

разных панелей. Но Алекс все равно ламер, поскольку уже кричал не подходить по размеру на одному из вариантов. Его шанта лефта, естят, токи.

5.02. Лопала, укрепил и кардинально крышу. Петрович говорит, что будет держаться, если снег не пойдет.

7.02. Снег пошел.

10.02. Соорудил крышу из фанеры, перекрыв под место. Будем надеяться, заложил не заложит.

11.02. Тестировала лефта. Его оставлен приходится между этажам, но выбирается из кабинки можно. На чьих этажах заложил, на чьих не — подтягивался. Не забыть написать это в документацию.

12.02. А вообще-то лефт едет крайне медленно. Петрович ругается еще ламерами и собирается заказать очки лазерной.

13.02. Петрович оглянел крышу лефта. Тот разогнался, пробил крышу и улетел в неизвестном направлении. Харюк, что крыша фанерная, и чинить будет долго. После этого шанта лефта ушел. Вспомнил, что так и не заменил деревянные подпорки на что-нибудь более прочное. Итого. Хадит пешком по полю.

15.02. Идут отводные работы. Почему-то куда-то исчезают материалы и инструменты. Договорились, чтоб прислали еще.

17.02. Выяснилось, что из-за шанта Сидорова двери на этажах со второго по шестой открываются только на wind. В результате на этих этажах скопилось множество материалов и инструментов, которые не могут выйти обратно. Сидоров обещал все поглотить. Пока коряк материалов и инструментов через форточку.

20.02. Алекс, наконец, далел свои изменения к окну. Тестировала, выяснилось, что при изменении размера окна в нем бытятся стекла. Кроме того, наблюдается ряд побочных эффектов. Например, в гостиной одной квартиры может вылезть унитаз и валять из другой. Также иногда исчезают двери и оказываются балконы. Жалуются на строительный беспорядок — они так и не смогли пользоваться недоинструментованной функцией.

21.02. Приехал заказчик. Спрашивал, можно ли внести в проект небольшие изменения. В частности, вместо 12-этажного дома построить поселок из деревянных коттеджей, соединенных туннелями. Он прочитал, что на Западе сейчас так модно. Не понравилась Алекса прежде, чем тот успел открыть рот, и вежливо, но твердо объяснил заказчику, что он не прав.

22.02. Балконом продолжают сыпаться, хотя измененные окна мы больше не трогали. Видно, это ка-



кой-то безразличный глюк. Какой, сказать уже поздно, так что просто отделили оставшиеся балконом от греха. Попробую объяснить заказчику, что это сделано в целях оптимизации.

23.02. Праздники 23 февраля. Военных у нас в фирме нет, так что праздники никто не перлет. Между тем не, так что подорвал как никто не дарю. Обидно.

25.02. Алекс поменял название свое окна. В результате выяснилось, что у нас утратило до нуляго размера и обратно не разворачивается. Сказала ему, чтоб больше не вылезалась, а то будет еще хуже.

27.02. Вспомнил, что так и забыли сделать подполье. Размыслил, но ррешит ли дом, если прорубить его сейчас. Сидоров сказал, что лучше не размышлять. Петрович обещал его ламером и согласился. Не забыть написать в документацию вход через окно как особенность детали.

1.03. К-как первое марта? Будет! 3-е марта же еще... Блин. Но ж знал, что в этом американском формате 28 дней! Выходит, сдана объекта — не через неделю, а послезавтра!

2.03. Апрель. Работаем 24 часа в сутку, но пресмыкался.

3.03. Убеждаю заказчика, что как минимум еще день для финального тестирования. И-ид, ну и вперед и наработано... А в общем, не все так страшно. Ну что с того, что инсталляторы двери находятся в полу или в потолке, либо ведут с десятого этажа здания на улицу, в некоторые квартиры в принципе невозможно попасть, светит вода затекает с крышей, в половине дома нет воды, в другой половине — электричества, канализация обрывается на шестом этаже, а лестницу между восьмым и девятым пришлось сделать веревочной? Давай же — привези заказчику правильные инструменты. И еще — успей до завтра развесить на месте исполнением своих картинка с изображением заводных пейзажей...

4.03. Yes! Yes! Мы сделали этот объект сданы объектом. И еще мало, мне надо еще успеть развесить, прежде чем эта крепостная думает к чертовой матери...

© Y&N, 2001



Скверliness — растущий поток читательских писем замесител с главой главного редактора, журналистского разбирания венту. Тогда казал он волшебную юнгу, образовав из кибитки одри читательской почты и меня, его владуру. Зовут меня, прямо-таки по классу, Топалый, и главная, нутовая моя обязанность состоит в том, чтобы вы одно ваше письмо, дорогие читатели, не прошло незамеченным и не ушло обманчивым, Проступит.

Письмо игроку

Уважаемая редакция!
У меня несколько предложений, которыми я хочу поделиться с вами. По-первое, предлагаю внести текст по играм, как в "Игромана". Лето мне пришлось по душе идея конкурса "Знаете ли вы, что...", но ведь не все могут похвастаться своими находками и открытиями в области компьютерных игр, а поэтому участие не будет участвовать. А в тексте у всех "равные" шансы на победу.
По-второе, предлагаю изменить название всех игр, за которые вы выберете лучший, а по так и не побывав, то ли игра плохо, то ли выиграл в следующем номере.
История наша, Ту.

Дат Вы обеспокоены играми. И не вы одна. "Конкурс как где-то", "Тест как где-то" — это определенно такая жесть. Но поиня почему "как"? Разве касторво положительное впечатление от игры может быть трюм? Нет! Как может некачественные игры быть трюм? Объявляйте конкурс на лучший конкурс! Приз безусловно и дорога в жизнь его творению гарантируется. В заявки должны быть четко и коротко изложены суть и условия конкурсов, основные критерии просты — это должно быть интересно и читателю не должно чувствовать себя оторванным от сему в забое, оставив остальные конкурсы до середины.
Теперь про игры, из которых мы выберем. Что-то в этой идее есть. Наверняка вы, дорогие читатели, задаете себе вопрос — правда ли это слова "Из-Забитые сравнение" или "Тетюка 2" недостаточно хороши, чтобы о них писать. Нет — "Из-З" выводит в следующие номера, а "Тетюка" пока присутствует в нашей жизни только на некачественном уровне — было бы неужели "радовать" вас руководством с криком "перестать играть". Но надо ли извещать вас о каких-либо явном таком образе? Допустим, за месяц выиграл 40 игр — правда ли разумно предлагать подстраивать, чтобы пересчитать их все? Пересчитайте игры, которые мы считаем Недостойными статьи, тоже странно — само надеться, что вы любите так много за то, что мы писали о лучшем, а не о худшем играх. В общем, это надо обдумать. Скажем, как вам идея — в конце каждого номера редактора сообщать, что нас ждет в следующем номере. По крайней мере, частично: сорри-ры случаются...

Письмо автору

Здравствуйте, уважаемая редакция ИИИ.

Хочу сказать, что вы делаете не простую работу, но у нас все отменно получается. На контакте у нас имеется раздел — "Все для лучшего игр". Хотелось бы, чтобы в ней также разместились одобрения — что-то вроде "Лучшие работы читателей", где будет выкладываться все лучшее, что смог сделать народ своим руками.

P.S. Я большой поклонник Morrowind и хочу сказать вам СПАСИБО огромное спасибо за мод Blants v.1.8. У меня Аккерманская версия игры. К счастью я вкрякнул собственноручно локализированный мод под названием "Walden's Gate Improvement 3", внесший огромное число изменений в файлы игры. Это на случай, если поддурится кто-то как называет. Ну, как на худой конец, вы можете просто выложить его на контакт. Я думаю, это будет хороший подарок всем игрокам.

С уважением, Пася.

Мысль сделать такую рубрику нам очень симпатична. Но детали контактного письма жаль от номера к номеру. Поэтому, как только такое работ станет достоянием, чтобы рубрика всегда была заполнена, мы немедленно создадим ее, а пока с удовольствием разместим ваш достойный мод на контакте.

Единственная просьба ко всем читателям — не отправляйте нам все, что завалялось в ящике вашего стола, прошлите то, что вам будет действительно не стыдно увидеть под своим именем. Скажем, задрала карта по "Терия" не имеет шансов украсить собой рубрику, зато отнимет у нас массу времени, но если она действительно интересна — почему нет. Договоримся?

Письмо автору

Дорогой, уважаемый читатель журнала!!!

В начале пара комментариев. Журнал получился отличный. Статьи очень интересные, качественные с толком, а главное — волнующие. Так держите!

У меня возникла идея: а почему бы вам не уредить рубрику, где бы читателю делалось приятно и уютно с остальными. Что-то вроде "Теймсервой совет" или "Читатель — читате-

лю". Это и добавление и уже полюбившейся рубрике "Советы мастера". Если вы выделите часы на контакт, то освободившись места хватит на пару читательских статей и лучших компьютерных игр. Именно о лучших, а не обо всех подряд.

С уважением поклонником, Сергей [=SF=].

Хорошая идея. В данный момент она реализуется в конкурсе "Знаете ли вы, что...", но с временем вполне может превратиться в постоянную рубрику. Делать из нее колонку "Советов мастера" представляется не вполне осмысленным — чем это тогда будет различаться? — а вот информативный источник коротких сообщений о ваших находках вполне может стать "двухдневной рубрикой". Тут, дорогие читатели, все зависит только от вас — "пишите как, пишите, а мы прочтем, прочтем" — последнее и вам гарантирую.

А лет убрать часы на контакт не представляется возможным, так как многие читатели просто, наоборот, увеличат эту рубрику.

Письмо читателю

Здравствуйте!

Зовут меня Саламанов Сергей, мне 26 лет. Во втором номере "ИИИ" была информация, что журналу требуются авторы. Вот я и выдвинул, а почему бы мне не попробовать. Играть в игры я люблю (на 26 лет играю БГ), пишу тоже. И вот в третьем номере журнала было предложение игры Silent Hill 2. В архиве лежал два файла: архивациями Bate from a wishdot и Security герода Silent Hilldot. По-моему, названная файловый говорит сама за себя. Если вам это нужно, то напишите это в "Советы мастера". Пожалуйста, если решите печатать, то kindly сообщите мне на ящик, также напишите, нужны ли вам дополнительные статьи в архиве. А то, может, мне устремится на оплачиваемую работу?

Саламанов Сергей

Это письмо мы публикуем незадолго до отправки журнала в печать, однако при выполнении технических требований, предельных к оформлению публикации, ваша статья, Сергей, имеет все шансы войти в следующий номер ИИИ.

Письма с предложениями статей приходят к нам в большом количестве, поэтому и ответу здесь всем. К сожалению, большинство присланных нам работ находится ниже уровня требований журнала, хотя мы обязательно читем их все. Статьи оцениваются по ряду параметров: если она хорошо структурирована, легко читается, а



автор прекрасно знаком с материалом — она имеет все шансы быть опубликована. Оставось приложить к ней качественное скриншоты — и можете смело вставать в ряды авторов. Ограничений по полу, возрасту, профессионализму и политической ориентации авторам не предъявляется. В настоящий момент в публикации в "Советы мастера" гетается две статьи, присланные нашими читателями.

Если, провайдя свои таланты лучше именно в "Советы мастера" — это особая рубрика. Скажем, провайдя игры — это базовый элемент работы, она называется зарплате автору, о котором точно известно, что он предоставит полностью гетевый материал точно в срок. И это естественно — руководство по новой игре надо публиковать "сейчас или никогда". А "Советы мастера" живут "вне времени".

Ну вот, первый блок полноформатного и познавательного материала раздела прошел своим чередом. Будем обобщать, а так, спасибо, еще автор-другой — введен номинация "Лучшее письмо месяца". Будет его прекращать, как водится, кем-нибудь приятным, еще кто-нибудь предидет. Предлагайте, статьи. Журнал у нас мелодий, дистанция, у вас есть возможность вырваться его вместе с нами тактик, каким вы хотели бы его видеть. Тем более что вместе с ростом уровня увеличивается и его возможность.

Или обещались, если не обдумали своего письма в ближайшем номере: по-первому, оно может появиться в следующем, во-втором, третье предложение и каждый голос берем раскрываемся по пунктам, подчитываемся и учитываемся, и, наконец, в-третьем, я сделал все, чтобы ответить каждому лично. И конечно, не забудь забрать зинтики, статьи и рассылки, адрес присланного читательской рукой. До следующего номера.

С любовью наша,
Татьяна Саламанова
IIPout@igromania.ru

Продолжение самой популярной
стратегии в реальном времени

ПРОТИВОСТОЯНИЕ

АЗИЯ В ОГНЕ

На этот раз действие построено на событиях
второй и третьей арабо-израильской войны
и войны в Корее.
События охватывают
период с 1950 по 1973 годы.



ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ

- реальные сражения в четырех кампаниях
- восемь стран, участвующих в боевых действиях
- до 50 юнитов у каждой страны
- максимальная реалистичность, параметры войск соответствуют действительности
- принципиально новые юниты и строения
- улучшенный редактор миссий
- проверенный временем многопользовательский режим

©2000 РУССОВИТ ПUBLISHING, ИЗДАТЕЛЬ: РУССОВИТ ПUBLISHING

E-mail: office@russovit.ru, адрес в Интернет: www.russovit.ru

Офис продаж: тел. 095 212-44-81, 212-91-81, 212-91-61, Техническая поддержка: 212-21-90



Этот диск можно приобрести по адресу: «Москва, Багратионовский пр., д.7 корп.3, Т.Д. «Горбушкин двор» павильон P2-23

