

СТРАНА ИГР

<http://www.igra.ru>

ИГРЫ

Resident Evil: Code Veronica
 Decay
 Experience
 Dracula
 Sid Meier's Antietam
 Test Drive 6
 D2

ПРОХОЖДЕНИЯ

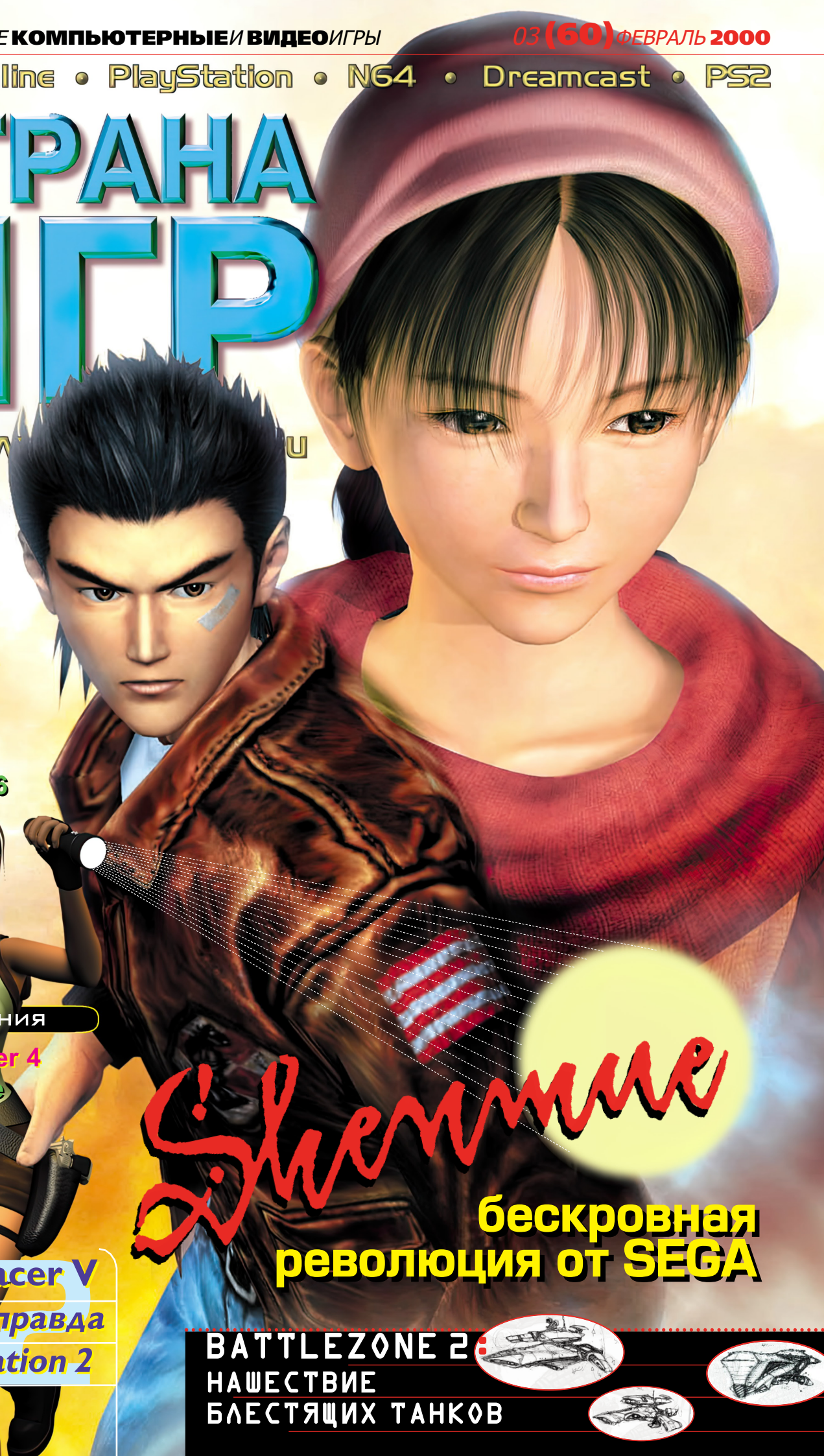
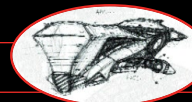
Tomb Raider 4
 Planescape
 Torment
 Ultima
 Ascension

Ridge Racer V
 или вся правда
 о PlayStation 2

Шенmue

бескровная революция от SEGA

BATTLEZONE 2:
 НАШЕСТВИЕ
 БЛЕСТЯЩИХ ТАНКОВ



Там, где образ обретает четкость

SyncMaster 700 IFT/900 IFT



Легко увидеть, почему SyncMaster 700 IFT/900 IFT одни из самых совершенных профессиональных мониторов в мире. Множество производителей заявляют о плоских экранах своих мониторов, но только мониторы SyncMaster IFT 17/19" имеют абсолютно плоский экран и абсолютно плоское изображение. Мониторы SyncMaster 700 IFT/900 IFT — лучшие среди 17/19" мониторов, созданные для профессионалов, для тех, кто любит и ценит истинную точность.

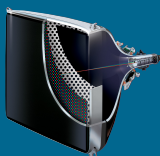
DYNАFLАТ™



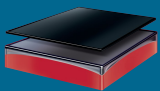
Эргономичный дизайн монитора радует глаз с любой стороны. Plug & Play DDC 2 Bi — простота и удобство в подключении и настройке.



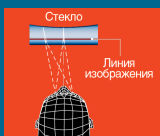
Удобная, эргономичная выдвигаемая панель настройки.



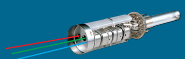
Теневая маска с горизонтальным шагом 0.20 мм позволяет добиться высокого разрешения, яркости и цветосовместимости, четкого изображения.



Антистатическое и антибликовое покрытие Smart III Treatment повышающее контраст и четкость изображения.



Оптимизированная форма внутренней поверхности экрана ЭЛТ обеспечивает идеально плоское изображение.



Электронно-лучевая пушка SAF-11 — обеспечивает улучшенную фокусировку.

Плоская форма

Физическая и визуальная плоскость

Новейшая разработка компании Samsung — электронно-лучевая трубка DynaFlat™ обладает абсолютно плоским экраном, который обеспечивает четкое изображение, свободное от оптического эффекта вогнутости при любом угле зрения — недостатка, свойственного многим другим мониторам с плоским экраном.

Высокий уровень яркости

DynaFlat™ имеет повышенный коэффициент пропускания света (86% против 53% у обычных мониторов).

Цвет

Замечательная чистота цвета

Новое люминофорное покрытие Super Pigment Phosphor обеспечивает более широкий диапазон воспроизводимых цветов, создавая удивительно естественные и яркие цвета.

Теневая маска

Теневая маска с горизонтальным шагом 0.20 мм гарантирует превосходную фокусировку при высоких разрешениях.

Удобство

Управление цветом

Технология управления цветом Samsung Real Color Control упрощает смешение трех цветов RGB в графических приложениях. С помощью кнопок, используя лишь два параметра настройки — оттенок и цветовая насыщенность, возможна простая и удобная настройка цвета. С помощью уникального экранного меню Digital Display Director возможна регулировка цветовой температуры с шагом 100 Кельвин, устранение муара и т.д.

Совершенное изображение

Высокие частоты обновления экрана (89Гц при 1280 x 1024 и 119Гц при 1024 x 768) гарантируют изображение без бликов, уменьшая утомление глаз пользователя и обеспечивая идеальные условия для успешной и длительной работы.

Безопасность

Соответствие самым жестким мировым стандартам и требованиям безопасности TCO '95, TCO '99, Blue Angel.



Представительство Samsung Electronics в Москве
E-mail: info@samsung.ru, Web-site: <http://www.samsung.ru>
фирменный магазин 208 16 54, 211 0166, 110 4873

Покупайте у партнеров SAMSUNG

Формоза 234 2164, Вист 159 4001 (10 линий), 288 7518, X-Ring 719 9580, Олди 178 9044, Роско 213 8001, СТИЦНК 742 6555, НИКС 216 7001, Партия 742 5000, 742 4000, Ф-Центр 472 6401, R&K 230 6350, Валга 299 5756, Лизард 490 6536, Corvette 369 0694, Inel 742 6436, Сатурн 148 9461, Техмаркет Компьютерс 214 2121, SMS 956 1225, Деникин 913 3959, M.Video 921 0353, Desten Computers 195 0239, Almer 261 7129, Сетевая Лаборатория 784 6490, Кит 181 3539, Санкт-Петербург (812) Вист-СПб 325 6898, 327 9016, CONCOM 320 9080, Ладога 325 8202, Мир Техники 325 0730, 327 5828, 325 4380, IVC-CHS 329 3673, МТ Компьютерс 186 9590, Авэкс 110 1313, Хи-квадрат 325 7187, 327 6545, РАМЕС 277 8686, KEY 325-3216, Aura Computers 248 83 90, 325 69 20, Партия Балтика 296 80 94, Новосибирск (3832) Нэта 54 1010, Квеста 33 2407, Адитон 28 5453, МультиШтерн 53 4444, Волгоград (8442) Вист 327932, Ростов-на-Дону (8632) Технополис 90 3111, Вист-Дон 63 5430, Микро Системс 63 5777, Зенит 38 6565, Краснодар (8612) Владос 64 2864, 62 2541, Трейд Мастер 55 5040, Компьютерные системы 55 9994, Окей 60 1144, Сочи (8622) Юпитер-юг 99 8789, Владос 92 2291, Новороссийск (27) Владос 22 6442, Нижний Новгород (8312) Вист 67 7905, Юст 30 1674, Екатеринбург (3432) Формоза 59 1868, Парад 22 5583, Челябинск (3512) EMS 60 2057, Оренбург (3532) Мехатроника 78 0757, Иркутск (3952) Анком 510 510, Омск (3812) Вист 54 4384, Надежда 31 5658, Томск (3822) InIntant 41 5234, Элекс-ком 72 7240, Ижевск (3412) Элли 23 2026, Тула (0872) Вист 30 5100, Калуга (0842) Вист-Ока 55 8585, Рязань (0912) Комис 24 1070, Казань (8432) Абак 76 9559, Мэлт 64 2584, Кемерово (3842) ККЦ 36 0303, Самара (8452) Прага 16 3287, Ламберт 32 6104, Такт-Софт 99 3575, Тюляты (8482) ИнфоЛада 40 6640, Альба 22 9453, Тюмень (3452) Комтех 46 6594, Уфа (3472) Форте 35 8914, Империл 53 4222, Ю. Сахалинск (42422) СаХинфо 336 05, Хабаровск (4212) Амур 37 6587, Находка (4236) EPSI 64 6680, Владивосток (4232) Информационные Системы 26 9055, Владтехно 26 8187, Саранск (8342) Фарго 17 0858, Ставрополь (8652) Инфа 77 7777, Владимир (0922) Кант 32 6080, Орел (0862) Трио 47 2482, Пермь (3422) ИВС 46 6594, Барнаул (3852) Алтай Компьютер Сервис 22 336

SAMSUNG

ELECTRONICS



М И Л Л Е Н И У М У Ж Е З А В Т Р А !

САМЫЕ МОДНЫЕ И НЕОЖИДААННЫЕ
КОМПЬЮТЕРНЫЕ ОБРАЗЫ
с 03:00 до 07:00
в ПРОГРАММЕ "ТЕЛЕНОЧЬ" НА



в СОПРОВОЖДЕНИИ МУЗЫКИ
AMBIENT, TRIP HOP, ACID JAZZ,
TRANCE, TECHNO, GARAGE, BREAK BEAT,
DRUM & BASE, DEEP HOUSE, DUB

СОДЕРЖАНИЕ



Зарегистрирован
в Комитете Печати РФ
регистрационный номер
014416 от 31.01.96

COVERSTORY

044

SHENMUE CHAPTER 1: YOKOSUKA

Никогда. Никогда еще не было такой игры. Такого масштабного, такого амбициозного, невыполнимого проекта с таким невероятным бюджетом и еще более невероятной концепцией и идеей игрового процесса.

SHENMUE CHAPTER 1: YOKOSUKA

SHENMUE CHAPTER 1: YOKOSUKA

SHENMUE CHAPTER 1: YOKOSUKA

BATTLEZONE 2



052

SID MEIER'S ANTIETAM

Меня всегда привлекала военная история, и чувства, которые испытывает полководец, командующий огромной армией, оставались, пожалуй, одной из самых манящих и загадочных тайн.

SID MEIER'S ANTIETAM



036

BATTLEZONE 2

Будучи поистине революционной для своего времени и, соответственно, произведя фурор среди прогрессивной игровой общественности, Battlezone была незаслуженно забыта на долгие три года. Конечно, можно скептически относиться и к сиквелу, но, возможно, теперь, на рубеже веков, настало время пересмотреть свои взгляды и по достоинству оценить игру от Pandemic Studios.

ИГРЫ В АЛФАВИТНОМ ПОРЯДКЕ

PC		64	PS		Dreamcast		Nintendo 64		
Battlezone II	36	Planescape Torment	64	Kamurai	34	D2	35	Conker's Bad Fur Day	06
Big World	32	Shadow Watch	33	Micro Maniacs	06	Decay	10	Legend of Zelda: The Mask of	
Decay	10	Sid Meier's Antietam	52	Need for Speed: No Limits	06	Earth 2150	22	Mujula	06
Dracula	42, 70	Splinter	30	Syphon Filter 2	06	Experience	14	Resident Evil Zero	06
Earth 2150	22	Sudden Strike	31	Test Drive 6	40	Resident Evil: Code Veronica	18		
Experience	14	Test Drive 6	40	Tomb Raider 4	72	Shenmue	44	PlayStation 2	
Gorky-18	39	Tomb Raider 4	72	Urban Chaos	54	Soul Calibur 2	06	Experience	14
Need for Speed: No Limits	06	Ultima Ascension	56			Test Drive 6	40	Ridge Racer 5	20
		Urban Chaos	54						

НОВОСТИ NEWS

- 004** Индустриальные новости
- 006** Игровые Новости

010 ХИТ? PREVIEW

- 010** Decay
- 014** Experience
- 018** Resident Evil: Code Veronica
- 020** Ridge Racer 5
- 022** Earth 2150

024 ОНЛАЙН

- 024** «По модему» втроем ?!
- 025** Warpath
- 025** Warcraft — ностальгия по будущему...
- 027** Download: Gamespy
- 028** Не первый контакт

030 В РАЗРАБОТКЕ PREVIEW

- 030** Splinter
- 031** Sudden Strike
- 032** Big World
- 033** Shadow Watch
- 034** Kamurai

035 ОБЗОР REVIEW

- 035** D2
- 036** Battlezone II
- 039** Gorky-18
- 040** Test Drive 6
- 042** Dracula
- 044** Shenmue
- 052** Sid Meier's Antietam
- 054** Urban Chaos

056 ТАКТИКА TAKTIX

- 056** Ultima Ascension
- 064** Planescape Torment
- 070** Dracula
- 072** Tomb Raider 4

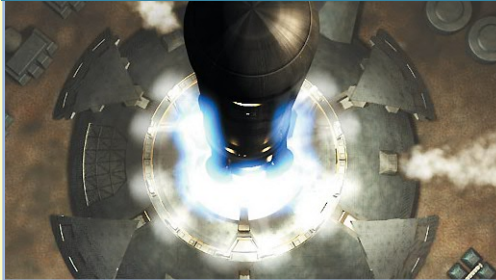
085 ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

088 УГОЛОК ГОБЛИНА

092 MAGIC: THE GATHERING

095 ПИСЬМА LETTERS

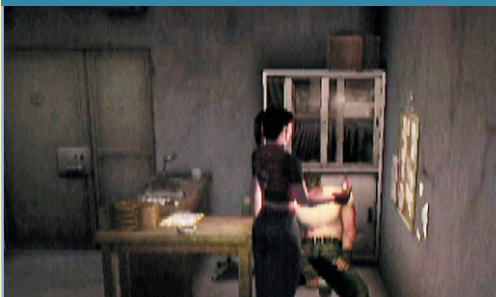
EARTH2150



DECAY



RESIDENT EVIL: CODE VERONICA



RIDGE RACER V



EXPERIENCE



РЕДАКЦИЯ

Сергей Лянге serge@gameland.ru издатель
 Сергей Амирджанов amir@gameland.ru главный редактор
 Борис Романов boris@gameland.ru редактор Видео
 Сергей Долинский dolser@gameland.ru редактор Онлайн
 Эммануил Эдж emik@gameland.ru корреспондент в США
 Дмитрий Эстрин estrin@gameland.ru технический редактор
 Виталий Гербачевский vr@gameland.ru корректор

GAMELAND ONLINE

Денис Жохов denis@gameland.ru WEB-master
 Академик akademik@gameland.ru WEB-редактор

ART

Серж Долгов обложка
 Сергей Лянге serge@gameland.ru дизайн и верстка
 Леонид Андруцкий leonid@gameland.ru дизайн и верстка
 Иван Солякин ivan@gameland.ru дизайн и верстка
 Михаил Огородников michel@gameland.ru дизайн и верстка

ПРОИЗВОДСТВО

Леонид Андруцкий leonid@gameland.ru цветоделиние
 Ерванд Мовсисян техническая поддержка

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Игорь Пискунов igor@gameland.ru руководитель отдела
 Алексей Анисимов anisimov@gameland.ru менеджер отдела
 тел.: (095) 124-0402, 797-1489; факс: (095) 125-0211

ОПТОВАЯ ПРОДАЖА

Владимир Смирнов vladimir@gameland.ru
 Самвел Анташян samvel@gameland.ru
 тел.: (095) 124-0402; факс: (095) 125-0211

GAMELAND PUBLISHING

«АГАРУН Компани» учредитель и издатель
 Дмитрий Агарунов dmitri@gameland.ru директор
 Борис Свворцов boris@gameland.ru финансовый директор

Для писем 101000, Москва, Главпочтамт, я/я 652
 Web-Site <http://www.gameland.ru>
 E-mail magazine@gameland.ru

Доступ в интернет:
 компания Zenon N.S.P.
<http://www.aha.ru>; телефон: 250-4629

GAMELAND MAGAZINE

AGAROUN Company publisher
 Dmitri Agarounov dmitri@gameland.ru director
 phone: (095) 124-0402; fax: (095) 125-0211

Co-operated with GameLand (N.Y.) Inc.
 phone: (718) 421-9130; fax: (718) 421-9129

Отпечатано в типографии «ScanWeb», Finland

Тираж 50 000 экземпляров
 Цена договорная

Редакция ждет откликов и писем читателей. Рукописи, фотографии и иные материалы не рецензируются и не возвращаются. Принесим свои извинения читателям, на письма которых редакция не ответила. За достоверность рекламной информации ответственность несут сами рекламодатели. Рекламные материалы не редактируются и не корректируются.

При цитировании или ином другом использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Страну Игр» строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение или размножение каким бы то ни было способом материалов настоящего издания допускается только с письменного разрешения владельца авторских прав.

**Издательству
 GameLand Publishing
 ТРЕБУЕТСЯ**

**Менеджер по работе
 с престижными клиентами
 в отдел рекламы**

Требования:

- ☉ опыт работы в СМИ или рекламном агентстве
- ☉ знание компьютерного рынка
- ☉ опыт привлечения новых клиентов

з/п высокая, хорошие условия работы

**Резюме присылайте Пискунову
 Игорю по факсу: (095) 125-0211
 или по адресу: igor@gameland.ru
 тел.: (095) 124-0402**

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

2 обложка	Samsung	011, 015, 037	E-Shop	051	Птюч
3 обложка	Максимум	013	Техмаркет	053	Журнал «Хакер»
4 обложка, 055 1С		017	Zenon	086	ОНЛАЙН «СИ»
001	МузТв	027	АБКП	087	DVD-Shop
009	Станция 2000	034	ОРМ		



Случилось страшное. Bill Gates, глава могущественной корпорации Microsoft, подал в отставку. А произошло это знаменательное событие буквально через день после того, как в прессу просочились слухи о том, что его родную компанию собираются все-таки разделить на несколько независимых частей, для того чтобы создать на рынке программного обеспечения для персонального компьютера хотя бы видимости наличия здоровой конкуренции. И хотя на момент написания этой заметки ни первое, ни второе сообщение не получило стопроцентного подтверждения со стороны Microsoft, все идет к тому, что хотя бы первая новость вскоре будет озвучена уже вполне официально. Все эти шокирующие новости, конечно, никак не повлияют на расстановку сил в индустрии электронных игр, но это уже и не важно. Главное, чтобы наш интерес к тем событиям, которые происходят вокруг нас, не угасал никогда и не при каких обстоятельствах. А для этого нам нужно очень мало: просто чтобы такие вот сенсационные события происходили как можно чаще (это была, кто еще не понял, просто шутка).

1999 ГОД: ПОДВОДИМ ПЕРВЫЕ ИТОГИ

Итак, двухтысячный год наконец-то наступил, а это значит, что пришла пора подводить итоги года предыдущего. Этим благодарным занятием в последние дни занимались все кому не лень, а нам лишь оставалось тупо наблюдать за тем, как под напором голых фактов начали рушиться все те мифы, которые успели сочинить за последнее время гениальные маркетологи. Начнем с Америки, которая первая смогла отчитаться в полном объеме о том, как она провела ушедший год. Итак, главным итогом 1999 года для североамериканского рынка электронных развлечений стало то, что продажи игр для PlayStation, Nintendo 64 и Dreamcast более чем в два раза превысили продажи игр для персонального компьютера. Больше всего игр в прошлом году в Америке продала компания Nintendo, а больше всего приставок - корпорация Sony. Самой популярной игровой платформой остался портативный Gameboy, у которого так и не появилось ни одного конкурента на его родном рынке, а самой популярной игрой прошлого года на всех платформах был признан портативный же Pokemon. Выпущенный в начале сентября Dreamcast был продан в количестве более полутора миллионов экземпляров и таким образом стал самым быстрораскупаемым продуктом в своей категории за всю американскую историю. Именно благодаря последнему долу PlayStation на рынке игровых приставок в этот период времени сократилась на десять процентов и достигла отметки в 53%. Однако это не помешало PlayStation превратиться в прошлом году в «самую популярную консоль всех времен и народов». В свою очередь, доля Nintendo 64 от этих же самых событий сократилась на 5% и приблизилась к отметке в 32%. Тем не менее, общий рост продаж, по сравнению с прошлым годом, составил всего лишь 11% (против 24% в позапрошлом году). Соответственно, американская игровая индустрия теперь оценивается почти в 7 миллиардов долларов. Переходим в Японию, в которой экономический кризис явно неблагоприятно повлиял на положение дел в игровой промышленности. Самым явным тому примером послужило то, что за целый год в Стране Восходящего Солнца было продано меньше консолей, чем в США, всего за один лишь четвертый квартал. Более того, общий объем продаж игро-

вой продукции по сравнению с прошедшим годом в Японии явно сократился, причем довольно серьезно, и это не может не беспокоить тамошних руководителей соответствующих предприятий. С другой стороны, продажи персональных компьютеров в Японии за прошедший год заметно выросли, что, однако, никак не сказалось на продажах для него игровой продукции. Одновременно с этим Sony в очередной раз продала больше приставок, чем Sega, а Sega больше, чем Nintendo. Соответственно, расстановка сил за прошедший год там практически не изменилась (просто теперь не Saturn незначительно опередил по продажам Nintendo 64, а Dreamcast.) Соответственно, PlayStation в прошлом году заняла примерно 49% японского рынка приставок, Dreamcast - 27%, а N64 - 24%. Но больше всего в 1999 году в Японии было продано совсем не PlayStation, а портативных игровых систем по имени Gameboy, которые опередили по продажам детисе Sony почти в полтора раза. Ну а напоследок стоит отметить, что больше всего игр в Японии в прошлом году продала компания Konami, а самой популярной игрой прошлого года стал, тем не менее, новый Pokemon от Nintendo. К сожалению, подобной статистикой по Европе мы пока не располагаем, так что сказать что-нибудь определенное по этому поводу я просто не имею возможности. Однако если такие данные наконец-то будут обнародованы, я непременно к ним еще раз вернусь. Напоследок стоит отметить, что отношение ко всем вышеперечисленным фактам может быть разным, однако сути дела это абсолютно не меняет. Поэтому советую вам взять все написанное чуть выше просто на заметку и особо не расстраиваться из-за того, что люди за границей предпочитают почему-то играть в какого-то там Pokemon'a, а не в третий Quake или Unreal Tournament. Идем дальше. Если вы еще не забыли, чуть ли не больше года назад компания VM Labs, состоящая из выходцев из компании Atari, объявила о том, что она разработала новую технологию, которая сможет без особых затрат для производителя оснастить обычный DVD проигрыватель игровыми возможностями. После этого VM Labs, по каким-то причинам, ушла в тень, и мы о ней практически забыли. Однако совсем недавно на американской выставке Consumer Electronics Show компания

SAMSUNG ПРОДЕМОНСТРИРОВАЛА DVD-ПРОИГРЫВАТЕЛЬ С ИГРОВЫМИ ВОЗМОЖНОСТЯМИ,

который как раз и будет использовать в себе ту технологию, которую в свое время разработала американская компания VM Labs. Этот, прямо скажем, не самый дешевый аппарат, который выйдет в США уже весной этого года, поступит в продажу по цене в 499 долларов и будет носить гордое имя Extiva. По своим техническим характеристикам его игровая часть вряд ли сможет соперничать даже с Nintendo 64, однако Extiva будет нацелена совсем не на фанатов компьютерных и прочих игр. Этот аппарат будет продаваться тем, кто просто хочет приобрести себе достойный DVD проигрыватель, который, к тому же, будет «бесплатно» оснащен возможностью прокручивать какие-то там интерактивные игры. Последние, кстати говоря, были также показаны на этой выставке и, честно говоря, не произвели на нас никакого впечатления. Однако наше мнение не интересует ни Samsung, ни VM Labs, так как их продукт был создан совсем не для нас, а для потребителей такой продукции, как Barbie Fashion Designer. Поэтому, несмотря на его техническую отсталость и высокую цену, Extiva может с легкостью найти себе своего покупателя. Кстати о Barbie, а точнее о той компании, которая эту куклу производит. На днях корпорация

MATTEL СООБЩИЛА О НАМЕРЕНИИ ВТОРГНУТЬСЯ НА РЫНОК ПОРТАТИВНЫХ ИГРОВЫХ СИСТЕМ,

выпустив в США осенью этого года черно-белую игровую систему WonderSwan от своего японского «друга» Bandai. Если вы еще не забыли, то примерно месяц тому назад одно из влиятельнейших японских издательств, а именно Square, решило поддержать этот борющийся за место под солнцем игровой формат своей суперхитовой продукцией. Косвенную поддержку WonderSwan, естественно, оказывает и компания Sony, которая позволила Bandai анонсировать скорый выпуск нового аксессуара для WS, который бы позволил ему работать в тандеме с PlayStation и PlayStation 2. А для того чтобы выпуск WonderSwan'a у Mattel прошел успешно, данная компания ре-

шила в спешном порядке усилить команду руководителей своего подразделения Mattel Interactive, пригласив туда работать президентом бывшего руководителя Sega of America и бывшего вице-президента Sony Computer Entertainment of America. Зовут этого человека, прославившегося на весь мир успешным выходом в свет игровых приставок PlayStation и Dreamcast, Bernie Stolar, и теперь на его плечи ляжет ответственность за успешный запуск уже третьей игровой платформы за его короткую жизнь. А тем временем сама Sony, которая все еще пытается помочь WonderSwan'у в своей родной Японии, также времени даром не теряет. Как сообщило информационное агентство Nikkei, данная компания объявила о том, что она планирует выпустить в 2001 году некий портативный компьютер (PDA), с помощью которого появится возможность скоординировать работу таких вещей, как телевизор, проигрыватель DVD, PlayStation 2 и так далее. Особых подробностей по этому поводу Sony пока не разглашала, однако ожидается, что премьера этого аксессуара состоится на ближайшей выставке E3. А теперь пришла пора познакомить вас с парой довольно неприятных новостей и на этом закруглиться. Начнем с того, что американское

ИЗДАТЕЛЬСТВО ASC ОБЪЯВИЛО О СВОЕМ ЗАКРЫТИИ

Причиной такого печального конца для ASC стал провал ее проекта Jeff Gordon XS Racing, в разработку и рекламу которого эта компания вбухала огромное количество денег. Как выяснилось сегодня, за счет его предполагаемого успеха ASC надеялось покрыть свои убытки от предыдущих провальных проектов. Однако несколько непродуманных решений не позволили этой мечте воплотиться в жизнь, и теперь ASC в спешном порядке приходится искать покупателя для своих оставшихся проектов и купленных в стародавние времена лицензий (TNN Motorsports, Jeff Gordon и Werewolf: The Apocalypse). Поговаривают, что этим покупателем может выступить вездесущая компания Take Two Interactive, однако эти слухи пока не находят подтверждения. Ну и, наконец, компанию

LUCASARTS ПОКИНУЛ ЕЕ ПРЕЗИДЕНТ, А ТАКЖЕ ДИЗАЙНЕР GRIM FANDANGO,

небезызвестный Tim Schafer. Кстати говоря, последний прихватил с собой и еще одного бывшего подчиненного Джорджа Лукаса - программиста по имени Aric Wilmunder. Куда направил свои стопы эта троица пока не ясно, однако сама LucasArts уже успела объявить о том, что, по крайней мере президенту, она уже нашла замену. В общем, будем ждать прояснения и этой довольно неприятной ситуации, чтобы потом вновь вернуться к освещению данного вопроса, но уже со свежими фактами на руках. На этом позволю закончить этот немного грустный рассказ о жизни игровой индустрии в первые 2 недели 2000 года. Будем надеяться, что в следующий раз мне придется делиться с вами более веселой и полезной информацией.

ХИТ-ПАРАД

А М Е Р И К А П С

- | | |
|--------------------------------|--------------------|
| 1. ROLLER COASTER TYCOON | HASBRO INTERACTIVE |
| 2. WHO WANTS TO BE MILLIONAIRE | DISNEY INTERACTIVE |
| 3. QUAKE 3 ARENA | ACTIVISION |
| 4. AGE OF EMPIRES II | MICROSOFT |
| 5. ROLLER COASTER TYCOON:CORK | HASBRO INTERACTIVE |
| 6. RAINBOW SIX GOLD PACK BNDL | RED STORM |
| 7. RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR | RED STORM |
| 8. HALF-LIFE | HAVAS INTERACTIVE |
| 9. C & C: TIBERIAN SUN | WESTWOOD STUDIOS |
| 10.DEER HUNTER 3 | WIZARDWORKS |

А М Е Р И К А В С Е Ф О Р М А Т Ы

- | | | |
|----------------------------|--------------------|-----|
| 1. GRAN TURISMO 2 | SONY COMPUTER ENT. | PS |
| 2. POKEMON YELLOW | NINTENDO | GB |
| 3. TONY HAWKS PRO SKATER | ACTIVISION | PS |
| 4. DONKEY KONG 64 | NINTENDO | N64 |
| 5. TOMORROW NEVER DIES 007 | ELECTRONIC ARTS | PS |
| 6. GRAN TURISMO | SONY COMPUTER ENT | PS |
| 7. NBA LIVE 2000 | ELECTRONIC ARTS | PS |
| 8. SPYRO THE DRAGON | SONY COMPUTER ENT | PS |
| 9. ROLLER COASTER TYCOON | HASBRO INTERACTIVE | PC |
| 10.DRIVER | GT INTERACTIVE | PS |

А Н Г Л И Я В С Е Ф О Р М А Т Ы

- | | | |
|-------------------------------|-------------------|-----------|
| 1. FIFA 2000 | EA | PS,PC |
| 2. TOMORROW NEVER DIES 007 | ELECTRONIC ARTS | PS |
| 3. TOMB RAIDER 4 | EIDOS | PS,PC |
| 4. CHAMPIONSHIP MANAGER 99/00 | EIDOS | PC |
| 5. MEDAL OF HONOR | ELECTRONIC ARTS | PS |
| 6. GRAN TURISMO | SONY COMPUTER ENT | PS |
| 7. DRIVER | GT INTERACTIVE | PS,PC |
| 8. WORMS ARMAGEDDON | HASBRO | DC,PS,N64 |
| 9. COLIN MC RAE RALLY | CODEMASTERS | PS,PC |
| 10.CRASH BANDICOOT 2 | SONY | PS |

Я П О Н И Я В С Е Ф О Р М А Т Ы

- | | | |
|---------------------------|----------|-----|
| 1. POKEMON GOLD&SILVER | NINTENDO | GB |
| 2. VALKYRIE PROFILE | ENIX | PS |
| 3. MARIO PARTY 2 | NINTENDO | N64 |
| 4. SHENMUE | SEGA | DC |
| 5. GRAN TURISMO 2 | SONY | PS |
| 6. DONKEY KONG 64 | NINTENDO | N64 |
| 7. MOMATOROU DENTETSU 5 | HUDSON | PS |
| 8. CHOCOBO COLLECTION | SQUARE | PS |
| 9. CRASH BANDICOOT RACING | SONY | PS |
| 10.CHOCOBO STALLION | SQUARE | PS |

Бедный и несчастный Eidos! Полный провал его четвертого Tomb Raider'a в Америке и более скромные, нежели в прошлый раз, продажи очередных приключений Лары Крофт в Европе не остались незамеченными подлыми инвесторами и циничными аналитиками, которым только дай повод поиздеваться. Полностью зависимое от успеха Tomb Raider'a издательство теперь оказалось в такой ситуации, когда ему приходится любыми способами обороняться от злобных нападок жаждущей крови толпы и обещать своим акционерам исправиться, причем как можно быстрее.

Ну ладно, оставим Лару в покое, ведь ей еще не раз придется встать грудью на защиту финансовых интересов Eidos и Core Design. Жалко, что кроме нее в этих списках комментировать, собственно говоря, и нечего. Единственное, что стоит отметить, так это весьма достойный старт в Японии Shenmue. Как показали цифры продаж, этой игре удалось стать самым быстрораскупаемым продуктом за всю историю Dreamcast, с чем мы ее и поздравляем.



Министерство Обороны
Твой спец отряд
Прокившие прокси
Что ты должен знать



Почтовые бомбы
Тётя Ася на тропе войны
Война на IRC
Тест: хакер ли ты



Трояны. Классификация
Вирус?.. Вирус... Вирус!!!



Приколы javascript
Полевое RPG



Пришел новый год, а вместе с ним пришла долгожданная суeta всей игровой индустрии вокруг нового детища корпорации Sony, приставки PlayStation2, которая, напомним дебютирует в Японии уже менее, чем через два месяца. Разработчики по всему миру соревнуются в эпитетах, украшая репутацию гениальной платформы от Sony самыми лестными отзывами, и одновременно сетуют на саму Sony, которая в последнее время не слишком-то активно ведет работу со сторонними разработчиками и издательствами. Так, например, даже самые лояльные и популярные команды разработчиков, такие как Naughty Dog или Oddworld Inhabitants так и не смогли получить финальные версии систем для разработки аж до середины января! До запуска PlayStation2 в Америке оставалось меньше девяти месяцев! Интересно, как разработчики будут выпутываться из этой ситуации. А пока о других новостях...



можно будет помять и испортить. УРА!!! В следующем номере нашего журнала мы, естественно, вернемся к этой игре еще раз. И тогда, будьте уверены, вы узнаете о ней уже все.

YMICROMACHINES ВСКОРЕ ПОЯВИТСЯ ПРОДОЛЖЕНИЕ!

Культовое английское издательство Codemasters наконец-то официально объявило о выходе весной этого года долгожданного продолжения своей суперхитовой игры **Micro Machines**. Однако вместо того, чтобы попросту вновь сделать то же самое, только лучше, ее разработчики решили несколько изменить свое творение, что и было отражено в его названии.

Так вот, продолжение **Micro Machines**, которое поступит весной этого года на PlayStation, получило название **Micro Maniacs**. В нем, вместо того чтобы соревноваться на машинках, нам придется принять участие в забегах на своих двоих. Все дело в том, что в этой игре под ва-

ше управление попадут двуногие микроманьяки, которые будут, точно так же, как раньше машинки, соревноваться друг с другом в скорости прохождения красочных фантастических трасс.



Чем же закончится для Codemasters такое фривольное отношение к классике, мы пока не знаем. Не знают об этом и они сами, так что с выводами по этому поводу мы пока подождем.

ZELDA GAIDEN И CONKER'S QUEST ПЕРЕИМЕНОВАНЫ

Сразу два новых имени были даны компанией Nintendo своим грядущим хитам для своей платформы Nintendo 64, которые должны будут поступить в продажу в конце 2000 года. Во-первых, продолжению/ответвлению шедевральной **Legend of Zelda: Ocarina of Time**, которому было дано поначалу ра-

SYPHON FILTER 2: ПЕРВЫЕ ПОДРОБНОСТИ

Неожиданно успешная игрушка от 989 Studios **Syphon Filter**, которая сумела понравиться как критикам, так и игровым массам, уже в самое ближайшее время получит себе продолжение. Выдет оно на оригинальную PlayStation, что, по идее, должно порадовать фанатов лучшей приставочной игры за все существование компании 989 Studios.

Список новинок, которые будут включены в **Syphon Filter 2**, возглавляет возможность играть за двух различных персонажей, для каждого из которых будут созданы свои собственные уровни. Кроме этого, в SF 2 игроки смогут играть вдвоем друг против друга на целых 20 специально созданных аренах.

Игра поступит в продажу на двух дисках. Когда это точно произойдет, пока, к сожалению, никто не знает.

НОВЫЙ NEED FOR SPEED ТЕПЕРЬ ОБЪЯВЛЕН УЖЕ ОФИЦИАЛЬНО

Итак, радуйтесь поклонники сериала NFS. В апреле этого года на прилавках магазинов уже совершенно точно появится пятая часть знаменитой серии гонок **Need For Speed**, получившая (по крайней

мере в Америке) название **Need For Speed: No Limits**. Как уже сообщалось ранее, данный проект поступит в продажу пока только на двух форматах: PlayStation и PC. Кроме этого, Electronic Arts подтвердила все слухи о том, что в этой игре в основном будут представлены автомобили марки Porsche, причем все из них, которые когда-нибудь были созданы. Будут в пятом NFS и другие автомобили, но на них EA решила больше не заострять наше внимание.

В этом проекте, на самом деле, вызывает наибольший интерес одна немаловажная деталь. Впервые за всю историю видеоигр производитель таких автомобилей, как Porsche, разрешил в какой-то там видеоигре портить виртуальные модели своей продукции. Иными словами, все эти роскошные тачки теперь



более название **Zelda Gaiden**, наконец-то нашли подходящее имя в виде **Zelda: Mask of Mujula**. А во-вторых, уже немного подзабытой приключенческой игре **Conker's Quest** от Rare подобрали имя в виде **Conker's Bad Fur Day**. Этим информация от Nintendo на сегодня исчерпывается.

SOUL CALIBUR 2 БУДЕТ НА NAOMI

Этот никого уже не шокирующий слух на днях распустили японские игровые журналисты. По их данным продолжение популярной драки от Namco этим летом появится в залах игровых автоматов,

а уже этой осенью переключает на **Dreamcast**. Но этим, как вы понимаете, сегодня уже никого не удивишь. Гораздо интересней, наверное, вам будет узнать о том, что команда разработчиков **Soul Calibur**, по сведениям из достоверных источников, не будет иметь к этой игре практически никакого отношения. Все дело в том, что в данный конкретный момент она работает совершенно над другой игрой для **Dreamcast**, жанровая принадлежность которой пока остается тайной. Однако все тайное когда-нибудь станет явным, и именно в этот момент мы надеемся вернуться к этому щекотливому вопросу.

SONY ОБЪЯВИЛА СПИСОК ИГР, КОТОРЫЕ БУДУТ ПРЕДСТАВЛЕНЫ НА PLAYSTATION FESTIVAL 2000



Девятнадцатого февраля этого года компания **Sony** решила устроить гигантское шоу, приуроченное к скорому выходу ее новой игровой консоли **PlayStation 2**. Именно на этой выставке японские игроки смогут впервые опробовать на себе большую часть из запланированных к выпуску в первые месяцы жизни этой приставки игр. А для того чтобы к этому событию мы все были заранее готовы, **Sony** решила обнародовать названия тех проектов, которые и будут показаны на этом шоу. Особых сюрпризов эта информация никому не принесла, однако и ее оказалось достаточно для того, чтобы подогреть страсти вокруг данного мероприятия.

Итак, смотрите сами:

1. **Sony** собирается показать на шоу в играбельном виде **Gran Turismo 2000** (комментарии излишни) и переделку популярной головоломки для **PlayStation Intelligent Qube**. Также обещают показать себя, хотя бы на видео, такие непонятные игры, как **Fantavision** и интригующий **Densen**.
2. **Namco**, естественно, будет показывать на шоу свои две супер-пулер игры (**Ridge Racer V** и **Tekken Tag Tournament**), которые точно так же, как **Gran Turismo 2000** и **Intelligent Qube**, будут являться переделками аналогичных игр для оригинальной **PlayStation**.

3. **Square** озадачила нас больше всех, анонсировав на PS2 невыразительную гонку **Driving Emotion Type-S** (смотри скриншоты), а также, приготовьтесь, симулятор бейсбола под названием **Let's Play Space Professional Baseball**. К сожалению, анонсированный полгода назад шикарный **Bouncer** пока оказался не готовым к показу, и его, похоже, будут демонстрировать только на видео и только на **Square Millenium**.

4. **Konami** решила не отставать от прогресса и, точно так же, как и **Sony** с **Namco**, готовится показывать на шоу переделку своего старого хита для оригинальной **PlayStation**, в данном случае футбольного симулятора под названием **Jikkyou World Soccer 2000**. Также это издательство продемонстрирует на **Playstation Festival 2000** еще одну игру для **PS2 (Drum Mania)**, которая из-за своей визуальной непривлекательности вряд ли кому-нибудь из вас понравится.

5. А вот издательство **EA Square** приятно удивило нас анонсом выхода на **PlayStation 2** перевода, не знаю уж откуда, ее популярного футбольного симулятора **FIFA 2000**. Кроме него **Electronic Arts** обещает показать еще одну игру. Какую - пока непонятно.

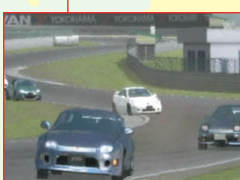
6. **Capcom**, как это ни странно, решил не показывать на этом шоу ни **Dino Crisis 2**, ни даже **Onimusha**. Вместо этого нам подсунут драку **EX3 The Street Fighter**, которая, возможно, кого-нибудь да заинтересует.

7. Великий и могучий **Enix** готовит к выходу **PS2** целую одну игру, а именно интерактивный фильм исключительно для японской аудитории под названием **Love Story**.

Кроме вышеперечисленных проектов от крупных изда-

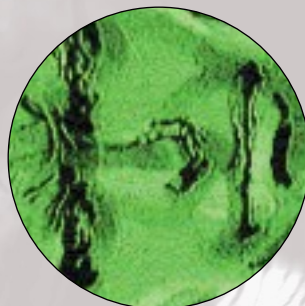


<http://www.gameland.ru>



Видео:
Crossfire v2.0 Patch
Shenmue
MDK 2
Ecco the Dolphin
Gran Turismo 2

Музыка:
Треки
Metal Gear Solid



Демо-версии:
Thief 2: Metal Age
Majesty
Messiah
Final Fantasy VIII
Gabriel Knight 3
Boarder Zone

Патчи:
Revenant v1.11e Patch
Unreal Tournament 405B Patch
Age of Empires v1.0c Patch

Quake III Arena Point Release
Sid Meier's Alien

#3(60), ФЕВРАЛЬ 2000

http://www.gameland.ru

Thief 2: Metal Age

Игры такого класса встречаются чрезвычайно редко. То, что в свое время сделали разработчики из Looking Glass, наконец-то обрело достойное продолжение. Точнее, пока всего лишь демо-версию продолжения. Однако, поверьте, ее вполне достаточно, чтобы получить массу удовольствия. **1**

Majesty

Нет, мы предполагали, конечно, что игра окажется оригинальной и необычной, многим из нас удалось поиграть в раннюю версию игры на выставках, но демка все равно не могла не удивить. Это одна из тех игр, в которой преимущественно нужно наблюдать. **2**

Демо-версии:

Gabriel Knight 3
Boarder Zone

Патчи:

Revenant v1.11e Patch
Unreal Tournament 405B Patch
Age of Empires v1.0c

Патч

Quake III Arena Point Release
Sid Meier's Alien Crossfire v2.0 Patch

Видео:

Shenmue
MDK 2

Messiah

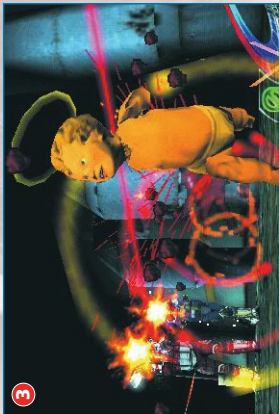
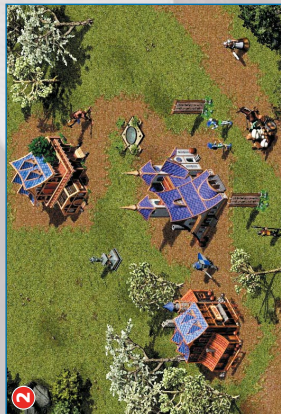
"Оно все-таки вышло!" По-моему, этими словами началось описание демо-версии Messiah. Собственно, финальный релиз должен был выйти к Рождеству, но Перри решил не изменять своему амплуа. **3**

Final Fantasy VIII

К моменту выхода номера игра уже должна появиться на прилавках. После блестящего переноса Final Fantasy VII на PC, у легендарного сериала появилась новая армия поклонников. Следующая часть игры просто не могла не выйти на компьютерах. **4**

Кроме того на демо-диске вы найдете:

Ecco the Dolphin
Gran Turismo 2
Кроме того на диске вы найдете лучшие треки из Metal Gear Solid, статьи и письма читателей "Страны Игр" и... в общем, сами посмотрите...



На этот раз диск получился очень необычный. В первом номере этого тысячелетия мы поместили на CD самые лучшие мультики 1999. В этом, третьем номере, мы решили собрать на диске лучшие демо-версии 1999. На наш взгляд, эксперимент вполне удался (впрочем, финальное слово будет все равно за вами). Наш выбор был обусловлен, прежде всего, вашими откликами и пожеланиями.



тальств, на шоу обещают проявиться еще несколько игр, таких как **A Train VI** or **ArtDink** (симулятор строительства железных дорог. Часть шестая), **Golf Paradise** от **T&E Soft** (детский симулятор гольфа), трехмерная стратегия **Kessen** от **Koei** и пара приключенческих игр от **From Software** (**Eternal Ring** и **Ever Grace**).

В общем, купив **PlayStation 2**, вам будет во что на ней поиграть. Однако тот факт, что все самые лучшие игры для **PS2** не несут в себе абсолютно ничего нового, пока вызывает у нас определенное беспокойство.

Тем не менее, та поддержка, которую решили оказать новой приставке от **Sony** все основные японские издательства, не останется незамеченной. А вот вызовет ли у массового игрока желание потратить 400 долларов на новую приставку засилие в списке сделанных на скорую руку переводов игр с оригинальной **PlayStation**, покажет лишь будущее.



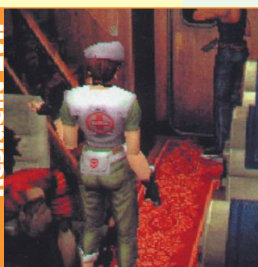
Известное и, не побоюсь этого слова, уважаемое японское издательство **Capcom**



на днях объявило всему миру о своих планах на ближайшее будущее. И перво-наперво шокировало нас официальным анонсом на платформу **Nintendo 64** новой оригинальной игры из своей популярной серии **Resident Evil**, получившей название **Resident Evil Zero**. Действие этой игры, выход которой намечен на конец 2000 года, будет происходить незадолго до событий первого «резидента» на захваченном зомбаками поезде. В общем, фанаты сериала, копите пока деньги.

В тоже самое время, уже на **Dreamcast**, **Capcom** наконец-то анонсировал выход весной этого года продолжение

Resident Evil



своей неординарной драки **Powerstone**. Главным же ее отличием от предшественницы станет возможность играть одновременно вчетвером. Кроме этого, ее разработчики решили добавить в этот проект многоуровневые арены, на которых мы вновь сможем свободно перемещаться в любых направлениях. Первые сырые скриншоты обеих игр вы можете посмотреть здесь же.



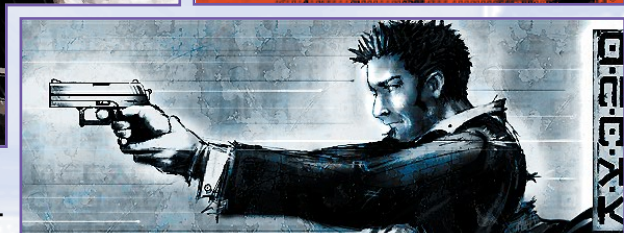
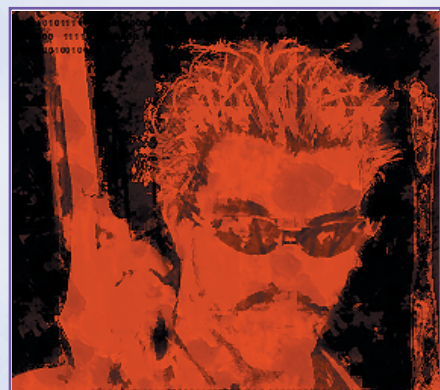
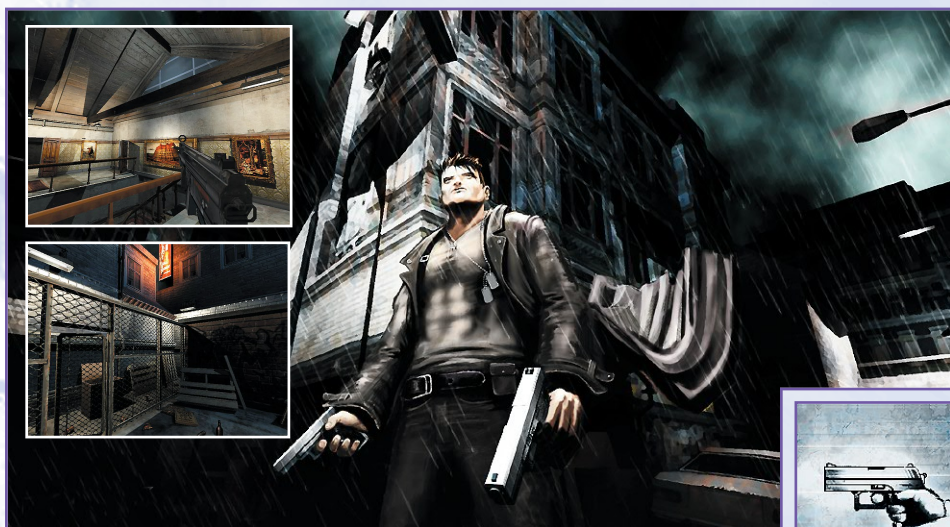
СТАБИЛИЗАЦИЯ 2000

ФОТОГРАФ: К. ПОПОВ

ЧЕТЫРЕ ГОДА НАЧАСТОТЕ 106.8 FM

Платформа: PC, Dreamcast
 Жанр: 3D-action/adventure
 Издатель: Interplay Productions
 Разработчик: Insomnia Software
 Онлайн: <http://www.insomniasoftware.com/>
 Дата выхода: как только работы над игрой будут закончены

DECAY



П

Вячеслав Назаров

оследнее время меня не покидает ощущение какой-то ненатуральности всего происходящего вокруг. В мае у нас идет снег, убивая в своих холодных объятиях лютики-цветочки, жучков-паучков и алкоголиков-мужичков, не вовремя уснувших на газонах. Зимой, чуть ли ни до самого Нового года, мы ждем наступления каких-нибудь праздничных холодов и мечтаем, чтобы окружающая действительность хоть немного соответствовала календарю.

*Безразличные грезы,
 прощаясь одна за другой,
 Улетают навечно покинув еще одного,
 Он лежит и гниет,
 что-то желтое льет изо рта,
 Это просто неизрасходованная
 слюна...*

ДДТ «Я получил эту роль»

Складывается впечатление, что природе давно уже наплевать на загнивающее человечество и придуманные им правила. Впрочем и в рядах гомо, а иногда даже сапиенсов, царят такие же пофигистичные настроения. В магазинах с плакатов на нас глядят тщедушные поросята и зеленоватые палки колбасы, надписи под которыми гласят: «Продукты, достойные вас!» На заборах, окружающих стратегические объекты и приравненные к ним ликероводочные комбинаты, периодически встречаются надписи «Осторожно, злые собаки!» Остается только порадоваться политкорректности владельцев этих сооружений, которые не обзывают прохожих и проезжих словами, более распространенными в великом и могучем русском языке. Впрочем,

эти фразы периодически всплывают в головах и самых воспитанных людей. Особенно когда возвращаться домой с боевого задания приходится пешком, поскольку последняя электричка захлопнула двери перед самым твоим носом, а ведьмообразная старушка, гнусно хихикая, сообщила, что следующий поезд пойдет лишь часов через пять. После таких трагических событий очень трудно избавиться от ощущения нереальности, царящей кругом. Именно поэтому очень хочется хотя бы изредка окунуться в мир настоящий, пусть и живущий в недрах компьютеров. Поныя это, команда шведов, объединившихся в компанию с названием Insomnia Software, решили посвятить себя созданию Вселенных, в которых люди смогут по-настоящему жить, а не существовать. Но миры эти будут далеки от

идеалов гуманизма и человеколюбия. По крайней мере, первая игра — Decay — станет отражением загнивающего дня сегодняшнего, который грозит со дня на день прийти в окончательный упадок. Тем не менее, этот мир, по словам разработчиков, будет намного реальнее того, в котором мы с вами живем.

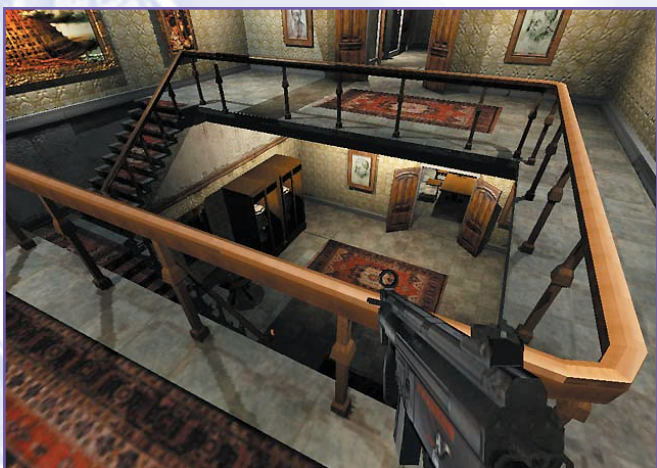
**А ВЧЕРА ПОХОРОНИЛ КОРЕШКА,
 АОН, ПОДЛЕЦ, ПОМИРАТЬ
 НЕ ЗАХОТЕЛ**

Вселенная Decay в прямом и переносном смысле является полностью прогнившим местечком. Нищета и болезни, войны всех масштабов адской косо сокращают численность населения. В мире одни хотят денег за ничего, а другие — всего бесплатно, и на этом балансе существует экономика альтернативной Земли, которой управляют тран-



Главной целью Insomnia Software, по словам ее отцов-основателей, является создание игр нового поколения. Игр, которые были бы более реалистичными, более динамичными, которые выглядели бы реальнее, чем мир за окнами домов. Их геймплей и узоры сюжетных линий должны будут заставить игроков почувствовать, что на самом деле они живут в другом мире. Компания надеется, что ее проекты послужат причиной того, что люди начнут забывать про своих подруг и друзей, игнорировать счета на оплату пива и прочих маленьких радостей. В результате, по планам Insomnia Software, игроки полностью превратятся в асоциальных личностей, вся жизнь которых будет проходить по ту сторону монитора. Первым шагом к достижению этой благородной миссии станет создание Decay.





национальные корпорации и такие же преступные синдикаты. Общество Greenpeace, не попав в российскую Государственную Думу, самоликвидировалось, оставив планету на откуп промышленникам, не замедлившим воспользоваться этим и практически добившим природу с помощью своих заводов по производству вредных отходов. В результате озоновый слой не выдержал издевательства и исчез. Еще не погибшее человечество решило, что надо принимать срочные меры и забаррикадировалось в огромных мегаполисах, вмещающих в себя по 200 миллионов персона-

Став частным киллером без образования юридического лица, Джейк получил возможность стабильного заработка, обеспечив себе ежедневные пиво и пакетик арахиса. Воплотившись в виде господина Блиссера, игрокам предстоит прожить еще одну жизнь в совершенно другом мире. В реальном мире.

ПРЕЛЕСТЬ РАСПАДА

Работая над столь амбициозным проектом, каким является Decay, разработчики не имели никакого морального права использовать старые решения. Поэтому для создания еще одного реального ми-

Insomnia Software долго и упорно отказывалась назвать издателя своей будущей игры. Тем не менее, представители компании периодически говорили, что предложенный у них выше крыши. И совсем недавно было объявлено о том, что издавать Decay будет всемирно известная Interplay Productions. Горячие шведские парни, явно с намеком на себя, сообщили, что эта фирма выпускает лишь настоящие шедевры, и именно поэтому они согласились верить ей свое детище. Что же, возможно в списке хитов, принадлежащих Interplay, скоро появится еще одна игра.

ра они использовали движок DVA (Dynamic Visibility Analysis), являющийся, по их словам, «шагом вперед по сравнению со всеми имеющимися на сегодняшний день технологиями рендеринга». Новая система, придуманная из-

мученными бессонницей ребятами из Insomnia Software, обеспечила возможность просчитывать буквально каждый кадр в режиме реального времени. Благодаря этому Вселенная Decay обещает загнать очень эффектно, демонстрируя игрокам все детали этого процесса в динамике. Таким образом, все, что может двигаться, ломаться и уничтожаться, легко вписывается в рамки DVA и полностью реализует свои способности к красочному изменению. В немалой степени этому способствует система освещения и тенеотбрасывания, воздействующая в реальном времени на каждый отдельный пиксел. Качество же процесса освещения сцен и происходящего на них безобразия разработчики

весьма традиционными способами: грабя и насилая мирных жителей, убивая полицейских и переходя улицы в непопулярных местах. Ежедневно теряя сотни полицейских в уличных боях, Агентство по Наблюдению за Соблюдением Законов стало вербовать в свои ряды всех подряд, начиная с провинившей, как и все в мире Decay, интеллигенции и не заканчивая только-только освободившимися правонарушителями всех мастей. Джейк Блиссер, уголовник со стажем, также попал в число добровольцев, в принудительном порядке принятых на службу. Однако он довольно скоро убедился в бесперспективности работы на правительство и ушел в предпринимательство.



e@shop

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

Интернет магазин с доставкой на дом!!!

Заказ по интернету: <http://www.e-shop.ru>
 e-mail: eshop@gameland.ru
 телефон: (095) 258-8627

Доставка по Москве и Санкт - Петербургу \$3,
 по Московской области \$5- \$9
 Представительство в Санкт - Петербурге:
 (812) 311-8312, e-mail: eshop@litepro.spb.ru

Заказы по телефону можно сделать с 10.00 до 19.00 без выходных.

<p>Asheron's call Издатель: Microsoft Трехмерная ролевая онлайн-игра</p> <p>\$69.99</p>	<p>Quake III Издатель: Activision Третья часть легендарного шутера</p> <p>\$59.99</p>	<p>USAF Издатель: Electronic Arts Лучший авиасимулятор</p> <p>\$19.95</p>
<p>Need for Speed 4 (рус. док.) Издатель: Electronic Arts Гонки на спортивных машинах</p> <p>\$19.95</p>	<p>C&C: Tiberian Sun Издатель: Electronic Arts Долгожданное продолжение легендарной стратегии</p> <p>\$15.99</p>	<p>Theme Park World (рус. док.) Издатель: Bullfrog Строительство и развитие собственного парка аттракционов</p> <p>\$19.95</p>
<p>Штырлиц Издатель: Бука Мультитипажный юмористический квест</p> <p>\$9.99</p>	<p>Commandos: Beyond the Call of Duty Издатель: Eidos Mission Pack для Commandos</p> <p>\$44.99</p>	<p>Unreal Tournament (рус. док.) Издатель: GT Interactive Продолжение известного 3D Action</p> <p>\$25.99</p>
<p>FIFA 2000 (рус. док.) Издатель: Electronic Arts Продолжение серии о футболе, с великолепной графикой</p> <p>\$19.95</p>	<p>Monster Sound MX 300 (OEM) Производитель: Diamond Звуковая карта на базе Vortex II</p> <p>\$49.99</p>	<p>Rage 3D Производитель: Thrustmaster Game Pad с программными кнопками</p> <p>\$45.99</p>
<p>Montego II Quadzilla Производитель: Turtle Beach Лучшая звуковая карта на базе Vortex II для игр</p> <p>\$119.00</p>	<p>Viper 770 Ultra, 32 MB, AGP Производитель: Diamond Уверенно позволит Вам играть в любимые игры с максимальным качеством</p> <p>\$189.99</p>	<p>Miro Video DC 10 Plus Производитель: Miro Недорогое решение для нелинейного монтажа под управлением Windows</p> <p>\$280.00</p>
<p>3Dfx Voodoo 3 2000, AGP (OEM) Производитель: STB Гибридный 2D и 3D акселератор третьего поколения</p> <p>\$99.00</p>	<p>Joystick Gamestick Производитель: CN Джойстик для авиасимуляторов</p> <p>\$35.99</p>	<p>Intelli Mouse PS/2 Производитель: Microsoft Лучшая мышь для работы в Internet'e</p> <p>\$18.99</p>

Пишите и звоните по любым вопросам. Мы можем доставить новые игры, вышедшие в США

сравнивают с шедеврами, создаваемыми такими монстрами, как 3DS MAX, SoftImage или Maya. Именно в лучах света, создаваемых весьма многообещающей системой, будут происходить самые драматические события, в которых примут участие легионы персонажей. Для того чтобы вдохнуть в них жизнь, в Decay используется система Inverse Kinematics. С ее помощью программисты Insomnia Software получили возможность полностью контролировать скелетную анимацию героев, которые практически начали жить своей жизнью во Вселенной игры. Но разработчики все еще оказывают на них самое непосредственное влияние, так манипулируя органами и частями тушек персонажей, что те начинают выражать полный спектр эмоций, испытываемых обычными жителями нашего мира. Кроме того, эта же система позволяет самым разнообразным образом глумиться над телами виртуальных красавцев и красавиц. Любопытно, что в первую очередь создатели Decay обращают внимание общественности на сверхъестественную реалистичность взаимодействия персонажей с пулями и прочими приспособлениями для разрушения физических оболочек. То, как участники представления, посвященного последним годам жизни нашего планетоида, реагируют на внешние раздражители, начиная с силы тяжести и заканчивая грубой продавщицей в пивном ларьке, должно заставить игроков полностью поверить в реальность этого мира.

**ТАМ НА НЕВЕДОМЫХ ДОРОЖКАХ
СЛЕДЫ НЕВИДАННЫХ ЗВЕРЕЙ**

«Никто не будет спорить с тем, что для того чтобы создать технологию, способную точно скопировать реальную действительность, необходимы многие годы», — не так давно заявил главный дизайнер Decay Пер Грин. «Первым шагом является конструирование трехмерного окружения, в точности отражающего мир реальный. Вторым шагом становится оживление Вселенной с помощью систем освещения и тенепокртытия. И с помощью своего движка Insomnia Software прошла этот путь!» — закончил свою пламенную речь Грин (по совместительству один из трех владельцев компании). Физический мир Decay создавался в 3DStudio Max, там же он покрывался разнообразными текстурами, словно красавица — румянцем, после заглядывания в мысли окружающих ее мужчин. Затем руками архитекторов виртуальной Вселенной в сцены помещались источники света, а затем весь комплекс переносился на рельсы DVA, сохраняя при этом всю свою величественную красоту. В результате, в игре нас встретят пустынные станции метрополитена, где неуютно даже универсальным существам — бомжам. Также игрокам придется посетить убогие гостини-

цы, своим убранством напоминающие лучшие отели Урюпинска. Заброшенные заводы поприветствуют бойцов зловещей тишиной, поскольку даже кислотные дискотеки там давно не проводятся по причине тотального уничтожения всех ди-джейев, ведь на плакаты «Не стреляйте в ди-джейа! Играет как умеет!» никто уже не обращает никакого внимания. Таким образом, благодаря стараниям разработчиков, возможно, наконец-то удастся почувствовать, услышать и увидеть то, что станет с Землей через несколько лет, перенестись в этот мир и ужаснуться происходящему. «Вы почувствуете отвращение, когда попадете в мир Decay. Но за это же вы нас и полюбите,» — скромно заявил главный программист Insomnia Software Джим Малмрос.

**ТЯЖЕЛА И НЕКАЗИСТА ЖИЗНЬ
НАЕМНОГО УБИЙЦЫ**

Разумеется, было бы нелепо предположить, что разработчики стараются создать роскошную графическую оболочку всего лишь для какого-нибудь примитивного рубилова или, наоборот, для заумных головоломок в стиле кубика Рубика и шарика Фигарика, способных свести с ума кого угодно. На самом деле, они стараются создать симулятор жизни в параллельном мире. Именно поэтому Decay представляет собой гремучую, как змея, смесь action и adventure. Переместившись в тело Джейка Блиссера, игрокам предстоит по-настоящему прочувствовать девиз большинства жителей этой Вселенной: «Сегодня, если ты выжил, значит ты победил!» Для того чтобы жить если уж и не счастливо, то, по крайней мере, долго, путешественникам между мирами придется мобилизовать все свои навыки и способности. Впрочем, не только свои. Бойцы будут должны думать, как наемные убийцы, вести себя, как наемные убийцы, одеваться, как эти благородные персонажи, пить те же напитки и закусывать такими же солеными огурцами, какие подают в лучших барах Вселенной Decay. Только при условии полного перевоплощения в своем родном мире игроки смогут успешно жить и работать в мире, создаваемом в подпольных лабораториях Insomnia Software.

**ИНСТРУМЕНТАРИЙ
ЧИСТИЛЬЩИКА ОБЩЕСТВА**

Если все делать правильно, вживаясь в образ своего персонажа, то очень скоро можно превратиться в профессионального киллера, чьим умениям позавидуют его коллеги из реального мира. Например, игроки довольно быстро научатся выбирать именно то оружие, которое необходимо в данной конкретной ситуации, незаметно проникать в логова криминальных королей, дам и вальетов, а также бесплатно пользоваться общественным транспортом. Достичь



этого во многом поможет разнообразное оружие, так или иначе оказавшееся в лапках убийцы.

Господин Блиссер сможет использовать для осуществления своих коварных планов знатный пистолет .50 калибра Desert Eagle или, чтобы заодно повыпендриваться перед знакомыми, 9-миллиметровый Glock 17. Впрочем, настоящие ценители наверняка предпочтут полуавтоматический H&K USP, отличающийся утонченной элегантностью и недетской убойной силой, особенно если стукнуть им супсотата по черепной коробке. Впрочем, с одними пистолетами довольно токсиво заниматься чисткой рядов преступных авторитетов. Поэтому следующим звеном эволюции приборов для уничтожения оных станут всевозможные автоматы. В первую очередь среди них можно назвать простую, как сибирский валенок, автоматическую винтовку Colt M16. Но профессиональные терминаторы, разумеется, не будут долго задерживать на ней свое внимание, поскольку тот же MAC 10, созданный по образу и подобию легендарного UZI, гораздо больше подходит для их целей. Богатенькие Буратины, способные позволить себе купать лошадей в шампанском, а не только обливать кошек пивом, безусловно предпочтут потратить на замечательный агрегат H&K MP5. Любители свежего мяса, вне зависимости от своих доходов, останутся своей выбор на OICW, представляющим собой гибрид 20-миллиметровой гаубицы и 5,56-миллиметрового автомата, или на старом добром дробовике SPAS 12. Если же игрокам вдруг надоест наблюдать вокруг себя лужи крови и ошметки мозгов, размазанные по стенам, то они смогут заняться эстетичным истреблением врагов с дальнего расстояния с помощью снайперской винтовки H&K PSG 1. Впрочем, не одним стрелковым оружием жив профессиональный убийца и мертвые его враги. Джейку Блиссеру и всем остальным, кто решится воплотиться в его образе в другом мире, придется научиться обращаться с самыми высокотехнологичными устройствами для открывания дверей, сейфов и пивных бутылок. Кроме этого, стараясь избежать воплощения в жизнь пословицы «Одна нога здесь, другая — там», бойцам криминального фронта предстоит закладывать взрывчатку в самых разных местах, куда только подскажет их извращенная фантазия убийцы.

Весь арсенал Джейка будет храниться на его секретной базе, где он соорудил себе небольшой полигон. Именно здесь рекомендуется тщательно испытать каждый прибор и каждую единицу оружия, перед тем как отправляться на выполнение очередного задания.

Свято оберегая секреты своего проекта, разработчики в каждом интервью делают упор на то, что Decay окажется той игрой, которая создает картину по-настоящему реального мира боли и жестокости. Даже если скептически относиться к заявлениям горячих шведских парней, то все равно приходится признать, что определенные поводы для оптимизма у них все-таки имеются. И в случае создания игры, в которой будет реализована хотя бы часть всех заявленных замечательных особенностей, мы сможем получить еще один мир, для того чтобы прожить в нем немало своих жизней, а еще большее число чужих — погубить. В конце концов, профессионалы мы или где?

Анонсировав движок Decay под названием Dynamic Visibility Analysis и все его замечательные стороны, разработчики сообщили, что эта технология была доступна им еще два с половиной года назад. Однако с тех пор она была существенно доработана, и сейчас на глазах игровой общественности рождается шедевр, которому нет аналогов в мире.





ТЕХМАРКЕТ

ДИДЖИТАЛ

МУЛЬТИМЕДИЙНЫЕ КОМПЬЮТЕРЫ TCM на базе оригинального процессора Intel® Pentium® III в штучной упаковке.

Компьютер TCM "Extreme GTx" - предназначен для решения задач, требующих значительных вычислительных ресурсов. Он сочетает в себе высокий уровень производительности и лучшие технологические достижения компьютерной индустрии. ПК TCM "Extreme GTx" обладает широкими возможностями для работы со средствами мультимедиа, разнообразной творческой деятельности, разработки богатых по содержанию Web-узлов, а также может использоваться в качестве высококачественной игровой станции. Компьютеры TCM "Extreme GTx" проходят обязательный многоступенчатый контроль качества на всех этапах производства в соответствии с международными стандартами. Все компьютеры удовлетворяют требованиям стандарта безопасности, а также гигиеническим нормам.

Бесплатная
гарантия 2 года
доставка по Москве
техническая поддержка



TCM "Extreme GTx" Домашний компьютер

на базе оригинального процессора Intel® Pentium® III с тактовой частотой 600 МГц - лучший выбор для работы в интернет и игр.

С новым
2000
годо

Путь к новым возможностям Internet

ст. м. "Динамо", ул. 8 Марта, д.10 (095)723-81-30
ст. м. "Красносельская", ул. Русаковская, д.2/1 (095)264-12-34 264-13-33
ст. м. "Каховская", Симферопольский б-р, д.20а (095)310-61-00
ст. м. "Сокол", ул. Новопесчаная, д. 11 (095) 157-53-92 157-42-83
ст. м. "ВДНХ", ВВЦ, пав.№14 "Вычислительная техника", (095)974-60-10
ст. м. "ВДНХ", ВВЦ, пав.№18 "Электротехника"
ст. м. "Савеловская", ВКЦ "Савеловский" павильон D-20, D-38 (095)784-64-85
Корпоративный отдел: (095) 723-81-26 **e-mail:** zarelua@techmarket.ru
Дилерский отдел: (095) 214-20-17 **e-mail:** opt@techmarket.ru
Сервис центр "Техмаркет Компьютерс", 1-я ул. 8 Марта, д.3 (095)214-3162
WEB - сайт: www.techmarket.ru свежий прайс-лист на все оборудование
E-mail: office@techmarket.ru
Филиал: Великий Новгород "Техмаркет Новгород" ул. Новолучанская, д.10 (816-22)-7-43-98, (816-2)-13-73-73, (816-2)-13-77-00

Хотите сэкономить время

www.5000.ru

Посетите наш Internet магазин. Здесь Вы можете сделать заказ, который Вам доставят в офис или домой.

НАШИ ДИЛЕРЫ:

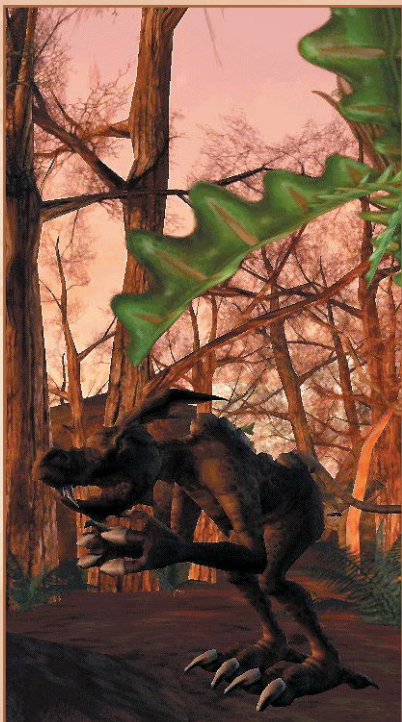
Ярославль "Скан" (0852) 30-2514,22-5711 г. Ярославль, ул. Первомайская, д. 7а
Уфа "Форте-ВД" (3472) 37-9606 г. Уфа, Проспект Октября 56
Иркутск "Атон" (3952) 46-7456, 51-1745 г. Иркутск ул. Лермонтова, 130, корп. 2 офис 310
Челябинск Компьютерный салон "Альт" (3512) 66-5062 г. Челябинск, Проспект Ленина 35
Казань "Logic Systems" (8432) 64-1072, 64-1082, 64-1092 г. Казань, Б. Красная д. 34
Красноярск "Индекс" (3912) 27-9887, 65-0372 г. Красноярск, ул. Парижской Коммуны 33, 4 эт.,К.424
Ярославль "Тензор" (0852) 45-14-13 (многоканальный) г. Ярославль Московский проспект, 12
Владивосток "Ака-Компьютерс" (1232) 30-0219, 22-9924 г. Владивосток, ул. Светланская 85
Ижевск "Время" (3412) 78-8974 г. Ижевск, ул. Коммунаров, 216а
Казань "Мэлт" (8432) 64-2830 38-4052 г. Казань, Кремлевская 18
Казань "Альфа-Виста" (8432) 32-1850 г. Казань, ул. Кирова д. 34
Липецк "Роскомпьютер" (0742) 24-55-21, 24-66-35 г. Липецк, Площадь Плеханова д.1
Южно-Сахалинск "Орбита" (4242) 42-58-11 г. Южно-Сахалинск, ул. Емельянова, д 34а
Екатеринбург "Мегабор" (3432) 22-70-51, 22-46-44 г.Екатеринбург, ул. Исетская, 10-20
Красноярск "Синтез-Н" (3912) 23-8379, 27-5748 г.Красноярск Проспект Мира,36, оф.510

Логотипы Intel Inside и Pentium являются зарегистрированными товарными знаками компании Intel Corporation



Платформа: PC; возможен, но маловероятен порт на Dreamcast или X-Box
Жанр: «Strategy action adventure RPG» (цитата от разработчиков)
Издатель: Будет объявлен в ближайшее время
Разработчик: The Whole Experience
Онлайн: <http://www.experience3d.com>
Дата выхода: IV квартал 2000 года

EXPERIENCE



Ч

уть более года назад, незадолго до генеральной репетиции празднования двухтысячного года, мы опубликовали небольшой материал об игре Experience. Уж не знаем, насколько она запомнилась вам, но вот всей нашей редакции игра въелась в память основательно, и именно поэтому в финале статьи, рукопись которой была написана кровью, мы пообещали «обязательно еще вернуться к проекту». Что же, похоже, пришел час для выполнения посула!

МИР В МИРЕ

Прошел всего год. Или целый год — смотря с какой стороны к этому вопросу подойти. Для разработчиков Experience скорее подойдет слово «все», ну а для нас с вами — «уже». Как это понимать? Сейчас проясню.

Вот смотрите, за целых двенадцать месяцев разработки игры (команда The Whole Experience) в лучшем случае довели проект до половинной стадии готовности, что означает, как был далек срок релиза, так он далеким и ос-

тался. Но это с одной стороны. А с другой — всего лишь за один год успела на сто процентов измениться игровая концепция Experience. Короче, все в этом мире относительно, понимаешь!..

Если вы ненароком запомнили сюжетную часть и предысторию Experience по материалу годовой давности, то вычеркните их из памяти раз и навсегда. Как было сказано выше, взгляд на вещи изменился, и теперь перед нами предстает совершенно другой Experience. Главный герой — по-прежнему забавный гуманоид Ти Гуат (Ti Guat), который странствует по миру Dagoth Moor. На этом сходства исчерпываются, и новый вариант игровой идеологии звучит следующим образом.

...В далеком процветающем мире царил полный порядок и покой. Его жители достигли вожденной утопии и пришли к идеальному балансу между Вселенной и своей Цивилизацией. Но при этом все обитатели, населяющие этот прекрасный мир, понимали, что утопическая жизнь слишком беззащитна. Мудрый Владыка создал специальное устройство для тренировки сознания и поддержания всеобщего боевого настроя — виртуальный мир Dagoth Moor, заселенный десятью злыми, кровожадными, бесщедрыми расами. По его распоряжению каждый житель должен был пройти «воинскую службу» в виртуальном мире. Первым шагом было перенесение материальной оболочки в Dagoth Moor, когда «новобранец» предстал в виртуальном мире в виде сияющей энергетической сферы. А дальше в специальных Башнях Сотворения (Tower of Creation) ковался и проходил испытания свой собственный персонаж...

Итого получается мир в мире. Если же еще пригнести и нашу с вами реальность, то получается «мир в мире мира». Это определение откровенно пришлось по вкусу Джеффу Коннеллу (Jeff Connell), художнику-аниматору команды разработчиков. Но оно уж слишком запутано и попахивает дешевой философщиной, поэтому остановимся на более краткой формулировке — мир в мире.

Страсть разработчиков к концептуальным и запутанным определениям четко проявляется и в определении жанра игры. Ребята умудрились охарактеризовать ее как «Strategy action adventure RPG», заявив при этом, что типичным представителем такого сложного жанра является, кто бы вы думали, Revenant! Комментировать тут особенно нечего, если Experience похож на Revenant, то вывод очень простой — перед нами ролевая приключенческая игра. Так оно на поверку и оказывается.

Но какие пропорции между этими двумя составляющими? Похоже, что акцент поставлен все же на приключения и динамику. Ролевая модель, по всей видимости, будет достаточно простой и схематичной, но не лишенной некоторой изящности. Как подтверждение этого приведу следующую



щий факт — все скиллы главного героя будут совершенствоваться по мере их использования, независимо от прогресса по уровню. Ничего революционного, но приятно.

**НАПОЛЕОНОВСКИЙ
РАЗМАХ МАЛЕНЬКОЙ
КОМАНДЫ**

В команде The Whole Experience не так уж много участников — всего пять человек. По современным меркам это мизер, ну а если учесть, что идеологов у проекта всего двое... Но, поверьте, в данном случае все измеряется не количеством, а качеством.

Например, Скай Кенсок (Sky Kensok) — один из основателей команды — много лет работал в тесном сотрудничестве с небезызвестной Silicon Graphics. В его обязанности входила разработка программного обеспечения для аппаратных ускорителей. Именно данный богатый опыт и послужил отличной основой для разработки движка Experience. Помимо этого, Кенсок засветился и в другой знаменитой конторе — Disney. Но самое интересное, что все многообразие трудовых обязательств не мешало Кенсоку исполнять ревушие гитарные риффы в различных андеграундных панк-рок группах и заниматься оформительской деятельностью в качестве приработка. Сюда бы добавить еще немного шарма семидесятых да легкие наркотики — и перед нам предстал бы легендарный Levelord во всем своем великолепии!

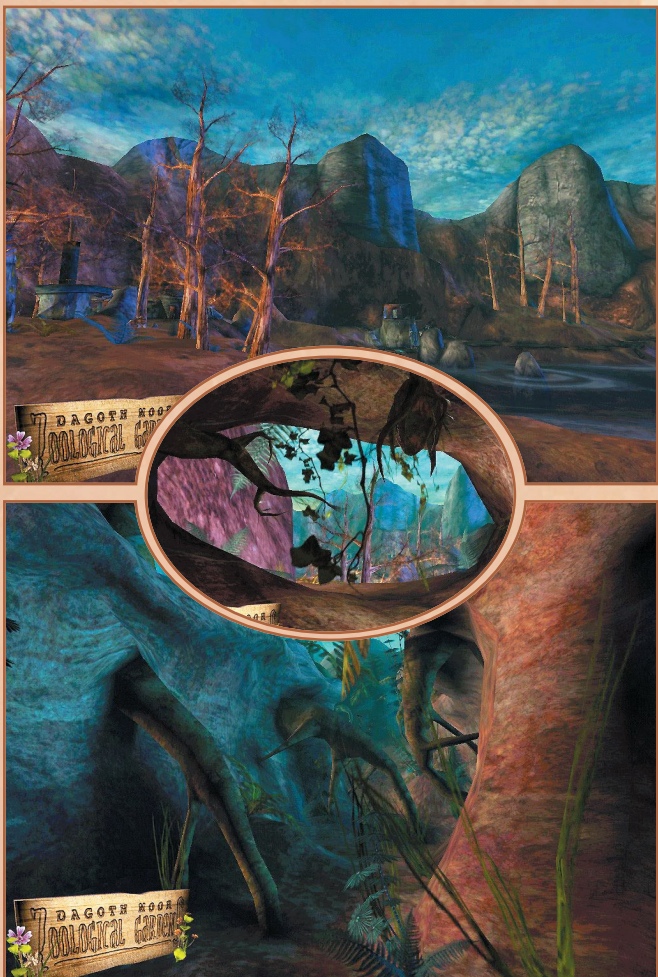
Впрочем, не будем закидываться на участниках команды разработчиков, а перейдем лучше к их креативным опусам. Первым в списке значится игровой движок, который является предметом

гордости всей команды The Whole Experience. Прошу обратить внимание — заслуженным предметом гордости.

Давайте начнем от обратного — от постулата, что движок действительно потрясающий, а дальше перейдем к конкретике и частностям. Посматривайте по ходу дела на прилагаемые к статье картинки и вникайте в суть вещей.

Тактико-технические характеристики движка укладываются в короткую фразу: «все лучшие современные технологии плюс еще уйма перспективных». Если раскрыть это чуть более подробно, то можно часами рассказывать о мультитекстурных объектах, анимированных текстурах, картах отражения и прозрачности, текстурах детализации (специальный градиент, изменяющий детализацию текстуры в зависимости от расстояния) — все это реализовано и реализовано на высочайшем уровне. Если интересны тонкости и нюансы, то добро пожаловать на сайт <http://www.wx3d.com/>, там этого скарба хватает. Ну а мы продолжим.

Существует технологическая демоверсия (Dagoth Moor Zoological Garden, или сокращенно DMZG), в которой можно немного побродить по одной из трех частей Dagoth Moor. Единственный недостаток этого творения и он же его самый большой плюс — полная оптимизация для графических ускорителей на базе GeForce 256. Кстати, именно по этой причине NVIDIA с превеликим удовольствием крутила DMZG на своих многочисленных презентациях. Конечно, GeForce 256 — удовольствие далеко не из дешевых, но даже и на обычных картах (например, Voodoo II и Voodoo III), на коих из DMZG чудесным образом исчезают все текстуры, демоверсия впечатляет. И впечат-



e@shop

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

Интернет магазин с доставкой на дом!!!

Заказ по интернету: <http://www.e-shop.ru>

e-mail: eshop@gameland.ru

телефон: (095) 258-8627

Доставка по Москве и Санкт-Петербургу \$3, по Московской области \$5- \$9

Представительство в Санкт-Петербурге: (812) 311-8312, e-mail: eshop@litepro.spb.ru

Заказы по телефону можно сделать с 10.00 до 19.00 без выходных.

 <p>Army men Система: Nintendo (NTSC) Стратегическая игра с игровыми солдатами</p> <p>\$74.99</p>	 <p>Duke Nukem 64 Система: Nintendo (NTSC) Популярный action</p> <p>\$65.99</p>	 <p>Donkey Kong 64 Система: Nintendo (NTSC) Продолжение самого знаменитого сериала Donkey Kong</p> <p>\$89.99</p>
 <p>Zelda 64 Система: Nintendo (NTSC) Лучшая RPG всех времен</p> <p>\$79.99 \$59.99</p>	 <p>Turok 2 Система: Nintendo (NTSC) Самый популярный action. Приключения охотника за динозаврами</p> <p>\$79.99 \$55.99</p>	 <p>Shadow Man Система: Nintendo (NTSC) Триллерные приключения от третьего лица</p> <p>\$85.99</p>
 <p>Resident Evil 2 Система: Nintendo (NTSC) Мистический триллер</p> <p>\$75.99</p>	 <p>Expansion Pack Система: Nintendo (NTSC) Расширение оперативной памяти для приставки на 4 MB</p> <p>\$39.99</p>	 <p>Nintendo 64 (US) Система: Nintendo (NTSC) 64-битная игровая приставка к телевизору</p> <p>\$149.99</p>
 <p>Game Boy Color Система: Цветной Game Boy 8-битная игровая система с цветным экраном на 55 цветов</p> <p>\$99.99</p>	 <p>Game Boy Система: Черно-белый Game Boy 8-битная игровая система с черно-белым экраном</p> <p>\$57.99</p>	 <p>(Color) Tarzan Система: Цветной Game Boy Приключения по мотивам мультипликационного фильма</p> <p>\$44.99</p>
 <p>(Color) Quest for Camelot Система: Цветной Game Boy Приключения героев из популярного мультфильма</p> <p>\$44.99</p>	 <p>(Color) Men in Black Система: Цветной Game Boy Аркада с героями из популярного мультфильма</p> <p>\$44.99</p>	 <p>(Color) Daffy Duck Система: Черно-белый Game Boy Приключения утки в космосе</p> <p>\$22.99</p>
 <p>(PAL) Moto Racer Система: Sony PlayStation (PAL) Гонки на мотоциклах</p> <p>\$9.99</p>	 <p>(PAL) X-Files Система: Sony PlayStation (PAL) Приключения по мотивам известного сериала</p> <p>\$42.99</p>	 <p>(PAL) Spyro 2 Система: Sony PlayStation (PAL) Продолжение приключений динозаврика</p> <p>\$43.99</p>

Пишите и звоните по любым вопросам. Мы можем доставить новые игры, вышедшие в США



ляет сильно. Закачать сие чудо, размером в 43МБ, можно с указанного в шапке статьи сайта, DMZG была также опубликована на CD «СИ» #59.

Следующий созидательный шаг разработчиков — воплощение физической модели мира. Я бы поостерегся назвать это воплощение революционным — Trespasser по-прежнему вне конкуренции, — но в целом все выглядит достойно. Деревья можно рубить, древесину поджигать, предметы перемещать и так далее. При этом разработчики ставят во главу угла баланс между реалистичностью и играбельностью. Излишне реалистичный мир станет слишком нудным и неинтересным, а чрезмерно ненатуральный — вызовет массу протестов со стороны игроков. Абсолютно верный подход, никто и не спорит.

Но, друзья, все вышеперечисленные достижения — это лишь основа. Основа для проявления недюжинного таланта разработчиков... Они создали Мир. Мир уникальный по всем параметрам — от А и до Я. Вглядитесь в картинку и скажите, наша ли это с вами планета, наша ли реальность? Думаю, ответ однозначен — ничего «земного» и привычного здесь нет и в помине. Но при этом как органично смотрится любая из картинок! Ни одного фальшивого мазка, если вам будет угодно. Стильно, ярко, сочно и при этом ни грамма аляповатости! Снимаю шляпу, господа разработчики!

Но вернемся с небес похвалы на грешную землю. Итак, как было сказано, придуманный Мир огромен. И этот факт неминуемо наталкивает на крамольную мысль — а как же его, многокилометрового во всех направлениях, так сразу закинуть далеко не в бесконечную память компьютера? Оказывается, технология следующая. Подгрузка новых территорий происходит практически непрерывно, не снижая при этом производительности игры. Таким образом, можно рассказывать по ДЕЙСТВИТЕЛЬНО огромным территориям без раздражающих индикаторов с надписью «loading map, please wait».

Собственно, Experience и задуман как игра на огромных открытых площадях, т.е. максимум свежего воздуха и поменьше затхлых набивших оскомину подземелий. Хорошо это или плохо? Решать вам, так как сие есть дело вкуса. К слову, для мультплеерной игры заготавливаются отдельные карты, которые будут иметь относительно небольшой размер. Вполне логичный ход — сомневаюсь, что здравомыслящие люди будут устраивать дуэль на территории 400 квадратных километров...

НАСЕКОМЫЕ В ГОЛОВЕ. СОБОВОЛЬНОГО СОГЛАСИЯ.

Главный герой — Ти Гуат — мне лично симпатичен. Мягко говоря, опостытели пышнорудо-мощнозадые красотики вкупе с мужланами с гипертрофированной мускулатурой. Этого мы хлебнули по самое нельзя. А вот симпатичный гомункул — уже свежо, тем более

А НЕ СЛИШКОМ ЛИ СМЕЛО?

Вас не смущает тот факт, что в перечне системных требований фигурирует название GeForce 256? Окажите честно, много ли людей из вашего окружения уже приобрели ускоритель на этом чипсете?..

Да, пока GeForce 256 — это дорогое удовольствие и по большому счету является экзотикой для богатых. Но ведь Experience появится в продаже в лучшем случае к началу следующего тысячелетия! А к этому моменту вышеуказанные ускорители наверняка станут привычной в обиходе вещью. Возможно даже, что уже появится новое поколение акселераторов — сами знаете, какими шагами несутся неизвестными путями hi-tech индустрия.

И, тем не менее, даже если к новому millenniumу цены на великий и ужасный GeForce 256 не упадут до приемлемого уровня, можете смело покупать Experience. Игра будет работать с «обычными» ускорителями, например, TNT2 и Voodoo 3, выдавая при этом около 30 кадров в разрешении 640x480x16.

что несколько комичный вид придает нашему герою определенную привлекательность.

Правда, несколько смущают некоторые, с позволения сказать, повадки гомункула. Как вам нравится такая пикантная подробность — Ти Гуат добровольно позволяет насекомым... обосновываться в его собственной черепной коробке! Бр-р-р! Впрочем, не буду излишне драматизировать — позволять-то он позволяет, да далеко не каждому встречному насекомому, а только одному, которое называется MicroTera. Этот жучок (или на кого MicroTera похожа) пробирается к нервной системе Ти Гуата и берет на себя функции индикатора ее работы. Другими словами, MicroTera показывает физическое и психологическое состояние героя; а в какой-то момент насекомое даже начнет придавать Ти Гуату новые умения, такие, как, например, ментальные и психокинетические способности.

Возможен и еще один симбиоз — вторым потенциальным «партнером» Ти Гуата является существо MacroTera. Оно присоединится к рукам гуманоида и при определенных обстоятельствах сможет обдаться противника огненным зарядом, а то и вовсе превратиться в пару крыльев и перенести Ти Гуата через огромную пропасть или быстро текущую реку.

Общий арсенал оружия насчитывает 24 уникальных экземпляра. Правда, на сто процентов относительно их уникальности уверенности нет, так как разработчики постоянно говорят о комбинациях оружия и различных устройств. Желаете пример? Извольте. Представьте, что главный герой оказался в густом лесу и тихо пробирается по чащобе. Выйдя на небольшую просеку, Ти Гуат замирает в напряжении и прислушивается. Его окружает множество звуков, но среди беззаботного пения птиц и шелеста листьев отчетливо слышно усиливающееся похрустывание ветоши — кто-то приближается! Чувствуя близость врага, наш герой немедленно устанавливает небольшую камеру наблюдения и телепортал, после чего бесшумно скрывается в плотных зарослях. Отойдя на безопасное расстояние, Ти Гуат выбирает лучшее оружие и внимательно следит за камерой... Проходит несколько тягуче-медленных секунд... Есть! Прямо перед телепортом стоит, озираясь, внушительный монстр. Как только он поворачивается спиной, Ти Гуат стремительно телепортируется и наносит не успевавшему среагировать противнику несколько смертельных ударов! Победа!... Прямо как фрагмент из крепко сбитого голливудского блокбастера! А теперь спроецируйте всю эту небольшую сценку на многопользовательскую игру. Появился азарт? То-то же!

Как я говорил выше, многие устройства в игре нужны не только «сами по себе», как, например, камеры, но и для модификации оружия. Скорее всего, именно за счет апгрейдов и набирается такое внушительное разнообразие — 24 вида «стволов».

О противниках пока говорить рано, так как разработчики наметили только рамки диапазона потенциальных супостатов — от жутких киборгов до загадочных био-зверей (bio-beasts). А вот что лежит посередке — увь, неизвестно, причем, насколько можно судить, и самим разработчикам это тоже неведомо. Единственно, в одном из интервью был упомянут Mukoden (Mukoden) — гигант, вооруженный стволами и экипированный сенсором сердцебиения...

Но далеко не все обитатели мира Experience будут противниками Ти Гуата. Некоторые твари с удовольствием проклянут героя на своих горбах, а ла скачки на «страусах» в Outcast. Скорее всего, будут и NPC, о существовании которых можно предположить по косвенным признакам. Да и потом игра-то все же в первую очередь приключенческая — как тут без NPC обойтись?! А вот стычки с враждебно настроенными монстрами будут не такими уж частыми.

Experience — это не Unreal и не Quake, и баталии будут сравнительно редки и индивидуальны.

Многопользовательский режим анонсирован (в том числе и поддержка ботов вкупе с всевозможными модификациями параметров), но подробности не разглашаются. Опять же, как и в случае с монстрами-противниками, скорее всего, у разработчиков пока не дошли руки до детальной проработки. Вскользь упоминалась идея создания целого онлайн-ового мира, но не советую относиться к этому всерьез.

Для полного гейм-экстаза в комплект с игрой войдут редактор и несколько конверторов. Последние нужны для экспорта моделей из трехмерных графических пакетов — Alias, Maya, 3ds Max и Soft Image (последний — пока под вопросом). Работа с этими утилитами осуществляется следующим образом — в трехмерных пакетах создается персонажи, рисуются территории, расставляются источники освещения, накладываются текстуры и т.д., после вся эта красота конвертируется в редактор. Последний, в свою очередь, позволяет создать полноценный уровень для игры, включая написание скриптов, диалогов и т.д.

КАК ТОЛЬКО — ТАК СРАЗУ!

Что сказать в заключение? Отделаться банальным клише в духе «будем ждать» или донельзя заезженным «поживем — увидим» не хочется. Уж слишком любопытный проект попал на наш журналистско-операционный стол, чтобы вот так бесхитростно с ним распрощаться.

Поэтому позволю себе несколько прогнозов. Первое — игра вряд ли выйдет в этом году, несмотря на все обещания анонсов. Слишком уж масштабно громады планов и слишком удалой размах у разработчиков. Второе — революцию как таковую Experience вряд ли поднимет, но вот косточки некоторым жанрам промотет основательно. Это даже не вызывает сомнений, так как потенциал у игры просто фантастический, да и в технологическом плане она находится на самом остром этапе. Третий прогноз, очень рискованный, — Experience станет хитом. Почему? На этот вопрос у меня нет точного ответа.

Интуиция нашептывает, уважаемые...

СИ PREVIEW





Z-Surf

Z-Mail

Z-Site

Z-News

ВЫ ПЛАТИТЕ ТОЛЬКО ЗА ТО, ЧТО ВАМ НЕОБХОДИМО!

Z-Surf - Dial-Up \$1 в час (ночью - \$0.5!)

Новый тарифный план Z-Surf идеально сочетает в себе надежность и безопасность со свободным "плаванием" по сети Интернет, и при этом позволяет рационально расходовать денежные средства.

Z-Mail - платный почтовый сервис (\$12 в год)

Ваш почтовый ящик никто не сотрет, сервер, хранящий почту, будет всегда доступен. А какая техподдержка! Вы платите деньги не за электронную почту, а за ее качество!

Z-Site - мини-сайт 5 Mb (\$12 в год)

Ваша домашняя страничка достойна большего! Приобретая Z-Site, Вы получаете не только достаточное дисковое пространство, но и домен третьего уровня на доменах zmail.ru, ok.ru, ru.ru, id.ru, quake.ru

Z-News - доступ к news-серверу (\$12 в год)

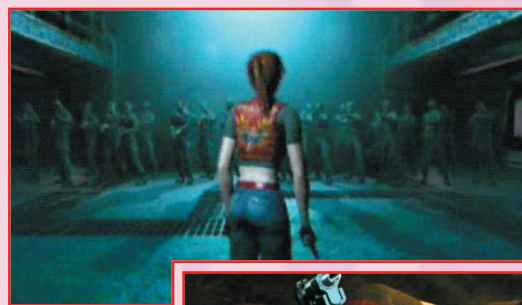
Для самых бережливых - экономичные комплексные пакеты услуг **Z-Pack** и **Z-Tiny!**

Линия продуктов Z-Line - для тех, кто экономит время и деньги!
Техническая поддержка для всех видов сервиса - круглосуточно!



ZENON N.S.P.
<http://www.zmail.ru>
E-mail: info@zmail.ru
тел.: (095) 250 4629

RESIDENT EVIL: CODE VERONICA



Платформа: Dreamcast
Жанр: action/adventure
Издатель: Capcom/Sega
Разработчик: Capcom/Sega/Flagship
Онлайн: www.capcom.com
Дата выхода: 3 февраля 2000 года

Борис Романов

Все, ожидание окончилось. В тот момент, когда вы будете держать в руках этот номер нашего журнала, новое поколение эпохального Resident Evil'a наконец-то поступит в продажу на Dreamcast.

Но уже за месяц до этого знаменательного события редакция «Страны Игр» уже успела с ним познакомиться. Оставшись максимально удовлетворенными от увиденного, мы решили поделиться с вами своими первыми впечатлениями от этого грядущего суперхита от Capcom.

Относятся к Capcom'овскому сериалу Resident Evil можно по-разному. Однако отрицать тот факт, что именно он для многих является «лучшей игрой всех времен и народов» никто не вправе. Но не только этот факт заставил нас уделить особое внимание его очередной части. Как это может ни показаться вам странным, после ознакомления с его демо-версией, ради которой мне пришлось второй раз приобрести совершенно ненужный Resident Evil 2 для Dreamcast, наше мнение о Code Veronica резко изменилось. Если еще несколько месяцев назад мы считали эту игру очередной попыткой Capcom набиться на популярности своего самого известного на сегодняшний день творения, то сегодня мы так больше не считаем. Как показала практика, Resident Evil Code Veronica — это больше чем просто

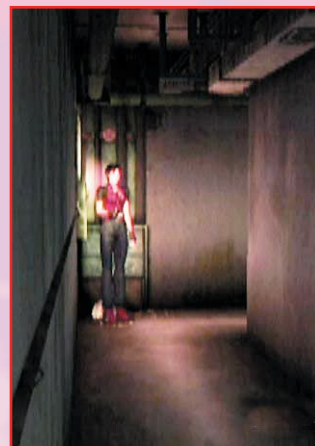
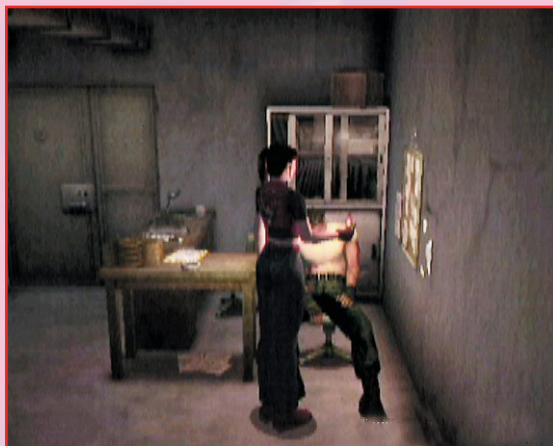
старая игра в новой оболочке. Это поистине новое поколение страшного и ужасного «резидента», которое способно сделать для новой приставки от Sega практически то же самое, что сделал первый «резидент» для PlayStation в далеком 1996 году. Более того, в этот безумно красивый и, как говорится, повзрослевший и возмужавший Resident Evil можно даже и играть. Причем играть с очень большим удовольствием.

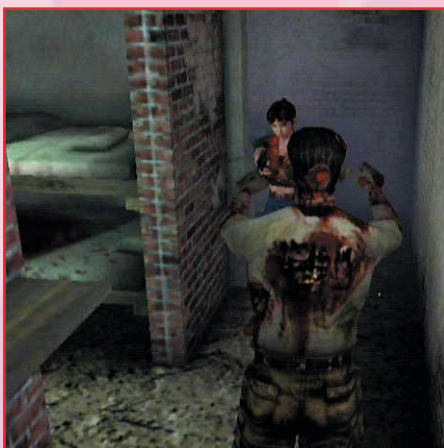
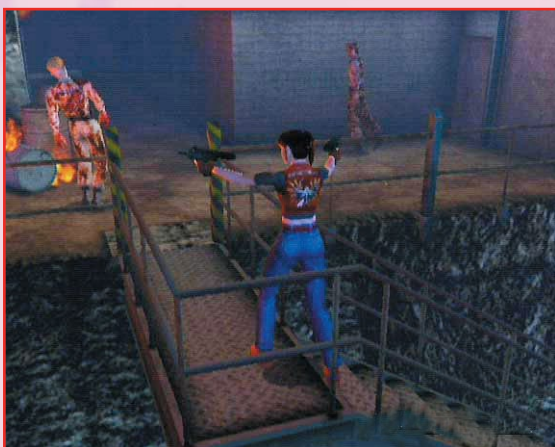
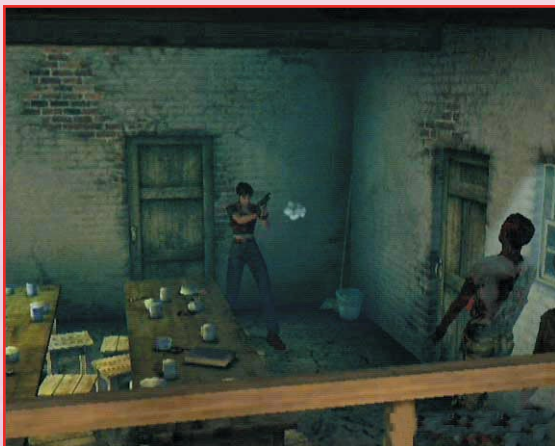
Те, кто знаком не понаслышке со всеми тремя предыдущими частями описываемой здесь игры и, соответственно, является их фанатом, наверное уже давно знают сюжет Code Veronica. Но для всех остальных мне придется его повторить. Итак, через три месяца после событий, произошедших во втором «резиденте», героиня этой игры Claire Redfield отправляется в Европу на поиски своего брата Chris'a. Искать его она, естественно, начала в тамошнем представительстве коварной корпорации Umbrella. Но ее поиски не увенчались успехом. Бедную Claire застигивают на месте преступления охранники и отправляют для предотвращения дальнейших осложнений на свою секретную базу, расположенную на далеком острове в неизвестном океане. Но заточение Claire в застенках Umbrella длится недолго. После неожиданного нападения на базу толп разнокалиберных монстров наша героиня оказывается на свободе. Вот только выбраться с этого острова, кишящего зом-

би и прочей нечистью, ей будет намного труднее, чем сбегать из города Raccoon. К счастью, в определенный момент игры ей на помощь все-таки приходит ее братец, который, по всей видимости, и поможет ей избежать верной гибели.

Как стало уже традицией в сериале Resident Evil, Code Veronica поступит в продажу на двух дисках. Вот только будет ли это означать, что каждый из этих дисков станет хранить на себе игру за одного из двух героев, мы пока точно не знаем. Все дело в том, что впервые в данном сериале игрокам будет предложено не только пройти игру за одного из двух бойцов с нечистью, но и очистить от нее сразу две основные локации. Скорее всего наша Claire займется этим непростым делом на острове в океане, а ее родной братец — в европейском офисе Umbrella. А быть может им придется заняться этим непростым делом поочередно, постепенно приближая все ближе и ближе момент их долгожданной встречи.

Однако, если этот аспект Code Veronica все еще остается под покровом тайны, все остальное в этом проекте нам уже предельно ясно (недаром мы провели не один час за прохождением ее демоверсии). Сначала о грустном: первый трехмерный Resident Evil в своей основе не изменился ни на йоту. Все три его классических недостатка, а именно не совсем удобная система управления, глупое ограничение по количеству переносимых предметов и запись про-





хождения с помощью печатной машинки остались на своем месте. Также практически не изменилась в лучшую сторону анимация главных персонажей, остались на месте открывающиеся по полчаса двери и лестницы, подняться на которые без нажатия на кнопку не представляется возможным. Остались на месте и тени в виде кругляшка под персонажем, которые на протяжении всей игры будут мешать вам с головой окунуться в новый реалистичный мир **Resident Evil'a**. И знаете что? Даже при всех вышеперечисленных недостатках **Code Veronica** способна сразить наповал любого, даже самого скептически настроенного на ее предмет игрока. Все дело в том, что ее красота и реалистичность, а также выверенный чуть ли не до мелочей



тремя предыдущими сериями и стараниями новой команды разработчиков (читай Sega) игровой процесс заставляет нас вновь, как в первый раз, поверить во все происходящее на экране. Иными словами нас в очередной раз напугают, заинтригуют, а не просто дадут вдоволь пострелять из разнокалиберного оружия по злым и страшным монстрам, вызывающим одну лишь усмешку. В общем, **Code Veronica** это не та халтура, которой нас с большим удовольствием периодически пичкает жадный до легкой наживы Сирсот. Это действительно шикарная игра и отличный пример того, как надо возрождать на новом уровне популярные сериалы прошлых лет.

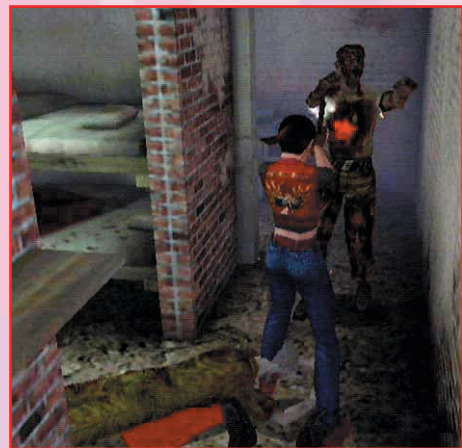
Без всякого сомнения, основной причиной того, что после **Code Veronica** игроки смогут по новому взглянуть не только на серию **Resident Evil**, но и на Dreamcast в целом, является ее поразительное по любым стандартам графическое исполнение. После перехода серии в полное 3D она не только стала краше своих псевдотрехмерных предшественников на PlayStation и PC (а также даже на самом Dreamcast'e), но и получила новую, так необходимую ей порцию кинематографичности и, самое главное, реалистичности. Теперь в «резиденте» нас ждут потрясающие ролики чуть ли не на каждом шагу. Некоторые из них, которых меньшинство, сделаны по старинке, то есть на суперкомпьютерах. Остальные же идут на движке самой игры и точно так же как в Shenmue приносят в игру совершенно новые, несравнимые ни с чем ощущения. Именно в них персонажи игры оживают и превращаются из трехмерных марионеток в реальных людей, способных вызывать у игроков те или иные чувства. Точно также, уже во время самой игры, плавающая, опять же кинематографическая камера, оживляет уже сам мир **Code Veronica**, который уже не кажется, как в предыдущих играх из этой серии, мертвым и безжизненным. Отдельно стоит отметить работу разработчиков с освещением. Пользуясь богатыми возможностями Dreamcast'a, Сирсот в сотрудничестве с Sega удалось так умело поиграть этим самым освещением, что становится обидно за все остальные игры, которые последним так и не научились пользоваться для пользы дела.

Ну и напоследок стоит отметить также и следующее. В **Resident Evil Code Veronica**, помимо всех вышеперечисленных положительных моментов, имеется еще один далеко не самый маловажный плюс. Впервые за всю свою историю создателям **Resident Evil'a** удалось действительно разнообразить свою игру как с графической, так и с игровой точек зрения. Поиграв всего лишь в ее демку, мы смогли поглядеть сразу на несколько разнообразных по своему виду и содержанию локаций и встретить сразу несколько довольно нестандартных для этой серии, в хорошем смысле этого слова, головоломок. Полная же игра будет включать в себя,

как уже было сказано чуть выше, сразу две тематические зоны (Европа и тропический остров), внутри которых мы сможем найти более 10 различных по своему построению и графическому исполнению локаций, а не только один несчастный домик, в котором, по большому счету, мы и проводили раньше все свое время. Более того, стандартный для сериала игровой процесс будет разбавлен сразу несколькими новыми режимами. Здесь будет и кусочек Metal Gear'a, и, скорее всего, кусочек зомбированного Quake'a. Быть может в **Code Veronica** нас будут поджидать и прочие сюрпризы, однако про них Сирсот пока говорит с большой неохотой.

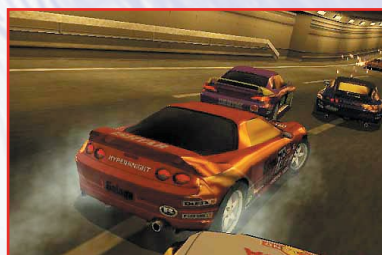
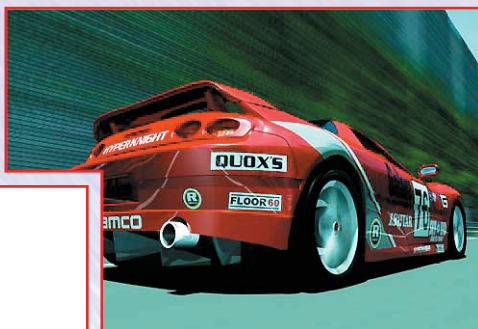
В общем, новое поколение **Resident Evil'a** явно будет способно удовлетворить нужды как фанатов сериала, так и тех, кто на него уже давно наплевал. И если судить только по одной лишь его демо-версии, то можно сделать вывод, что этой цели Сирсот смог добиться с неприступным ему блеском.

СИ PREVIEW



RIDGE RACER V

Платформа: PlayStation2
 Жанр: Аркадные гонки
 Издатель: Namco
 Разработчик: Namco
 Онлайн: www.namco.com
 Дата выхода: 4 марта 2000



110 миллионов проданных приставок, колоссальный прорыв на рынке телекоммуникаций, десятки великолепных игр, невероятные достижения в области графики, первая в истории игровая приставка, успешно превратившаяся в настоящий центр домашних развлечений...



Сергей
 Овчинников

Второй, и пожалуй, даже более важный, нежели Tekken Tag Tournament, проект Namco, подготовленный к запуску в свет PlayStation2 — это, естественно, ее новый Ridge Racer. Серил, который получил дорогу в жизнь вместе с выходом оригинальной приставки, теперь продолжит свою эволюцию на новом поколении железа от Sony — все это

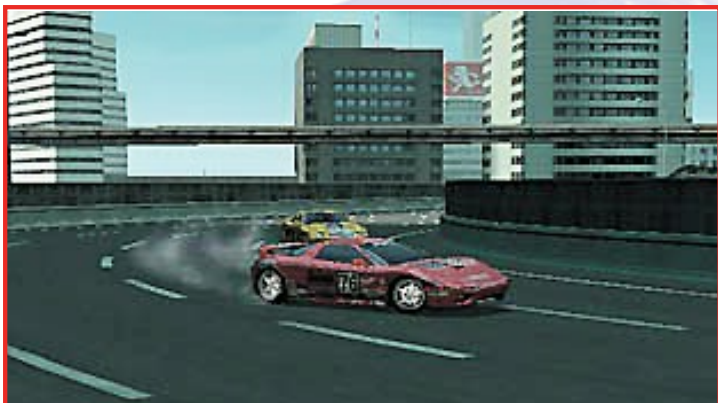


Все это активно обещает нам компания Sony вместе со своими партнерами и многочисленными коллегами, некоторые из которых даже работают на солидные финансовые организации, которые, вообще говоря, словами разбрасываться не привыкли. Чем же им оказалась так мила концепция, предложенная Sony, нынешним, но отнюдь не беспорядным лидером рынка интерактивных развлечений? Ответ на этот вопрос мы, возможно, узнаем этой весной. Пока же позвольте продолжить наш, наверное, бесконечный сериал, представляющий вам все громкие хиты на грядущей чудо-приставке PlayStation2.

так символично, что плакать хочется от счастья и умиления. Помимо всего прочего, Ridge Racer проявил себя за прошедшие с момента выхода первой серии пять лет еще и как самая консервативная гоночная серия в истории видеоигр. Четыре подряд инкарнации — и весь мир уже прекрасно понимает, что собой представляет этот пресловутый «стиль Ridge Racer». Не хочется быть истолкованным превратно, но самые характерные черты «стиля RR» — это полное отсутствие физической модели (а точнее, ее категорическое противоречие законам реального мира), машинки, как бы «плывущие» над трассой, а не едущие по ней, и своеобразный дизайн, в котором общая красота

картинки и стремление максимально закрыть от игрока возможные места графических глюков ставятся порой превыше заботы о комфорте игрока. Не стоит, пожалуй, судить дизайнеров и программистов из Namco за все эти «странности», в конце концов, армия поклонников именно такого подхода к созданию гоночных игр весьма велика. К тому же, к моменту выхода четвертой серии Namco уже окончательно осознала основную концепцию создания Ridge Racer'ов и, оставшись ею довольна, более не собирается ее особенно изменять. Единственная проблема в лице недостатка качественных трасс была с





блеском решена (правда, трасс и в RR4 все равно было маловато), а на остальные «недостатки» массовый рынок никогда внимания не обращал.

В отличие от Tekken и Gran Turismo, демо-версии которых в том или ином виде демонстрировались еще с того момента, как Sony решила лишь опубликовать официальные спецификации будущей приставки (которую тогда называли Next Generation PlayStation), Ridge Racer V приготовили в качестве главного сюрприза на основном центральном анонсе в сентябре. После этого игру показали на Tokyo Game Show Fall'99 в виде технологической демо-версии. Пожалуй, этот показ можно назвать самым противоречивым графическим дос-

тижением молодой платформы на сегодняшний день.

При одном только взгляде на скриншоты или демо-ролики сразу становится ясно, сколько усилий было вложено Namco в создание моделей автомобилей, представленных в Ridge Racer V. Каждая моделька построена из двух-трех тысяч полигонов и снабжена огромным количеством деталей. Благодаря великолепным эффектам сглаживания и повышению детализации эти самые полигоны на модели абсолютно незаметны. Никаких квадратных углов, торчащих или выпирающих кусков полигонов и прочих характерных для PlayStation, N64 или даже Dreamcast графических дефектов. В то же время накладываемые на автомобиль эффекты освещения (всеми любимые Gran Turismo'вские блики), совершенно непрозрачные стекла и более чем странные текстуры (а вернее, их почти полное отсутствие) делают картину несколько спутанной. Более того, собственно трассы, по крайней мере в ранней версии, показанной на TGS, а также на многочисленных опубликованных Namco скриншотах, пока выглядят более чем примитивно. По сути дела, это стандартные городские трассы из любой серии Ridge Racer на PlayStation, но только в более высоком разрешении. И все. Никаких блестящих небоскребов, умопомрачительного ландшафта и прочих давно обещанных прелестей в игре пока не наблюдается.

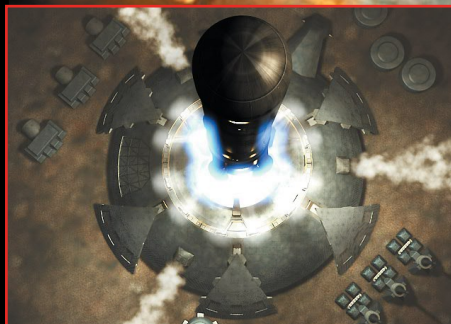
RR5 не стремится к лаврам Gran Turismo, но количество доступных автомобилей в игре все возрастает. Также практически доподлинно известно, что на сей раз нам даже позволят конструировать свои собственные модели. Однако смысл всего этого инженерного напыление мало понятен — в такой, осмелимся сказать, малореалистичной игре практически нечего настраивать. Главный и единственный параметр — максимальная скорость, что, собственно, никогда и не скрывалось. А более мощные автомобили послужат призами за хорошее прохождение предшествующих этапов гонки. Еще одно темное пятно в нашем информационном досье — количество трасс. Эту информацию Namco оберегает особенно тщательно. Впрочем, уже после завершения спецвыставки, посвященной PlayStation 2, которая пройдет в конце февраля, мы наверняка сможем поделить на более подробной информацией.

Наряду с ТТТ и, возможно, Gran Turismo 2 (если, конечно, игра не будет отложена, что, впрочем, маловероятно), Ridge Racer 5 становится центральным событием премьеры PlayStation 2. За последние три-четыре месяца Namco ни разу не показала ни того, ни другого проекта журналистам, так что никаких сведений о прогрессе, совершенном разработчиками в усмирении буйных процессоров Emotion Engine и Graphics Synthesizer, у нас пока нет. Зато есть подходящая аналогия: за четыре месяца до своего выхода на Dreamcast Namco'вский же Soul Calibur выглядел на порядок хуже финальной версии. Так что не все еще потеряно. Окончательный ответ мы узнаем лишь 4 марта. То есть совсем уже скоро.



EARTH 2150: ESCAPE FROM THE BLUE PLANET

Платформа: PC
 Жанр: RTS
 Издатель: TopWare Interactive
 Разработчик: TopWare Interactive
 Онлайн: <http://www.earth2150.com/>
 Дата выхода: весна 2000



В 3D-стратегии я окончательно и бесповоротно влюбился примерно во времена Myth`а Первого. Как только выяснилось, что врага теперь можно не просто закидывать гранатами, но делать это вполне безнаказанно, забравшись на ближайшую гору, что стрелы, оказывается, летают по каким-то загадочным «законам физики» и даже не всегда попадают в цель, что карту можно крутить в разные стороны, выбирая самый удобный «взгляд на вещи»... одним словом, относительно новый жанр по сходной цене приобрел еще одного поклонника.

Максим Заяц

Правда, позднее выяснилось, что не все разработчики отчетливо представляют себе, что с этой самой трехмерностью делать. Многие переводили свои творения в 3D просто отдавая дань моде, что привело жанр к заслуженному кризису. На смену буйному изобилию клонов пришло полное запустение, на фоне которого практически любой новый проект заслуживает пристального внимания. Особенно если над этим проектом работает знаменитая команда TopWare, и называется он **Earth 2150: Escape From The Blue Planet**.

Знаете ли вы о том, что орбита Земли постепенно сужается? Наша планета приближается к Солнцу неторопливо, на пару сантиметров в год, что в масштабах Вселенной весьма даже смешотворно. Через пару миллиардов лет какие-нибудь разумные осьминоги, заселившие колыбель человечества, скорее всего почувствуют себя неуютно — но что нам до них, пока можно особо не беспокоиться. Если не произойдет какой-нибудь катастро-

фы, конечно... В 2140 году объединившая Европу и Азию Евразийская Династия сражалась с американскими Соединенными Цивилизованными Штатами за контроль над уцелевшими земными территориями и природными ресурсами. Сражалась яростно, используя последние достижения военно-технической мысли — и в результате Земля сбилась со своей орбиты и понеслась в сторону Солнца, как подгулявший ковбой к дверям ближайшего салуна. Самое время забыть старые обиды, объединиться и попытаться решить проблему сообща. Однако люди остаются людьми — сгорать в пламени гигантской звезды никому не хотелось... и сражение разгорелось с новой силой — на этот раз за право первыми покинуть Землю и отправиться на поиски мирка, подходящего для немедленного заселения и начала новой жизни.

Таков, вкратце, сюжет. Отвоевавшись в 2140 году и изрядно подгадив родной планете, мы переносимся на 10 лет вперед. Как говаривал небезызвестный Змей Горыныч, «одна голова хорошо, а три лучше». В середине 22 века к двум непримиримым участникам конфликта добавился еще и третий — Лунная Корпорация, объединив-

шая обитающих на Луне колонистов. Таким образом, теперь у нас есть три стороны, за которые можно сражаться; каждая со своими сильными и слабыми сторонами, уникальными технологиями... и с одной целью — победить всех, построить космический корабль и улететь подальше от ставшего таким негостеприимным родного дома.

С идеей конструирования техники я познакомился еще будучи счастливым обладателем ZX-Spectrum. Была такая игрушка — Never Earth — где во время войны на загадочной орбитальной станции мы захватывали заводы, производили на них различные шасси, корпуса, вооружение и компьютеры, а затем собирали из всего этого великолепия настоящих боевых роботов. Со временем идея эта не умерла, различные команды разработчиков с переменным успехом пытались возродить ее к жизни уже на PC, но преимущественно в «плоском» варианте и с такой графикой, что становилось просто грустно (вспоминная хотя бы Extreme Tactics). Приятным исключением была, пожалуй, Warzone 2100. И вот, основываясь на ее опыте, разработчики решили реализовать в **Earth 2150**



ром, как известно, ничего не делается, вот и приходится выбирать, на что потратить деньги: собрать большую армию и оставить своих людей медленно поджариваться на поверхности Земли или же бросить все силы на строительство космического корабля, рискуя при этом потерпеть поражение в непрерывающейся войне. «Белого петушка зарежешь — серый заскучает, серого зарежешь — белый скучать будет».

«Помимо красоты от трехмерности должна быть еще и какая-то польза», — решили разработчики и постарались реализовать в игре изменяющийся ландшафт. Перегородившая дорогу глубокая траншея остановит наземную технику, обломки обрушившейся скалы завалят узкое ущелье, а вырытый рядом с рекой ров немедленно наполнится водой на страх агрессору. И что самое приятное — все эти завалы, рвы и траншеи мы сможем устраивать вполне самостоятельно, защищая собственную базу и создавая дополнительные преграды на пути вражеской армии. Но и это еще не все — по мере приближения нашей планеты к Солнцу ландшафты будут меняться: появятся глубокие трещины и кратеры, из-под земли начнет вырываться раскаленная лава, изменится температура почвы. По мнению разработчиков все это должно заставить играющего проникнуться ужасающими последствиями постигшей Землю катастрофы.

В дополнение к изменяющимся ландшафтам нам обещаны всевозможные погодные эффекты: полноценная смена дня и ночи, туман, в зависимости от времени суток заволакивающий отдельные участки территории, различные осадки и даже шторм. По идее, помимо внешней красоты, все эти капризы природы должны оказывать непосредственное влияние на ход игры — и не только на поведение юнитов. Конечно, размокшая грязь будет тормозить наземную технику, а внезапно налетевший шторм не позволит использовать в бою авиацию... но основной упор разработчики делают на то, что погодные условия будут помогать или мешать самому играющему! Не так-то просто вести войска в атаку ночью, когда окутавший долину туман уменьшает видимость, с неба непрерывно валит густой снег, а на базе противника в целях маскировки отключили все освещение. Скорее всего придется ждать наступления утра, но за это время враги могут получить подкрепление и хорошо подготовиться к

схожую технологию. Вся боевую технику мы будем собирать из отдельных деталей. Юниты передвигаются по земле и под землей, плавают по воде и летают по воздуху, поэтому корпус и шасси мы будем выбирать исходя из того, на какой территории предстоит вести боевые действия. Начинка определяет, чем станет танк в своей недолгой военной жизни. Она бывает двух видов: «гражданская» — и мы получаем замечательный экскаватор, радар на колесиках, передвижной шумогенератор или даже ремонтную мастерскую; и «боевая» — все разнообразие когда-либо сочиненных человеком орудий уничтожения себе подобных, начиная от банальных пулемета и лазера и заканчивая мобильной ракетной установкой. Все это добро — корпуса, колеса и начинку, то есть, — мы можем собирать в самых причудливых комбинациях, каждый раз создавая что-нибудь новое и полезное. Но не сразу, конечно. За развитие технологий тоже нужно платить. Сконструировав новую машину, мы налаживаем массовое производство, и если наше детище окажется удачливым, у него есть все шансы стать реальным ветераном в игре, путешествуя из миссии в миссию и накапливая опыт. Или же уже в первом бою окажется грудой пылающих обломков — кому как повезет...

Создатели игры решили не утомлять нас обилием ресурсов. Собирая энергетические кристаллы, которые потом неведомым образом трансформируются в деньги, мы пополняем свой банковский счет. Однако спустить всю наличность на приобретение новой техники и вооружения, строительство и развитие технологий нам едва ли удастся. За что сражаемся-то? Правильно, нужно спешно построить гигантский космический корабль и отправлять переселенцев подальше от этого пекла. А зада-

обороне. Все это вносит в игру долгожданный элемент неожиданности и, на мой взгляд, отличает Earth 2150 от большинства виденных нами стратегий.

Само собой разумеется, набор одиночных миссий-кампаний будет дополнен multiplayer-режимом. Создатели игры обещают поддержку до 15 игроков по LAN и Интернету в различных вариантах — от простого Skirmish до «битвы на выживание» с минимумом ресурсов и сражения, в котором нужно уничтожить все постройки противника. К Earth 2150 будет приложен редактор уровней для создания своих собственных карт и сценариев. Хочется надеяться, что он будет достаточно мощным и удобным в применении — до сих пор в 3D-стратегиях этого удавалось достичь очень и очень немногим.

Стратегии теперь нужно любить и ценить еще и потому, что мало их осталось. Earth 2140 была вовсе не плохой игрой — она просто прошла почти незамеченной на фоне абсолютных хитов того времени. У севила гораздо больше шансов завоевать себе поклонников и за счет оригинальной игровой концепции, и за счет практически полного отсутствия конкурентов. К тому моменту, когда выйдет журнал с этой статьей, кое-где в Европе Earth 2150 уже появится на прилавках магазинов. Отданные разным издателям американская и европейская версии игры будут отличаться друг от друга не только коробкой, но и некоторыми дополнительными функциями. В России изданием Earth 2150, возможно, займется компания «1С».

CN PREVIEW



"ПОМОДЕМУ" ВТРОЕМ?!

http://www.gameland.ru



Запутанные вопросы иной раз присылают читатели. Как вам, к примеру, такой: "А можно ли играть "по модему" втроем, не выходя в Интернет?". Ну и дальше описывается, что живут люди в маленьком городке, Интернет там роскошь необычайная, дорогущая и так далее, игровых клубов — нет, а телефоны — пятизначные — есть, и играть хочется постоянно...

Сначала показалось, что вопрос не по теме: киньте "воздушку", купите самые дешевые карточки, и замечательное место боев — локальная сеть — готово. Мы уже пару раз о том писали. Но, покопавшись в Интернете, обнаружил: проблема "модерного треугольника" поднималась и за бутром, была успешно решена, и, что самое удивительное, такой способ игрового соединения имел (имеет?) неоспоримые преимущества!

Сначала о преимуществах. Первое, и оно же единственное, — вы полностью избавлены от непредсказуемости Интернета, поскольку к обычным проблемам связи по аналоговым каналам (зашумление, обрывы, ретрейны...) не прибавляются столь же привычные беды Большой Сети — lag и drop out. Так что возможности модема (на конкретной линии, конечно) используются по полной программе.

Примером подобной службы может служить DWANGO — цель игровых серверов, расположенных в крупных городах и связанных сверхбыстрой оптической линией. Доступ на эти сервера осуществляется из Интернета (можно и локально), а вот дальше начинается кое-что необычное. После того как геймеры сформировали команды и запустили игру, начинается то, что по-английски называется "drop and redial", т.е. модемная связь с Интернетом обрывается, и игроки напрямую созваниваются с местным сервером DWANGO. Осуществляется это благодаря специальному программному обеспечению от Interactive

Visual Systems Corp. По завершению боя компания геймеров отсоединяется от локальной DWANGO-станции и вновь подключается к Всемирной Паутине. Супер-хитами DWANGO-боев в свое время были Quake II, Total Annihilation и Final Doom...

Вот так оно все и шло с 1994 года, пока не наступила эра Высокоскоростных Подключений (см. СИ №51) к Интернету, и в конце 1998 года DWANGO "закрывает лавочку". По крайней мере, в США — все 28 серверов, позволяющих геймерам напрямую "коннектиться" к ним по модему и играть без всяких задержек, закрылись. На плаву осталось лишь японское отделение DWANGO, которое

держится благодаря партнерству с Sega of Japan, да корейско-сингапурские филиалы. Что ж, выходит идея мертва, и нашим согражданам из маленьких городков и поселков остается лишь тянуть локальку или открывать собственный игровой клуб в местной школе?

Ох, простите, не подумал — Интернет-то как раз и недостаток. Прошу прощения еще раз — переписывайте Game Connection PRO Worldgroup v3.x/DOS и v3.x/NT с компакт-диска журнала. Там же найдется и пресловутый Warpath, но это уж совсем на любителя... При наличии кое-какого софта и с некоторыми ограничениями, обсуждаемыми в тексте, вы сможете запустить успешно работающий мультиигровой сервер, которому при этом НЕ потребуется подключения к Интернету. Более того, ему НЕ требуется ни "воздушка", ни сетевые карты. Он будет ваш и только ваш, без почасовой или мегабайтной оплаты и даже сможет составить конкуренцию не местному провайдеру или игровому клубу (если таковые имеются), предоставляя отменную скорость игры, причем для этого игрокам не придется выходить из дома. Вы даже, скорее всего, сможете заработать, но в любом случае кое-какие первоначальные расходы неизбежны...

трее, не менее 8 Мб ОЗУ и, понятное дело, с жестким диском... Модемы могут быть 14,4 кбод, а к ним по одной телефонной линии. Если телефонных линий не больше четырех, то никаких иных железок уже не потребуется, поскольку обойдемся четырьмя COM-портами компьютера. В противном случае необходимо приобрести специальные карты на 8 и более линий, например, производства GTEK ("простые" и Smart-карты) или Computone (Intelliport Kits). А, между прочим, минимальная цена "простой" карты на 8 линий — около 300 долларов.

Запущенный в конце 1994-го DWANGO (Dial-up Wide Area Network Game Operation, Телефонное соединение с Широкоохватной Игровой Сетью) первоначально предназначался и сразу же пришелся по душе hard-core DOOM'ерам, которые могли набирать телефонный номер локальных DWANGO-станций и участвовать в азартном мультиплеере с фактически нулевым временем задержки (lag). К сожалению для DWANGO, его запуск лишь на несколько месяцев предвосхитил бурный рост Интернета, и большинство сегодняшних геймеров предпочитает скорее смириться с lag'ами Интернета, чем, платя почасовые взносы, играть на DWANGO с его потенциально более узкой аудиторией.

с двух-трех линий, это позволит ограничить расходы крайне дешевыми сплесками (двумя-тремя устаревшими 14,4 модемами, списанным 486-ым компьютером) и демо-версией Game Connection PRO (GCP) — вообще



то, довольно дорогого коммерческого продукта. Полная версия обойдется в 800-900 долларов! Ну да полная версия нам пока и не нужна, а вот BBS-ка, оборудованная ПО типа MBBS 6.25, Worldgroup v1.x, v2.x, v3.x/DOS и v3.x/NT, потребуется, ведь GCP совместима только с этими BBS'ками.

Еще, конечно же, потребуется подобрать или даже "реанимировать" игры, способные быстро работать при связи через поселковую АТС и поддерживающие протокол IPX. Критерий тут такой: все, что идет при связи вдвоем по модему, заработает и под GCP. Скажем, Duke Nukem 3D, GLQuake, Red Alert, Civnet, WarCraft 2, Hexen, а также Warpath, описанный в нашем разделе...

Вот в принципе и весь ответ на вопрос, заданный в начале этой заметки. И если вы уже сдули пыль с древних модемов, вырвали из паутинки старичка 486-го г.р. и установили BBS с какой-то левой дискетой, то можете приступить к закачке демо-версии GCP, например, отсюда: <ftp://siriussoft.com/library/demos/gdemov3.zip> (DOS), <ftp://siriussoft.com/library/demos/gcdemont.zip> (NT) или выберите из списка на <http://www.siriussoft.com/soft2.htm>.

CM-ONLINE

Крушение сервисов типа DWANGO, предназначенных для самых требовательных геймеров, шло параллельно с улучшением Интернет-технологий и удешевлением доступа во Всемирную Сеть. Мало кто уже помнит, но, согласно первоначальному плану, сетевой мультиплеер для владельцев Sega'вского Dreamcast'а должно было предоставлять японское отделение DWANGO! Более того, акционеры DWANGO питали надежды, что это поможет им реанимировать американское отделение этого сервиса, прекратившее деятельность в конце 1998 года. На эту же благую цель работало и открытие DWANGO-Zone на Internet Gaming Zone (дополнительный сбор составлял каких-то 0,99 долларов в час) и лицензирование DWANGO в Корее и Сингапуре. Увы, все усилия оказались тщетными...

Честно говоря, это, наверное, самый разумный выход. Но мы-то, судя по почте, не ищем легких путей, да и альтернатива, как всегда, есть, особенно если в населенном пункте имеется хотя бы BBS. При наличии этого и с некоторыми ограничениями, обсуждаемыми ниже, вы действительно сможете запустить успешно работающий мультиигровой сервер, которому при этом не потребуется

подключение к Интернету. Более того, ему не потребуется "воздушка" и сетевые карты. Он будет ваш и только ваш, без почасовой или мегабайтной оплаты и даже сможет составить конкуренцию не местному провайдеру или игровому клубу (если таковые имеются), предоставляя отменную скорость игры, причем для этого геймерам не придется выходить из дома. Вы даже, скорее всего, сможете заработать, но в любом случае кое-какие первоначальные расходы неизбежны. Прежде всего для запуска сервера потребуется компьютер, к счастью, достаточно слабый: 486/66 или быс-

Multiplayer Game Currently Supported

DUKE NUKEM 3D	RED ALERT	WARCRAFT II
BLOOD	REDNECK RAMPAGE	NASCAR 2
DOOM	DOOM 2	SIR MEIER'S CIVNET
HERETIC	HEXEN	DESCENT
DESCENT 2	EMPIRE DELUXE	GLOBAL CONQUEST

Game Connection поддерживает довольно скромный набор игрушек. И довольно пожилой к тому же...

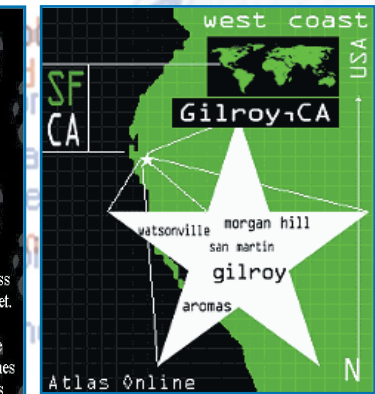
Game Connection Pro™
Multiplayer Game Server

BEST GAME PLAY

Sirius Software first released Game Connection to the public in 1994 and have been updating and improving the product ever since.

We have concentrated on getting the best game play possible, without the slowdowns or choppiness experienced with some other game servers, especially those that are accessible only over the Internet.

Although, allowing customers to play via the Internet sounds appealing and lucrative, it will not give your customers the best game play possible. The Internet introduces many variables that many games can not tolerate. Latency (the amount of time it takes to get information from one user to another) is high. On the site manufacturer PO для высокоскоростных баталий подробно объясняется, почему в этом случае не надо пользоваться Интернетом! Игровые серверы call in and are connected directly to your computer - not connected through a multitude of internet lines - the game play is



Реклама одного из американских провайдеров, предоставляющего, помимо WWW, доступ и к Game Connection. Наследник DWANGO, одним словом...

#3(60), ФЕВРАЛЬ 2000

WARPATH

http://www.gameland.ru

Ничего-то необычного в Warpath не было бы, кабы не автор. Свою игру в свободное время создал Дэн Самюэль, ведущий программист Mpath Interactive (www.mpath.com), компании, основавшей самый популярный и продвинутый игровой сервер Mplayer. Я лично очень уважаю Mplayer (нынче называемый HeartMe.com, www.mplayer.com) — за отвязный интерфейс с отличными "шкряками", голосовой чат (вполне работоспособный!), обилие поддерживаемых игр, приемлемую скорость связи и густонаселенность. Не подумайте, что в Mplayer я влюблен без оглядки, есть там и недостатки — это, конечно же, вся платная часть сервера. Ну почему самое интересное — всегда за деньги?..

Так вот, возвращаясь к Warpath, согласитесь, интересно посмотреть, что там такого напрограммировали г-н Самюэль и его компания Synthetic Reality (www.synthetic-reality.com). Кстати, именно с сайта SR и скачивают Warpath (версии 1.0 или 97) — это всего 864 килобайта (см. также компакт-диск). Есть он и на многих сайтах с shareware.

Итак, если вы ждете от игры, помещающейся на дискету, тех же наворотов и красот, как и от Mplayer'a, то, увы, готовьтесь к худшему — графика самая незатейливая. Из дизайнерских достижений отметить можно разве что красочные взрывы и приличную озвучку.

А вот что касается gameplay, то тут все не так и плохо. Примечательно настолько, что ZDNetовский сайт Hot Files (www.hotfiles.com) оценил игрушку в полновесные пять звезд, а это высшая оценка для шароварного добра, собранного тут. Warpath нашел место и на популярном в США диске "Galaxy of Games", а теперь и вовсе



удостоился невиданной чести — компакт-диска нашего журнала.

А ведь это всего лишь Галактический мультиплеерный "симулятор", смесь стратегии и action'a с упором на сражения и управление ресурсами. Всего поддерживается до восьми соперников. Выполненная как 2D "скроллер", с обильными подсказками во всплывающих окошках, игра проста в освоении и очень азартна. Дело играющего открывать новые планеты и колонизировать их, добывать, перевозить и продавать полезные ископаемые, инвестировать в оборону и промышленность подконтрольных миров, организовывать космическую оборону спутниками и минами полями, исследовать Космос и воевать и так далее.

Подчиненные планеты окрашиваются в цвета вашей Империи. Завоеванными считаются лишь те, на которых есть поселенцы. Чем больше планет объединено в Империю, тем больше налогов в казну! Встречаются и безжизненные миры, и, кстати, лишь с них можно черпать руду для торговли. Так что сначала вволю порастрастите недра планеты, а лишь затем заселите ее добровольцами, которых в свою очередь "добывают" с обитаемых планет, просто находясь на их орбите. Минимальное количество переселенцев — 200 человек, если их меньше, то высаживаться они почему-то опасаются...

В Warpath'e всего много. Например, оружия: от простейшего лазера и тепловой торпеды до нейтронной и бактериологической бомбы. Все оружие приходится покупать, для этого, прежде

всего, нужны деньги (регулируется налогами) и достаточный уровень развития планет (инвестируем, заселяем колонистов и т.п.). Загрузившись вооружением, следуем в штаб-квартиру противника и пытаемся уничтожить его корабль или истребить население планет. Противник (или противники), само собой, делает то же самое.

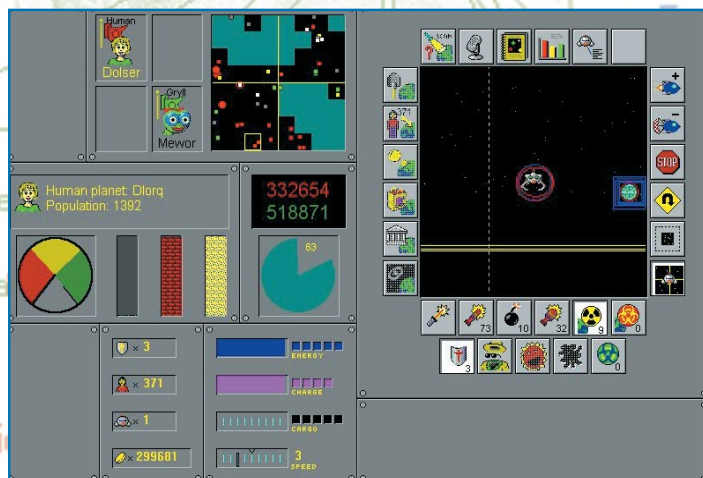
Немало опций по оснащению корабля. Доступно до пяти энергетических установок, контейнеров для полезных ископаемых, аккумуляторных батарей и защитных экранов. Очень полезно все купить и оснастить летающую крепость-грузовик по высшему разряду.

Продолжительность игры определяется ограниченным запасом корабель или исчерпанием средств на закупку оружия (тут уж противники не пощадят...). Корабли можно сбережечь дольше, если не скупиться на защитные экраны — надают их по несколько штук зараз. Есть в игре и однопользовательский режим с возможностью противостояния аж трем искусственным "интеллектам" кряду. Так что потренироваться, перед тем как лезть в Интернет, можно всегда.

Особо впечатляет обилие многопользовательских вариантов в Warpath'e. Модем, локальная сеть, BBS (!) через Game Connection, Интернет на MIX-серверах (можно запустить свой) и даже Mplayer. То, что Mplayer в этом списке присутствует, — не удивляет, а вот то, что он не поддерживает Warpath, озадачивает. Вот как строго у них там, в Америке, вроде бы и свой в доску парень Дэн Самюэль, но игрушку его пустим на сервер только после заключения коммерческого соглашения. И никакой халвы!

Расширение чат-возможностей игры (ускоренная посылка проклятий и приколов оппонентам) найдется тут — critical.hypermart.net/wvc

СИ-ONLINE



Наталья ДАВЫДОВА (nat@gameland.ru)

:ЭКСПЕРТ

WARCRAFT — НОСТАЛЬГИЯ ПО БУДУЩЕМУ...

Warcraft — это классика, в которую наверняка хотя бы раз играл каждый, а уж поклонников этой замечательной RTS и вовсе не счесть. Несмотря на преклонный возраст (Warcraft вышла "на широкие мониторы" в 1992 г.), игра пользовалась и до сих пор пользуется заметной популярностью. А следующую версию (Warcraft 3), обещанную разработчиками (Blizzard), ждут с нетерпением не только поклонники жанра, но и все остальные геймеры. Но, увы, конец 2000 г. еще не близко (а это — обещанное время выхода), и пока сетевой люд доволь-

ствуется имеющимися версиями (в основном играют в WC2) и StarCraft'ом, активно обсуждая WC3. Давайте-ка поинтересуемся, где в Сети можно поиграть, почитать и решить все вопросы, касающиеся Warcraft.

ОФИЦИАЛЬНЫЕ ИСТОЧНИКИ

Официальные ресурсы изобилуют разнообразной информацией, причем для разных версий Warcraft существует отдельный сайт:

www.blizzard.com/war2 — посвящен Warcraft 2: Tides of Darkness и WC2: Beyond the Dark Portal. Здесь — краткое

описание сюжета, скриншоты, а на www.blizzard.com/war2bne (Warcraft 2: Battle.net Edition) — полезная информация для новичков — подробная тактика и тонкости игры. Большое внимание уделено технической поддержке игроков в single и в multiplayer'ном режимах (для WC, WC1, WC2 и WC2: Battle.net Edition). Здесь же предлагается множество патчей.

Отдельно, на www.battle.net/war2, находится объединенный официальный ресурс WC2: The Dark Portal, где можно найти последние новости, карты и скриншоты, стратегии, описание новинок, а также загрузить unit'y. Что касается ожидаемой WC3 — о ней можно узнать на

www.bizzard.com/war3: опять-таки самые последние новости, скриншоты, а также обширный FAQ

НЕОФИЦИАЛЬНЫЕ ИСТОЧНИКИ

Неофициальные ресурсы, как всегда, многочисленны и разнообразны.

Особой масштабностью и основательностью выделяется **WarCraft Townhall** www.wctownhall.com, он же warcraft.bizzardgames.com. Здесь все или почти все о Warcraft и его версиях: новости, файлы (утилиты, demo, патчи для WC1 и WC2), карты (проводятся конкурсы и определяется Pud недели, а также 20 лучших Pud'ов; при этом любой желающий может послать собственный Pud). В разделе **Specials** можно поучаствовать в дебатах о любимых героях (например, кому больше симпатизируете — людям или оркам). У создателей сайта и с юмором все в порядке (а у кого не в порядке — лучше сюда не ходить): имеются картинки с пародиями на персонажей игры. Все желающие могут прислать свои "художества". Вопросы технической поддержки на сайте решены очень просто: зайдя сюда, вы попадаете на **Technical Support Forum** на **Battle.net (War Room)** и решаете все проблемы. Самую актуальную информацию, касающуюся WC3, также почерпнете здесь: подробные описания людей, орков, демонов и т.д. Что касается новостей, то самые "горячие" из них лучше прочесть на известном сервере www.gamespot.com. Сайт по адресу <http://www.warcraft.org> посвящен еще не вышедшей, новой версии Warcraft. Его существенным недостатком является путаная навигация, мелкий шрифт и, ко всему прочему, сайт долго грузится. Однако некоторой компенсацией может стать обилие информации: широко представлены новости, обзоры (WC1, WC2, WC3), downloads, карты и скриншоты, даны советы по стратегии, имеется обширный форум. На популярном игровом сервере **Kali**: www.kali.net/its/games/war2/index.html можно скачать **demoWC2: Tides of Darkness** (перечислены системные требования для PC и Mac.). Также имеются патчи и add-on'y (**Beyond the Dark Portal Exporsion Set**).

WarCraft III : Первые факты



Blizzard обещала взорвать мир и она это сделала!!! В воскресенье днем стало известно о новом проекте, содержащемся в строгой секретности за семью замками. Да! То, что вы ждали - случилось. Объявлено продолжение знаменитой и почитаемой серии Warcraft - третья часть этой игры должна появиться в конце 2000-го года. Подробности прибывают с каждой минутой, а сайт Blizzard просто атакован любопытствующими.

Внимание! Уже сейчас можно выделить наиглавнейшую деталь - Warcraft III не будет очередным клоном из жанра RTS! В него добавили столь популярную сегодня примесь ролевых игр, хотя, несомненно, он останется стратегической игрой. Что дает введение ролевых элементов во вселенную Warcraft? Самое основное - это интерактивность мира и игрового окружения. Стереотипом всех RT-стратегий было собирание ресурсов, затем отстройка огромного числа юнитов, а затем в силу вступало правило - "Кто больше всех построил, тот и молодец".

Теперь же нам предлагается другая концепция - игроку будут подконтрольны небольшие по численности силы (предположительно 10-12 юнитов), их мощность будет возрастать по мере продвижения, выполнения разнообразных квестов, общения с NPC, и, конечно, по мере втапывания в землю врага с последующим отбором всяческих полезных ресурсов. Все эти факты, несомненно, обещают обилие ролевых элементов в новом жанре - RPS (Role-Play).

With the death of the Orcish his underling Orgrim Doomhammer seize control over the most powerful forces on Azerath. Although e factions growing stronger with it seems certain that all of the Orgrim's plans to hunt down a renegade Azerathians where

ней, скриншоты, стратегии. Аналогичные ресурсы можно найти и на страничке **WarCraft Forever** warcraft.bizzardnation.com, где, прежде всего, нас встречает собачья морда в голубом обрамлении, а уж потом **downloads**. Меломанам рекомендую побывать на **Ruben's War2 Page** (<http://members.tripod.com/Ruben82/>), где кроме технических ресурсов (патчи, cheat codes, тактика, скриншоты), можно послушать техномузыку.

КЛАНЫ, ТЕХНИЧЕСКИЕ РЕСУРСЫ:

Существует огромное количество кланов — поклонников нестареющего Warcraft, странички которых дадут множество полезной информации, причем такой, которой нет на официальных ресурсах! На страничке клана **Lyn Quay Hideout** (www.geocities.com/SiliconValley/Port/2750/Warcraft.htm) представлены карты, утилиты, патчи, **downloads**. Клан играет на **Kali** www.kali.net, приглашает партнеров, но предупреждает, что уровень последних должен быть очень высоким.

Члены клана **Bleeding Rock Clan** (<http://members.tripod.com/wro>) — играют на **Kali** и на **Heat** (www.heat.net) — участники и победители многих турниров, приглашают присоединяться к ним опытных игроков. На их страничке можно познакомиться с каждым членом, прочитать новости и поболтать в **chat**. К сильным игрокам причисляют себя и члены клана **SoL** (<http://persweb.direct.ca/bex>) — традиционно играют на **Kali**, специализируются на **WC2**. Особое внимание следует обратить на **www.waecan.com** — отличная графика, удобное оформление. Представлен список членов с **ICQ** и ссылками на их Homepages. Всевозможные рейтинги и голосования любят не только у нас, здесь этому придают особое значение: каждый, попавший сюда, может высказать мнение по любому поводу, к примеру, какое оформление больше нравится: темный шрифт на светлом фоне или наоборот. Имеется специальная секция, посвященная **WC3**, где представлена галерея скриншотов, — их можно оценить по 10-ти бальной шкале, а также выбрать любимого героя. Свое мнение касательно игры можно высказать и на форуме, а решить накопившиеся вопросы в разделе **FAQ**. Рекомендую зайти на страничку www.war3.com — отличная графика, обширный форум, **FAQ**. Имеется коллекция скриншотов, а также комиксы. Кроме того, здесь проводятся турниры и, опять-таки, голосование (любят они это дело). Например, на вопрос о том, когда выйдет **WC3**, **33,8%** геймеров ответили "до 2001 года", а **31,6%** — "в течение 2001 года", так что, как видите, оптимистов все-таки оказывается, хотя и не намного, но больше. Кроме вышеупомянутых источников, технические ресурсы (утилиты, патчи, **downloads**, **cheat codes**) можно найти на <http://members.xoom.com/Michaelm1nn>, <http://members.xoom.com/Warbandits/>, <http://www.danrnyhouston.8m.com>

РОССИЙСКИЕ РЕСУРСЫ

В Рунете существует множество ресурсов, посвященных Warcraft. Благодаря усилиям любителей и знатоков замечательной игры, интернетчик получит практически любую информацию.

Прежде всего ресурсы для начинающих геймеров, желающих играть на **Kali**: по адресу www.peterlink.ru/kali/ можно скачать софт и там же — все, что касается подключения, правил и тонкостей игры. Если интересуют коды к игре, заплатки, можно посетить конференцию на <http://www.aha.ru/~mask/wwwboard/messages/44.html>, а также www.games.ru.

Активно ведут себя и форумы, где можно запросто пообщаться с себе подобными и задать интересующие вас вопросы по следующим адресам: <http://career.ibl.ru/forum/11/messages/127.html>, <http://under.j1nr.ru/SW/Review/List/0008.html>, <http://defs.nsk.su/league/forum/posts/119.html>.

Следует отметить страничку **War2** клуба (www.geocities.com/TimesSquare/9564/) — отличная графика, удобное расположение, множество информации. Кроме новостей, вы найдете краткое описание игры и советы по стратегии (для людей, орков, спецприемы, морские и т.д.), коллекцию файлов и карты.

Неплохое впечатление производит страничка **WarCraft2 Page** (www.rinet.ru/~cezor/) — неплохой дизайн, кое-что находится в стадии оформления, но сове-

Bleeding Rock Clan

Welcome to the Bleeding Rock Clan's Home Page.

You have come to the BEST Warcraft II Clan on the net. If you want to join this awesome clan, listen to the requirements, and if you fit them, you will have to e-mail me for a time to talk on Kali or Heat about War2 and this clan. The Bleeding Rock Clan has won various tournament events on HEAT and Kali. We offer CASH prizes. Yes CASH prizes. And if you on Heat, you get cash and degrees. For more information on the contact and prizes, got to the News section.

There are only a few requirements. One is that you be a member of Kali or Heat. I prefer Heat for Free, but if you prefer a fast loading game host with LOTS of options, Kali is great also. I am on Kali and Heat, so I can be contacted. My nick on Heat is BRCCyberdemon and is (BRCCyberdemon on Kali - You must also be a member of Case's Warcraft II ladder (singles). If you are interested, click Sign up for clan, and type the following info:

- Real name.
- What you have (Heat or Kali),
- Nick on Heat or Kali.
- Also Ladder Nick. (Case's ladder (singles))

Домашняя страничка **Waman's War2 Page**: www.angellfire.com/al/chad1/home.html посвящена, как следует из названия, **WC2** — графика отличная, но уж больно много рекламы. Если это не смущает, то здесь можно найти множество cheat codes для трудных уров-

К сильным игрокам причисляют себя и члены клана **SoL** (<http://persweb.direct.ca/bex>) — традиционно играют на **Kali**, специализируются на **WC2**. Особое внимание следует обратить на **www.waecan.com** — отличная графика, удобное оформление. Представлен список членов с **ICQ** и ссылками на их Homepages. Всевозможные рейтинги и голосования любят не только у

GAMELAND ONLINE: STRATEGY GAMES: WARCRRAFT 3

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: Blizzard
ЖАНР: Strategy Games

ДАТА ВНЕСЕНИЯ: 06-09-99
ДАТА РЕЛИЗА: 2000

ТРЕБОВАНИЯ: Пока неизвестны

СКРИНШОТЫ

ДЕМО: (нет информации)

ОБНОВЛЕНИЯ И ДОПОЛНЕНИЯ: (нет информации)

DOWNLOADS:

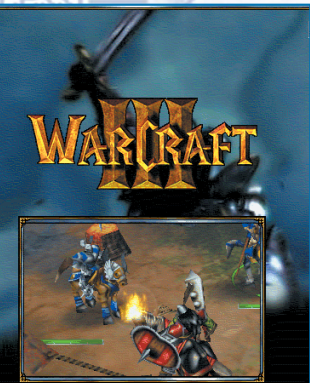
- Что нового
- Демонстрации
- Апдейты

MAGAZINES:

- Обзор игр
- Хиты
- PlayStation
- Страна PC игр
- Слайдшоу
- Анонсы

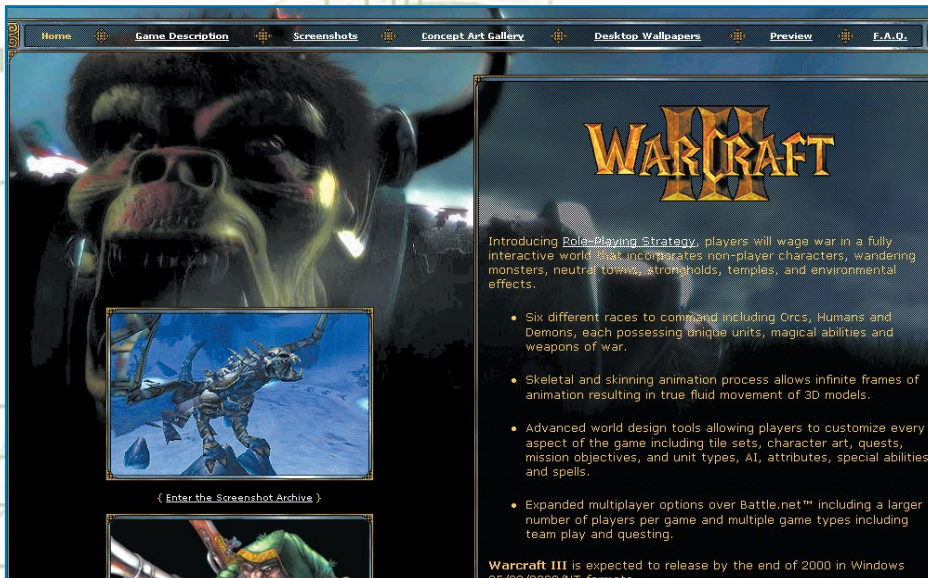
WEB SITE:

- Форумы



http://www.gameland.ru

#3(60), ФЕВРАЛЬ 2000



ты по игре даются дельные. К тому же, здесь предлагается создать клан, так что желающие могут писать по адресу war@corbina.ru. Ну и, конечно, зайдите на русский аналог англоязычного сайта (www.blizzardgames.ru/war2bne), где представлена практически та же информация (по WC2), что и на "первоисточнике", только на родном языке.

В российском Интернете, как и во всем мире, с нетерпением ожидают выхода WC3, и узнать последние новости, **preview** или посмотреть скриншоты будущей игры можно, в первую очередь, на нашем родном сайте (<http://www.gameland.ru/post/10482/default.asp>,

<http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code cat=COF5894>
<http://www.nestor.minsk.by/kg/kg9909/kg93722.html>,
<http://game.darial.ru/other/wc3.htm>,
<http://digest.com.ua/magazine/9909/warcraft/02.html>

Мы рассказали об основных и, на наш взгляд, самых интересных ресурсах, которых — великое множество как в Рунете, так и в Мировой Сети. Если побываετε хотя бы на части из них, то наверняка получите удовольствие. Желаем успеха!

CM-ONLINE

DOWNLOAD: GAMESPY

Web-страничка: www.gamespy.com
 Объем: 1.4 Mb
 Статус: Shareware

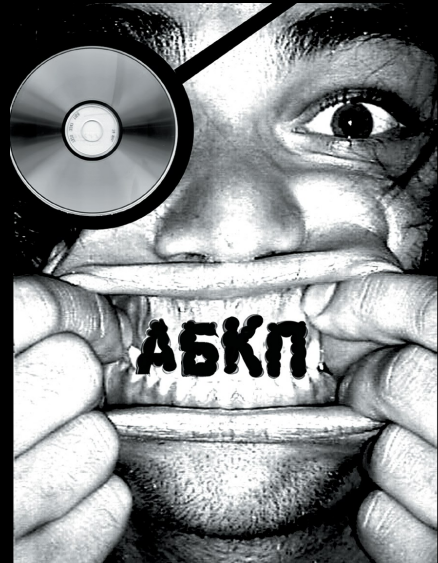
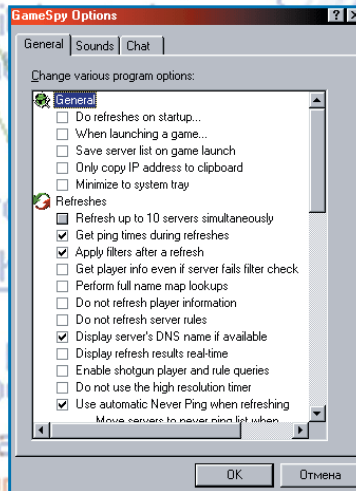
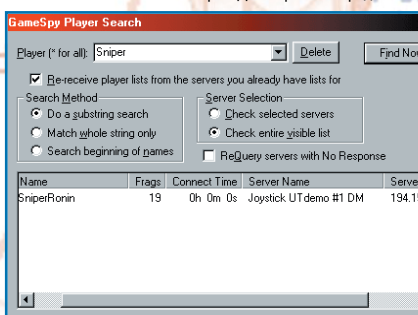
Многие оффлайнеры (**offline gamers**) рано или поздно начинают интересоваться игрой через Интернет, но с чего начать, не знают. Ну что ж, в первую очередь оффлайнер должен установить: **а)** связь с Интернетом и **б)** саму игру. Допустим, что и то, и другое геймер имеет и полагает, что он автоматически "переименовался" в онлайнера (**online gamer**).

Увы, чаще всего он обнаружит, что проблемы лишь только начались...

После того как геймер удачно "залетел" в Сеть, для начала игры ему нужно как-то соединить свой компьютер (**client**) с сервером (**server**). Объясняя, зачем. Игра по сети далеко не всегда происходит на пользовательском компьютере, так как в большинстве случаев это приведет к уменьшению скорости для других игроков, сбоям в системе и многочисленными неполадками. Поэтому в Интернете существуют специальные станции (сервера), на которых могут быть запущены почти любые поддерживающие мультиплеер игры. Для игры геймер должен найти подходящий

ему сервер с нужной игрой и присоединиться к нему. Также будут действовать и другие пользователи, тем самым составляя компанию друг другу. Кажется — нет ничего проще, но всё же есть одно НО, с которым не так просто справиться.

Игровых серверов очень много (один **Unreal Tournament** уже поддерживается 1000 серверами), и выбрать "методом тыка" из них лучший (имеющий наименьший ping) невозможно. К тому же ping — это еще не самое главное, так как существует очень много режимов мультиплеера (**DM**, **TP**, **CTF**), и знать, какой сервер поддерживает, например, режим **CTF**, тоже трудно. Несколько лет назад, в самый пик популярности **Quake**, эта



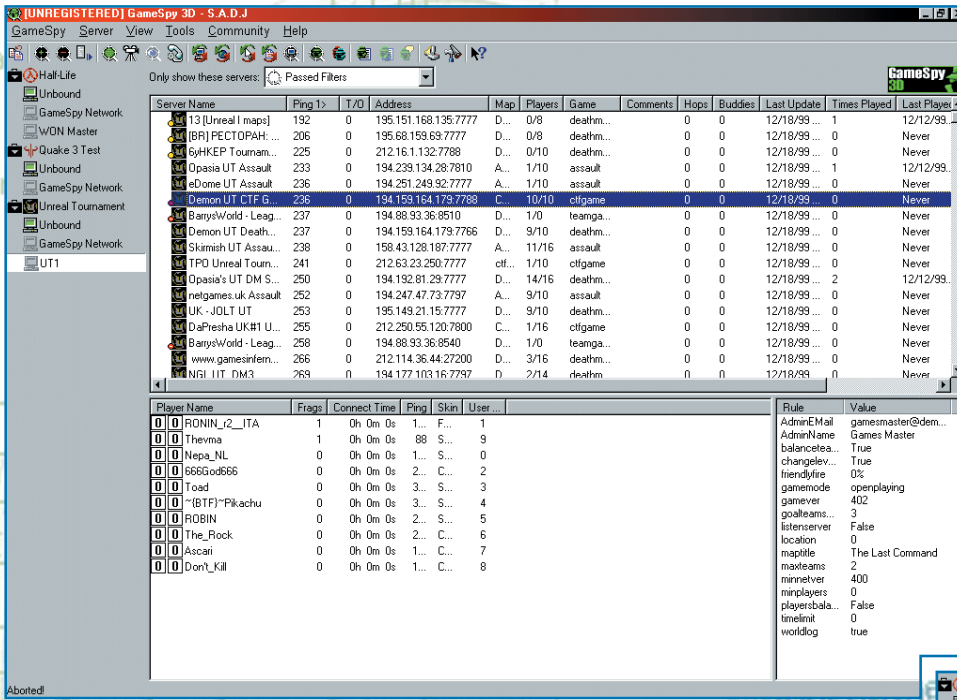
Ассоциация По Борьбе с Компьютерным пиратством — полномочный представитель по защите интеллектуальной собственности компании SONY (SCEE) и Европейской Ассоциации Издателей Компьютерного Обеспечения (ELSPA) на территории РФ.

Полномочия включают:

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



http://www.gameland.ru



не ждать пока произойдет обновление полного списка, нужно удалить часть серверов, оставив в нем только 30-60 "первых", этого — вполне достаточно (для справки: IP адреса серверов, начинающихся на 195, 194 и 193, означают, что они находятся в России). Как только список полностью скомпонован, сохраните его (Ctrl+S).

Таким образом, программа выполнила главную задачу, и все готово к запуску игры. После двойного клика левой кнопки мыши по названию сервера программа автоматически переносит геймера в игру и подключается к заданному адресу. Одним геймерам этого вполне достаточно, и они могут спокойно начинать пользование GameSpy, не переходя к следующим опциям, а другим, наоборот, этого мало, и они ждут от GameSpy нечто большего и правильно делают!

Вторая по значению задача GameSpy — поиск отдельных серверов или игроков. Многие сталкиваются с такого рода проблемами, так как играть со своими друзьями все-таки интересней, чем со всякими там Fresh'ами. Для нахождения определенного сервера (Ctrl+F) или пользователя (F4), играющего в этот момент на одном из серверов, нужно всего лишь знать его ник (игровой или сетевой псевдоним, nickname). Поиск, конечно же, будет проходить долго, но достаточно эффективно. Хотя можно воспользоваться и другим способом, используя встроенный в GameSpy чат типа mIRC (Community/GameSpy Chat).

Для самых привередливых пользователей разработчики оставили доступ к самым подробным и, на первый взгляд, не нужным настройкам (Tools/Options). Если в них покопаться, то там можно найти много интересного, а именно:

- частоту автоматического обновления списка,
 - поддержку firewall и proxy,
 - фильтрацию серверов,
 - режим работы самого GameSpy и другие тонкости.
- Безусловно, GameSpy решает немало проблем, сэкономив время, деньги и нервы геймеров, а вместе с тем и защитит их же компьютеры от всевозможных вмешательств извне.

А такое бывает не так уж редко...

CM-ONLINE

проблема заинтересовала группу программистов-энтузиастов и одновременно горячих поклонников этой игры. Они решили создать программу, информирующую геймеров обо всех работающих на данный момент Quake-серверах. Большими усилиями они все же добились своего. Затем они решили сделать так, чтобы пользователь мог не только подключиться к любому имеющемуся в списке серверу, но и с помощью той же программы узнавать полную информацию о каждом из них, а именно: ping, режим мультиплеера, количество играющих, название карты и многое, и многое другое... Так и появилась программа GameSpy. Что же она умеет?

При первом запуске GameSpy будет произведен автоматический поиск игр, находящихся на всех жестких дисках компьютера (вручную — GameSpy/

GamesAndFilters). После этого геймер заполняет бланк нового пользователя GameSpy (как пользователи в Windows) и только затем приступает непосредственно к работе.

Итак, GameSpy уже нашла на компьютере одну-две поддерживаемые игры и внесла их в левое окно программы. Пора осуществить в жизнь главное назначение GameSpy — поиск игровых серверов (Tools/GameSpy Updates). После нескольких минут поиска в главном окне (в центре) появится огромный список серверов, выставленных в строго определенном порядке: самые скоростные вверху, а самые тормозные, соответственно, внизу (вид сортировки меняют зайдя в закладку View). Обновлять (Ctrl+U) этот список придется часто, так как скорость связи день ото дня разная, да и серверам свойственно отключаться. Для того чтобы

ЭКСПЕРТ: Сергей ДОЛИНСКИЙ (dolsr@gameland.ru)

НЕПЕРВЫЙ КОНТАКТ

СУПЕРКОМПЬЮТЕР В ИНТЕРНЕТЕ...

"Онлайн" уже писал об этом способе аккумуляции добровольцами-энтузиастами огромной вычислительной мощи для решения сложнейших комбинаторных за-

дач. Он применяется для "взламывания" шифров RSA ("Объединенные хакеры online", №10 [43]), расшифровки посланий инопланетян ("Твой Первый Контакт", №13 [46]) и иных, не менее масштабных и трудоемких задач.



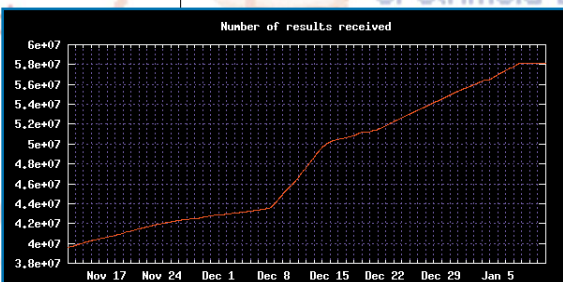
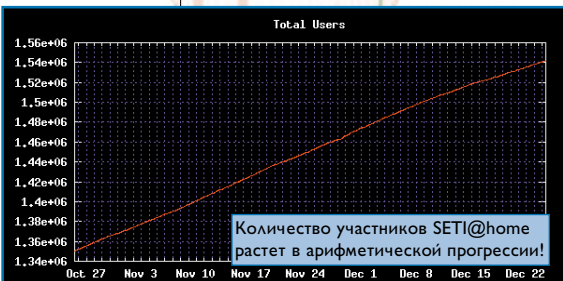
КАК ПОЖИВАЕТ СЕГОДНЯ СЕТЕВОЙ СУПЕРКОМПЬЮТЕР?

SETI@home
http://setiathome.berkeley.edu

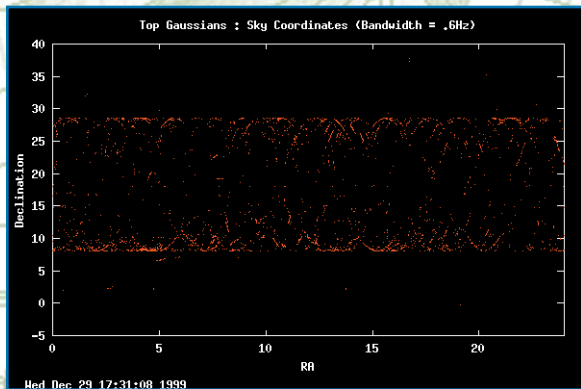
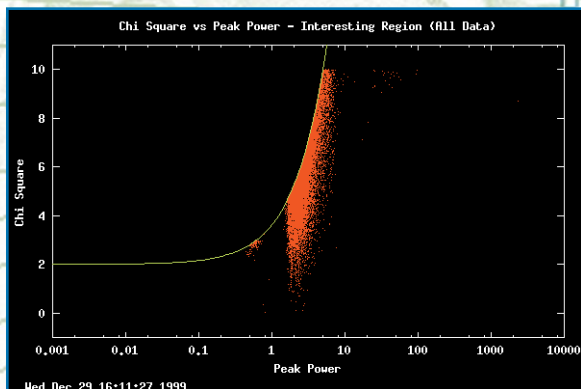
Напомним, что SETI@home — грандиозный проект по поиску Внеземного Разума, который ищется не абы как, а по следам своей деятельности — радиосигналам, приходящим на Землю из всех уголков Вселенной. Радиоэфир на нашей планете достаточно засорен (спасибо радио, радиовидению и современным средствам связи — вообще, и мобильным телефонам — в частности...), а потому сигналы Пришельцев регистрируются в микроволновом диапазоне (1Гц и выше), для которого земная атмосфера — не помеха. Гигантские радиотелескопы, большинство из которых расположено на американском континенте (например, обсерватория Аресибо, Пуэрто-Рико), ведут ежечасную запись и первичную обработку принятой информации.

Увы, но даже самые современные суперкомпьютеры не позволяют провести доскональный анализ радиосигна-

лов в режиме реального времени, а потому их записывают на пленку и сохраняют для дальнейшей обработки. Еще недавно километры пленки мертвым грузом лежали на складах, но запуск SETI@home, похоже, дает надежду разгрузить хранилища. Работает система очень просто. Добровольцы стружат и устанавливают маленький клиент — экранную заставку. В моменты простоя компьютера, когда обычно и появляется screensaver, он начинает перемалывать получаемые из Интернета кусочки сигналов Внеземных цивилизаций. По окончании обработки (поиска закономерностей) результаты отсылаются на центральный сервер, а клиент стружат следующую порцию, что-то около 50 килобайт отфильтрованного радиощума. Кстати, "перемолоть" такой кусочек совсем непросто — даже на рабочей станции Sun с процессором UltraSparc это займет около 10 часов.



#3(60), ФЕВРАЛЬ 2000



ки, газеты уже будут пестреть заголовками о состоявшемся Первом Контакте...

distributed.net — это сообщество хакеров, использующее сетевой суперкомпьютер для взлома принятых в Интернете алгоритмов шифрования. Напомним, что мировой лидер по созданию и стандартизации новаций в этой области — это США, а экспорт самых передовых технологий из этой страны законодательно ограничивается, в том числе и в Россию.

Уже только поэтому приятно слышать что-то хитрое, да вдобавок из Америки...

И такие успехи у **distributed.net**, куда входят "одиночные" и "групповые" хакеры со всего мира, уже есть:

19 октября 1997 года. За **250** дней работы был найден ключ и прочитано сообщение, зашифрованное с помощью **56-разрядного** алгоритма **RCS-32/12/7**. Вызов хакерам был брошен самой **RSA**, она же и подтвердила верность расшифровки. Вот как выглядела заветная комбинация — **0x532B74CC20999**

24 февраля 1998 года. Очередной **56-разрядный** алгоритм **RSA DES-II-1** — сломан! (правильный ответ: **76 9E 8C D9 F2 2F 5D EA**) На этот раз потребовалось только **40** дней работы...

19 января 1998 года. Заметное увеличение вычислительной

ПРОЕКТ ПО ВЗЛОМУ ШИФРА RCS-64 "BOVINE" (БЫК)

distributed.net ведет взлом **64-разрядного** ключа к шифру **RSA Labs** вот уже три года (с 28 января 1997-го...). **221** тысяча участников объединена в **8,5** тысяч команд. Сегодня проверено почти **17%** возможных комбинаций данных, входящих в ключ. Шансы на то, что ключ к шифру вот-вот будет найден, оцениваются как **1 к 2500**. Когда год назад мы первый раз рассказывали о **distributed.net**, то шансы были в полтора раза хуже: **1 к 3300**... Узнать последние новости и пообщаться с единомышленниками из **distributed.net** можно круглосуточно на IRC-канале **"#distributed"**.

мощности "сетевого суперкомпьютера" привело к тотальному проигрышу **RSA**. Ее новый **56-разрядный** шифр (**DES-III**) продержался всего **23** часа с минутами. Немаловажную роль в новой победе сыграло и улучшение "взаимопомощи" хакеров — в одной команде, помимо **distributed.net**, играли еще и **Electronic Frontier Foundation's** с их **DES Cracker**ом.

Принцип работы и участия в **distributed.net** аналогичен описанному для **SETI@home**. Вы точно так же устанавливаете клиента, проводите вычисления и обмениваетесь данными с центральным компьютером...

Отличный же всего два — клиент — не **screensaver** — работает в фоновом режиме, используя "пропадающие зазря" холостые циклы ЦП, и победителям, расшифровавшим ключ, положен денежный приз — **10000** долларов. Правда, тому интернетчику, на компьютере которого и будет найдена заветная комбинация, достанется всего лишь **2000**, если он одиночка, и **1000** на команду, если он участвует в составе какой-то группы...

Сегодня дела у **distributed.net** идут не так уж и успешно — минуло два года с момента последней крупной победы. Тем не менее, если присоединиться к ним сегодня, то ваши шансы на приз будут уже в полтора раза выше, чем они были год назад...

CM-ONLINE

Distributed.net

мощнейший компьютер планеты

ПРОЕКТ ПО ПОИСКУ СИГНАЛОВ ВНЕЗЕМНЫХ ЦИВИЛИЗАЦИЙ

На начало 2000 года 1,5 миллиона человек из 224 стран установили клиентскую часть SETI@home. В общей сложности в расшифровку внеземных сигналов они "инвестировали" 125 тысяч лет компьютерного времени!

Полностью расшифрованы данные за декабрь '98 — май '99.

Выпущена новая версия клиентской части, способная работать через firewall и прокси-сервера (<http://setiathome.berkeley.edu/version20.html>).

Среди спонсоров проекта: Sun Microsystems, Paramount Pictures, Informix, Fujifilm Computer Systems и, конечно же, SETI Institute.

Премия для самых активных "математиков" — общественное признание их заслуг; списки активистов вывешиваются и регулярно обновляются на центральном сервере SETI@home. Денежного вознаграждения, увы, не предусмотрено...

Тем не менее, альтруизм интернетчиков и бескорыстное стремление сетевого люда услышать собратьев по разуму впечатляют. Менее года назад, весной 1999-го, после долгих проволочек SETI@home вышел на просторы Интернета. Уже за первые недели в проект влились многие тысячи добровольцев. Сегодня их в сотни раз больше, а проект вступает в самую ответственную стадию — из выявленных отрезков упорядоченных сигналов в SETI Institute будут пытаться сложить связанное послание! Возможно, когда вы станете читать эти стро-



Aggregate Statistics

Total Blocks to Search:	68,719,476,736
Total Blocks Tested:	11,543,235,480
Keyspace Checked:	16.798%
Total Keys Tested:	3,098,613,679,789,178,880
Time Working:	792 days
Overall Rate:	45,282,303 KKeys/sec

Progress Meter



Current Information

518,080 blocks were completed yesterday (0.031% of the keyspace) at a sustained rate of 66,854,347 KKeys/sec!

Платформа: PC
 Жанр: 3D-action
 Разработчик: Stomlo Entertainment
 Издатель: Electronic Arts/Stomlo Entertainment
 Онлайн: <http://www.stomlo.com>
 Дата выхода: апрель 2000

SPLINTER

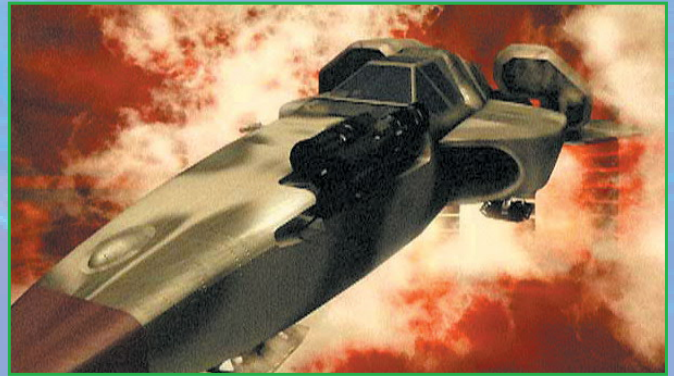
Родина коал, кенгуру и прочей экзотической живности продолжает не только исправно снабжать своим национальным богатством зоопарки всех стран мира, но и периодически веселить игровую общественность созданными на своей суверенной территории опусами. Вообще, последнее время австралийские разработчики проявляют все большую активность на рынке компьютерных развлечений.

Вячеслав Назаров

Очередным подтверждением их намерения сделать родной континент всемирным центром виртуального созидательства являются идущие бурным ходом работы над проектом под тоскливым названием **Splinter**.

Несмотря на то, что разработка игры происходит в цветущей Австралии, действие **Splinter** будет разворачиваться на другом конце земного шара, если, конечно, у шариков вообще есть концы. Не желая делать свою страну полигоном для испытаний страшных и ужасных видов оружия, работники Stomlo Entertainment перенесли все драматические события на американщину. Если еще больше конкретизировать, то можно раскрыть большой секрет маленькой австралийской компании, которая через пару месяцев командирует игроков на островок Блаунт, находящийся где-то на реке Миссисипи. Именно здесь, оказывается, находится сверхсекретная военная база, где ведутся разработки в сфере нанотехнологий и разгадывается секрет тefлона: если к нему ничего не прилипает, то как он прилипает к сковородкам? И если со вторым вопросом так до конца ничего не понятно, то в области миниатюризации всего и вся были достигнуты немалые успехи. Например, был создан MERC — Micro Emergency Response Craft. Этот аппаратик может быть легко уменьшен до размеров монет-

ки в 50 копеек и, соответственно, проникнет на любой объект, даже охраняемый российскими старушками, признанными лучшими секьюрити в мире. При этом он несет на своем небольшом борту самое совершенное оружие, когда-либо существовавшее на Земле, включая каучуковую бомбу, способную в считанные минуты вытоптать целую колонию тараканов. Жизнь военным, получившим такой подарок, омрачает только одно — таинственное исчезновение MERC'a. Двое ученых мужей, отправившихся на увеселительную прогулку с целью испытать свое детище, пропали из поля зрения наблюдателей. Жестоко избив тревогу, военные чины по-быстрому доделали второй экземпляр адской мини-машинки и отправили игрока на поиски пропажи. Но из-за того, что все работы велись в дикой спешке и к тому же профессиональными военными, множество возможностей чудодогрета оказались недоступными бойцам. В связи с этим ряд функций MERC'a №2 было решено возложить на двух помощников. Ими оказались военный разведчик Джо "МАЗ" Мазероски, получивший свою кличку не иначе как за любовь к белорусским грузовикам, и спецназовец из отряда "Рыжие Собаки" Гэйдж Шторм. Всем вместе им предстоит вернуть потерянную машину.



множество эффектов будут, по словам разработчиков, целиком и полностью соответствовать стандартам приближающегося третьего тысячелетия.

В **Splinter** будут присутствовать пять глобальных миссий, каждая из которых включает в себя огромное количество заданий. Благодаря этому на протяжении игры бойцам придется посетить муравейники, компьютерные мэйнфреймы, осиные жилища, полетать по водопроводу и хитросплетениям проводки, забраться в опустевшие лаборатории и почтить своим присутствием еще достаточно большое количество мест.

Справляться со скорпионами, муравьями, пауками, прочими врагами человека, а также с рукотворными монстрами вроде автоматических ракетных установок и прочей техники противника помогут пулеметы, ракеты, огнеметы и, конечно же, старый добрый дихлофос.

Не отличаясь особой оригинальностью идей, **Splinter** тем не менее имеет шансы на некоторый успех среди любителей жанра. Ведь благодаря серьезной работе над каждым элементом игры, начиная с физической модели и заканчивая AI врагов, через несколько месяцев перед нами появится добротная игра, способная подарить несколько часов отдыха уставшим мозгам.

Врезка. Full-motion video, которое будет логически объединять уровни игры в единое целое, создается на сиднейской студии Animal Logic, которая участвовала в создании таких кинофильмов, как "Матрица" и "Тонкая красная линия".

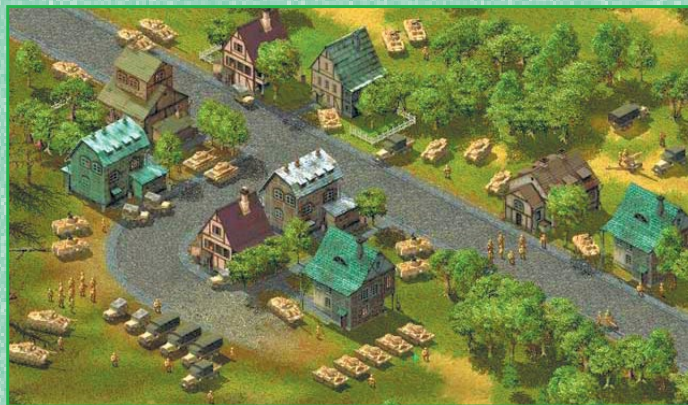
CM **PREVIEW**

Очередное слово в мире Descend't-подобных игр, которым станет **Splinter**, использует оригинальный 3D-движок Inversion Engine, целиком и полностью созданный в Австралии. Программисты из Stomlo валяли его с прицелом на будущие проекты, поэтому окружающая действительность в игре, законы физики и лирики, великое



Платформа: PC
 Жанр: Strategy
 Издатель: не анонсирован
 Разработчик: CDV
 Онлайн: <http://www.cdv.de>
 Дата выхода: февраль 2000

SUDDEN STRIKE



В полку плоских реал-таймовых воргеймов грядет пополнение. На этот раз к вечной теме Второй Мировой войны обращаются сами немцы. Вам что-нибудь говорит название компании, указанное в шапке статьи? То-то и оно. Мне тоже.

Лев Емельянов

Само слово «Wargame» предполагает реализм и уход от пресловутой аркадности реал-тайм стратегий. Но это лишь предположение. А что на деле мы имеем в данном случае? Разработчики заявляют, что делают ИГРУ, а не симулятор. Что-то среднее между Close Combat и Command & Conquer. Насколько я помню, скрещивание ежа и ужа ничего, кроме колючей проволоки, дать не может. Однако послушаем, что еще льют в наши доверчивые уши щедрые анонсы. Играть будет так же легко, как в C&C, и при этом нас избавят от периодов вынужденного безделья, когда надо собирать ресурсы и копить силы. Упор сделан не на реализм, а на веселье и экшн. Да вы на картинку взгляните. Ту самую, на которой танки выстроились за мостом так, что их одной бомбой можно все разом уничтожить. А за ними — грузовики с боеприпасами. А бомбардировщики так и кружат, так и кружат... Рядовые Райаны бегают... Бух-бух, бзз-псс, трах-тарарах!!!

Но главный прикол впереди. Приготовьтесь: разработчики называют **Sudden Strike** АНТИВОЕННОЙ игрой. Это в эпоху, когда только хорошо сделанная КРОВИЩА способна принести плоской RTS хоть какую-то популярность. Ну, где-то понять авторов, конечно, можно. Немцы, битые во Вторую Мировую, особо выпендриваться и не должны. Плюс у них же там в Германии совершенно драконовские законы по части насилия в играх. Количество литров крови и штук трупов не должно превышать неких

жестко заданных значений, иначе игру просто запрещают (или делают кровь зеленого цвета, как это было с Carnageddon II).

Графика... лучше еще раз взгляните на скрины. И сделайте поправку на то, что девелоперы всегда ретушируют подобные картинки. Разработчики, захлебываясь, вещают о десятках разных типов деревьев, зданий и сооружений. Учитывая, что все объекты — глубоко спрайтовые, почему бы и нет, в конце концов? Изометрия. Смена времен года (спрайты меняют цвет). Огромные города, которые можно и нужно разрушать (т.е. картинка, изображающая целый дом, меняется на картинку, изображающую этот же дом в разгромленном виде). Красочные спрайтовые взрывы. Брызги на воде от падения предметов. Анимация юнитов (то есть солдаты будут покуривать в ожидании приказа). Вот и вся графика...

Обещаны огромные карты. Похоже, разработчики искренне думают, что это превратит тактический спрайтовый мордобой в Стратегию. В ассортимент включены грандиозные маневры, ложные отступления и засады. Время от времени вы сможете вызывать воздушную поддержку. Помимо бомбовых ударов еще будет авиаразведка и высадка парашютных десантов. Самолеты смогут разрушать дороги и мосты. Знаменитый Fog of War скроет вражеских юнитов, но сама карта будет известна с самого начала, что вполне логично, так как действие развернется во Франции, Англии, России и Германии. В игре будет по меньшей мере 2 линейные кампании, каждую из которых можно пройти за обе стороны. А еще вы сможете сыграть в несколько десятков отдельных сценариев, включая незабвенный Сталинград. Если захотите.

Заявленный исторический период диктует опреде-

ленный набор войск. Всего в игре будет доступно 40 типов юнитов. Это немного, учитывая количество воюющих сторон. Зато одновременно на карте сможет находиться до 1000 боевых единиц. Это уже много. Впрочем, поскольку полигоны обсчитывать не придется, то, опять же, почему бы и нет? Только дай Бог разработчикам сделать нормальные AI и Pathfinding, ибо у меня перед глазами уже стоят гигантские заторы из нескольких сотен танков и грузовиков! Представляете, из «Катюши» по такому шарахнуть!!! Чтобы все сдетонировало! Чтобы весь экран превратился в огромный спрайт, изображающий взрыв! Простите, увлекся... Да, но «Катюши» действительно будут (почему-то ребята из ТВА именно ими особенно гордятся). Равно как и наши славные, разработанные еще до войны и так и не превзойденные фашистами Т-34 и KV-1. Им противостоять более примитивные, хотя почему-то значительно лучше известные за рубежом Тигры, Пантеры, Королевские Тигры и т.д. Для пущего «реализма» подразделения разных армий будут переговариваться на своих родных языках. С боями юниты набираются опыта и обзаводятся новым вооружением. В общем, все как полагается.

Да, совсем забыл, отсутствие харвестеров не означает полный отказ от экономического аспекта игры. Войска необходимо снабжать, причем делать это можно будет как самостоятельно, вручную направляя каждый грузовик, так и взвалить на железного друга.

Вообще то preview полагается заканчивать на оптимистической ноте. Читатели должны надеяться, что за время, оставшееся до релиза, разработчики совершат невозможное и выпустят красивую, оригинальную и интересную игру. Однако в данном случае внушать подобные ложные надежды было бы просто нечестно с моей стороны. Все говорит за то, что нас ждет полнейшая серость, аркадная пародия на воргейм, да плюс еще — отставшая от своего времени минимум на пару лет.

СН PREVIEW



Танчики приехали, построились, а самолетки взяли, да и того... разбомбили мостик.



BIG WORLD

Платформа: PC, Playstation 2
Жанр: онлайнвая RPG
Разработчик: MicroForte
Издатель: MicroForte
Онлайн: www.microforte.com.au
Дата выхода: конец 2000

С

Лев Емельянов

ейчас, мой маленький друг, я расскажу тебе сказку. В далекой стране Австралии одни хорошие дяди дали другим дядям денежки, чтобы те сделали нам с тобою на радость игрушку «Большой мир»... Почему я так странно начал? Сейчас вы узнаете детали и все поймете.

На этот раз Австралия затеяла нечто грандиозное. Бюджет игры, которую клепают MicroForte, изначально составлял 10 миллионов баксов! В команде работают 60 человек. И задача соответствующая — потеснить со своих пьедесталов таких монстров, как EverQuest и Ultima Online.

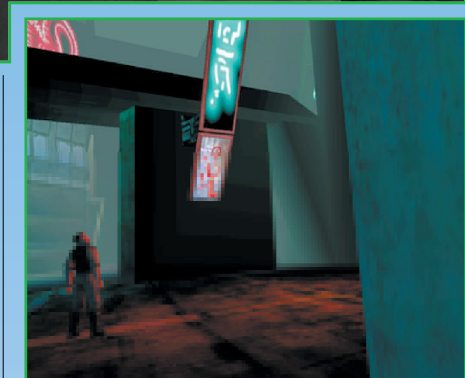
Дальше — больше. Уникальным является то, что команда-девелопер выложила всю внушительную сумму из собственного кармана, не приглашая никого со стороны в качестве издателя! Как им это удалось? Элементарно! Они просто раскололи федеральное правительство Австралии и предприимчивых капиталистов на так называемый «исследовательский грант». Вот это, я понимаю, хватка! Даже если игра провалится, свои денежки эти капиталисты все равно отмоют! Ну а официальная цель проекта, под которую брался грант, звучит так: разработка операционной системы (читай — игрового движка) для создания онлайнных миров. По словам Главного управляющего MicroForte Джона де Маргерити, гигантские онлайнные миры станут в ближайшем будущем самым популярным (и коммерчески выгодным!) жанром. Все раскрученные игровые вселенные, включая Star Wars и Star Trek, очень скоро получают свое виртуальное воплощение и будут заселены миллионами игроков.

А теперь представьте себе и ужаснитесь — используя движок, создаваемый MicroForte, КАЖДЫЙ сможет клепать огромные онлайнные миры, не мороча себе голову программированием. 4 миллиона гринов из 10 полученных ребята пустили именно на создание сетевого кода. Для этого они изобрели совершенно революционную (это их слова, не мои!) серверную технологию, способную связать воедино миллионы машин самой разной конфигурации независимо от качества коннекта. Главная особенность таких миров — что они будут целостными и едиными. То есть если раньше многопользовательские игровые миры дублировались на каждом сервере по отдельности, то теперь до 100 тысяч игроков будут гулять по одним и тем же полям и весям. По заявлению де Маргерити, «вы сможете встретиться в онлайнне со своим приятелем независимо от того, где живете и через какой сервер подключаетесь».

Еще одно важнейшее «достижение» проекта — поддержка не только компьютеров, но и консолей следующего поколения. Так, **Big World** изначально заточен на поддержку PC и Playstation 2, и владельцы этих машин будут на равных участвовать во всех приключениях.

Если же отойти от славословий движку и обратиться к геймплею, то здесь оптимизм нужно сильно убавить, ибо неизвестно практически ничего. Скриншоты, выложенные авторами в Сети, пока довольно невыразительны (хотя, возможно, за ними кроется шквал страсти и огня). По замыслу авторов, игрокам придется много и продуктивно общаться, а также помогать друг другу во всем. В этой связи игра поддерживает огромное количество жестов и телодвижений. Вы сможете крепко пожать руку своему другу, похлопать его по плечу или, допустим, ударить кулаком по бицепсу в сторону неприятеля :).

Действие будет проходить не в классическом средневековом окружении, а в научно-фантастической вселенной. Что входит в стандартный набор фиш, без которых анонс ролевой игры (а особенно — сетевой) считается просто неприличным? Разумеется, размер игрового мира. Про технические детали мы уже говорили, но вот простое сравнение: вселенная **Big World** по размерам будет равна четырем EverQuest'am, вместе взятым. А точнее, «Большой мир» состоит из четырех абсолютно разных планет, каждая размером с весь EverQuest. Пока



слышно о пустынном мире и планете, покрытой океаном (то есть под водой поплаваем). Ну а гордостью разработчиков является гигантский киберпанковский город, адская смесь «Бегущего по лезвию бритвы» и «Пятого Элемента». Да, завернули...

По словам славных австралийских парней из MicroForte, во всех предыдущих сетевых RPG игроку приходилось очень долго осваиваться в игровом мире и учиться там жить, что не есть хорошо. Поэтому они во всеуслышание объявляют, что в **Big World** игрок приступает к полноценной онлайнной жизни в течение первых же 5 минут игры. При этом обещана невероятная глубина сюжета и такой завернутый геймплей, что даже хардкорные фанаты-ролевики останутся довольны.

Вот такие чудеса. Тебе понравилась сказка, мой друг? Тогда закрой глаза, и пусть тебе приснится чудесный город, где ты сможешь дружески беседовать с Брюсом Уиллисом и Харрисоном Фордом. Тем более что явью сказка станет не раньше конца 2000 года, так что спи, дружок: во все время быстрее бежит.

СМ PREVIEW



Платформа: PC
 Жанр: turn-based action/adventure/RPG
 Издатель: Red Storm Entertainment
 Разработчик: Red Storm Entertainment
 Онлайн: <http://www.redstorm.com>
 Дата выхода: апрель 2000

SHADOWWATCH

“Все течет, все из меня,” — любил говорить один из героев популярного мультфильма. И спорить в данном вопросе с ним трудно. В самом деле, изменяется все и вся. Президенты сменяют друг друга, за январем совершенно неожиданно наступают февраль, меняются даже жанровые предпочтения фирм-разработчиков.

Вячеслав Назаров

Например, возглавляемая Томом Клэнси Red Storm Entertainment, которая прославилась своими RTS (Force 21) да симуляторами спецназа (сериал Rainbow Six), решила включить в сферу своих интересов еще и пошаговые боевики из отряда X-Com'омолоподобных. Первым пингином, который выпорхнет из лабораторий компании, станет игра с незамысловатым названием **Shadow Watch**.

В основу сюжета будущего боевика положена драматическая история человечества, которое любило звезды, однако взаимности так и не добилось. На протяжении многих лет разные страны пытались создать глобальные космические станции, чтобы стать хоть немного ближе к небесным светилам. Однако, несмотря на то, что России со своим “Миром” удалось максимально приблизиться к заветным лампочкам, ни одна держава не могла похвастаться конструкцией, полностью отвечающей требованиям научной общественности и всего остального прогрессивного человечества. Поэтому после долгих споров мировое сообщество решило обратиться к независимым организациям, имеющим необходимый опыт и возможности. В результате длительного конкурса, в котором участвовали колумбийские наркокартели, японская якудза, итальянская коза ностра, российская компания КаМАЗ и великое множество других достойных предприятий, контракт получила транснациональная Корпорация. Однако такое решение не устроило конкурентов, которые решили всеми силами мешать реализации космического проекта. В роли начальника службы безопасности Корпорации игрокам придется срывать коварные планы противников, концерты попсовых фонограммчиков, ведущих пропаганду против создания станции, и, вообще, все, что попадет под могучую руку. По долгу службы бойцам предстоит посетить немало мест, начиная с полярных станций в Арктике и заканчивая пингвинными фермами на Южном полюсе, с промежуточными останками в Рио-де-Жанейро, Гонконге и прочих зланных городах. Во всех точках маршрута отважные сотрудники Корпорации будут допрашивать с пристрастием несчастных террористов и любимыми способами, даже с применением щетки, запрещенной Женевской конвенцией, выколачивать из них бесценную информацию.

Руководствуясь полученными сведениями, команда Службы Безопасности станет спасать заложников, возвращать похищенные приборы и целые куски будущей станции, штурмовать лагерь террористов-конкурентов, уничтожая на своем пути целые деревни и города. И все это будет делаться вовсе не для того, чтобы спасти мир. Главная миссия бойцов — дать человечеству возможность подняться к звездам.

В главном отряде Службы Безопасности работают шесть бойцов, каждый из которых является специалистом

в какой-нибудь области. Не буду останавливаться на том, кто выполняет роли убийц, взрывников и прочих маньяков, скажу лишь, что мозгом команды является выходец из России Геннадий Рощенко. Каждый воин в **Shadow Watch** станет развиваться согласно законам RPG-миров, по ходу игры приобретая новые навыки и совершенствуя имеющиеся. Помимо этого бойцы в игре характеризуются тремя способностями. “Action” говорит о том, какое число действий сможет выполнить подчиненный за один ход. “Инициативность” позволяет определить, кто первым бросится на вражеские амбразуры. “Мораль” показывает порог, после которого воин, вне зависимости от того, принял он или нет боевые 100 грамм, начинает паниковать и вести себя вызывающе.

В **Shadow Watch** игроки окажутся перед необходимостью выполнить более 250 миссий. Каждая из которых будет отличаться уникальными персонажами и заданиями. Начав с расследования, заключающегося в общении с различными жителями виртуальных миров и выяснении ключевых моментов будущих событий,

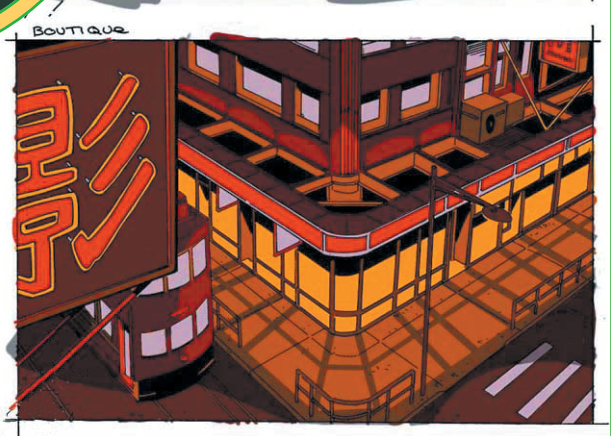


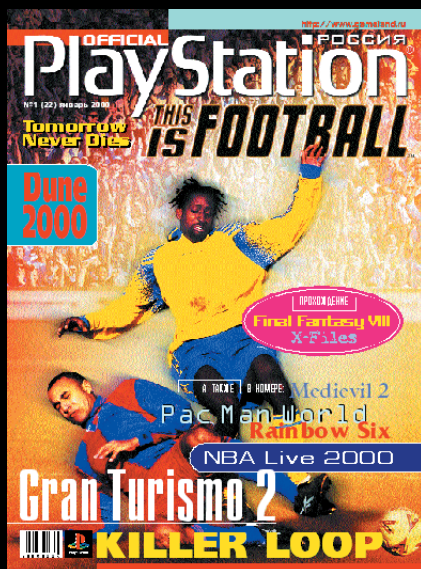
бойцам придется отправляться на поля сражений, где пошагово станут решаться вопросы, чьи в лесу шишки и кто же получит деньги за создание космической станции. Впрочем, ответ здесь один: кто сильнее, тот и прав.

Создавая игру в новом для себя жанре, Red Storm Entertainment, тем не менее, имеет неплохие шансы повторить с **Shadow Watch** успех своих прошлых творений. Нелинейность сюжета, оригинальный игровой процесс, большое разнообразие персонажей и миссий — все говорит о том, что через несколько месяцев перед нами появится игра, которая, вне всяких сомнений, станет событием.

Врезка. С графической стороны, по словам разработчиков, игра будет отличаться от всего того, что создано в игровой индустрии на сегодняшний день. “В некотором роде это воплощенный на экранах мониторов роман,” — сказал на пресс-конференции менеджер проекта Кевин Перри.

СИ PREVIEW





Читайте в первом

НОМЕРЕ

Official PlayStation

Новости

Новости PS и PS2

COVER STORY

This is Football

XUT

Gran Turismo 2

В РАЗРАБОТКЕ

Medieval 2

Road Rash Jailbreak

SaGa Frontier 2

Front Mission 3

Sony Spyro

Lego Racer

ОБЗОР

Tomorrow never Dies

Dune 2000 гук

Ready 2 Rumble

Rainbow Six гук

Fighting Force 2

Sony Dead or Alive

Worms Armageddon гук

Pac Man World

NBA Live 2000

Xena Warrior Princess

Demolition Racer

Sony Gran Turismo

Killer Loop гук

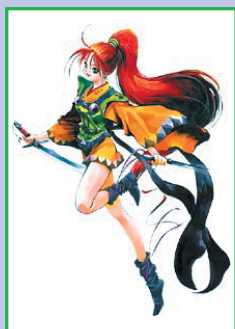
ПРОХОЖДЕНИЯ, ТАКТИКА

Final Fantasy 8

Письма

Платформа: PlayStation
 Жанр: RPG
 Разработчик: Monolith Soft
 Издатель: Namco
 Онлайн: www.namco.com
 Дата выхода: весна 2000

KAMURAI



Д

Борис Романов

для производителей игровых автоматов наступили тяжелые дни. Те времена, когда их безумно популярная продукция приносила бешенные прибыли, к сожалению, прошли, и им теперь приходится в спешном порядке перестраивать свою деятельность под новые условия.

Чтобы ощутить весь масштаб этой проблемы, достаточно просто обратить внимание на последние анонсы таких компаний, как Namco, Sega или Capcom, которые в последнее время стали уделять игровым автоматам намного меньше внимания, чем раньше. Для нас же это, в принципе, хорошо. Ведь именно благодаря этому злополучному кризису в индустрии игровых автоматов Sega вместо очередного Virtua Fighter'a делает сегодня своим основным проектом великолепную Shenmue, и именно поэтому ее единственный достойный конкурент из прошлого, компания Namco, недавно основала новое подразделение Monolith Soft, которое теперь займется созданием одних лишь RPG, а не очередных Ridge Racer'ов. А для того чтобы последнее могло со своими играми принести Namco не только уважение, но и прибыли, первый проект Monolith Soft — игру **Kamurai**, было решено выпустить на оригинальную PlayStation.

Однако перед тем, как начать описывать то, что Namco обещает воплотить в своем новом проекте, стоит обязательно указать вам на тот факт, что над дизайном ее персонажей работает художник, ответственный за реализацию на большом экране такого популярного японского сериала, как Macross. В свою очередь над сюжетом **Kamurai** трудится не кто иной как сценарист первых трех игр из знаменитой серии Final Fantasy. В общем, на этом можно уже статью и заканчивать.

Но для тех из вас, кому всего вышеперечисленного для фанатения от нового проекта от Namco для PlayStation мало, мы сообщаем и другие его подробности.

Как мы уже однажды отметили, по своему техническому

исполнению и идейно **Kamurai** будет напоминать Square'овскую RPG Xenogears. Мало того, что в ней будет использована точно такая же технология, когда рисованные персонажи будут «жить» в трехмерном полигональном мире, да еще и сюжет **Kamurai** будет таким же замороченным и заикленным на философском осмыслении роли религии в жизни людей.

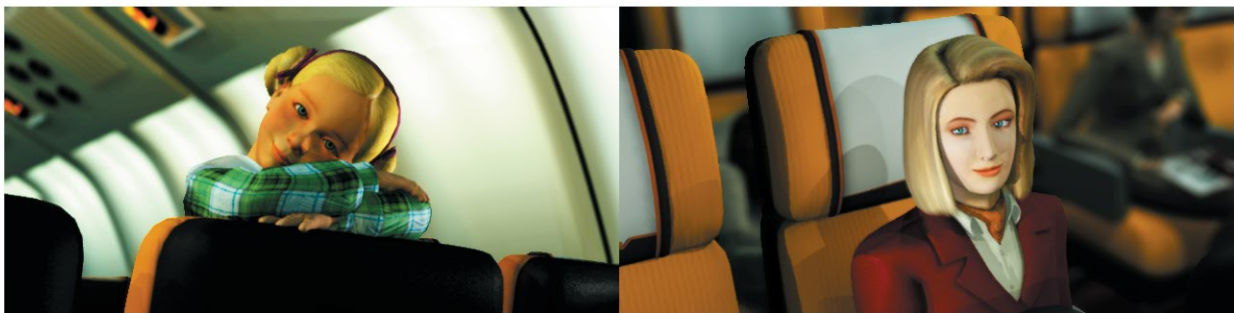
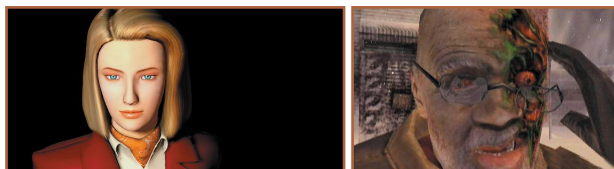
Однако на этом сравнение новой игры от Namco со старой игрой от Square можно смело закончить. Зато теперь можно начать ее сравнение с объявленной полгода назад RPG от Sega под именем Eternal Arkadia. Из последней **Kamurai** почерпнул идею о привнесении в стандартную боевую систему современной пошаговой японской RPG небольших элементов стратегии, когда игрок во время боя сможет свободно перемещать своих героев по арене. Вторую же «фишку», которую Namco сперла у Sega, игроки заметят и без особой угадки с моей стороны. В **Kamurai**, точно также как в Eternal Arkadia, действие игры будет происходить на парящих в небесах островах.

Но в первой работе Monolith Soft мы все-таки сможем обнаружить одну свежую для этого жанра деталь. В отличие от большинства современных RPG в **Kamurai** ее разработчики обещают рассказать историю от лица сразу двух главных героев. Причем один из них будет богом, сошедшим на землю по одному ему известной причине. Во всем же остальном **Kamurai** на данный момент выглядит как обычная, но

вроде бы качественная RPG для PlayStation (со всеми вытекающими отсюда последствиями) от крупного японского издательства.

На этом, к сожалению, вся имеющаяся у нас информация по этому проекту исчерпывается. Будем надеяться, что в ближайшее время у нас еще появится повод к нему вернуться. **CNPREVIEW**





Платформа: Dreamcast
 Жанр: Action/RPG
 Издатель: Sega
 Разработчик: WARP
 Ведущий дизайнер: Kenji Eno
 Сайт: www.warp-jp.com

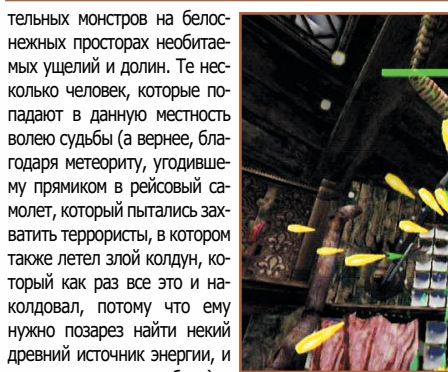
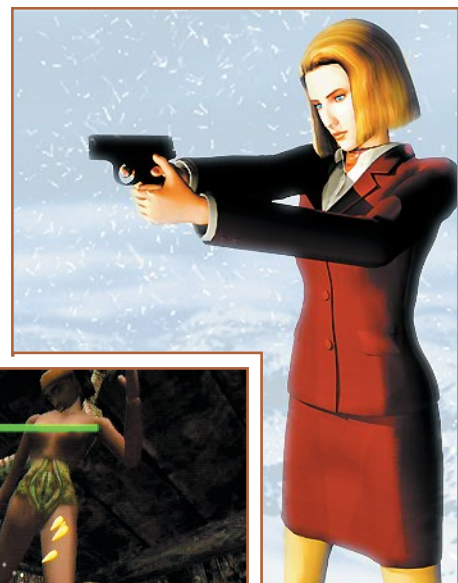
Многострадальный суперпроект известного японского дизайнера и композитора Kenji Eno под названием D2 всю его историю преследуют одни только неудачи.

Сергей Овчинников

Сначала умерла, так и не родившись, платформа M2, на которую команда WARP делала свой новый сюрреалистичный триллер. В очередной раз поменяв друзей и полностью изменив концепцию игры, разработчики возложили свои надежды на имевший неплохие перспективы на японском рынке Dreamcast.

Вот незадача, именно на японском рынке дела приставки что-то не особенно задалось. Серьезные задержки разработки супершедевра D2 (который, кстати, был анонсирован одним из первых сразу после официального объявления консоли в мае 1998 года) также несколько рассеяли армию фанатов WARP, некогда покупавших любимые игры (тот же D, Eпeтy Zero и паруройку уж совсем экзотичных проектов) сотнями тысяч копий. Выход D2, окончательно установленный на конец декабря, был не то что бы особенно ожидаем, но все-таки какой-то трепет в душе настоящего фаната видеоигр вызывал. Кто бы мог подумать, что последний гвоздь в крышку гроба D2 заколотит сама Sega? Внезапным решением перенеся выход гораздо более серьезного «шедевра» Shenmue на конец декабря, Sega кардинальным образом перевернула картину на игровом рынке. D2 оказалась попросту никому не нужна. В результате счет теперь идет не на сотни, а всего лишь на десятки тысяч проданных коробок. Но для нас это не так важно. Ведь под непробиваемым слоем Sega'вского промоушена Shenmue (в этом ответственном деле были задействованы десятки различных компаний) оказалась погребена весьма неплохая, очень своеобразная и по-своему уникальная игра. И на выделенном нам сегодня небольшом пространстве очень хотелось бы раскрыть все ее тайны.

D2 — игра в высшей степени странная. Воспользовавшись любимым приемом создателей хитов образца 1999 года и перемешав в одном проекте Adventure, RPG и ужастик в стиле Resident Evil (хотя какая из этих игр сделана в чьем стиле это еще большой вопрос), WARP снабдила все это еще и невероятно мрачным сюжетом, напичкала игру гигантским количеством монстров и, напоследок, закинула героев в далекую от цивилизации заснеженную канадскую долину. Концепция «белого мира» с «темной начинкой», как выясняется, сбрасывается моментально. Нет ничего более экзотичного, нежели отстреливать жутких, отврати-



тельных монстров на белоснежных просторах необитаемых ущелий и долин. Те несколько человек, которые попадают в данную местность волею судьбы (а вернее, благодаря метеориту, угодившему прямо в рейсовый самолет, который пытались захватить террористы, в котором также летел злой колдун, который как раз все это и наколдовал, потому что ему нужно позарез найти некий древний источник энергии, и так далее и тому подобное), в общем, все эти люди оказываются вовлечены в странный водоворот событий, когда никто, включая даже самых страшных злодеев, не решает предположить, чем весь этот ужас может закончиться. В данной местности зомбированы практически все. Даже до некоторой степени сама наша героиня (с чего иначе она бегает на морозе в коротеньком модном костюмчике, юбочке до колен и в очаровательных туфельках?). Но даже это не главное. Самая замечательная особенность игры — это ее безумный японский дизайн. Люди-щупальца, люди-пауки, люди-крокодилы, люди — страшные монстры из самой откровенной японской манги — вся эта красотища бродит у вас буквально под носом и готовится попасть под пулю в многочисленных случайных битвах. Поверьте — истребление этих друзей намного приятнее и проще, нежели нелепые и занудные битвы в какой-нибудь Final Fantasy. Атмосферу приближающейся катастрофы мастерски создают (и тут же аккуратно гасят) несколько очаровательных персонажей, среди которых есть и случайные пассажиры самолета, и старожилы этого сурового края, и террористы, и прислужники жуткого колдуна, который практически всю игру медленно, но верно продвигается к своей цели. Нетрудно догадаться, что на кону в очередной раз стоит судьба планеты.

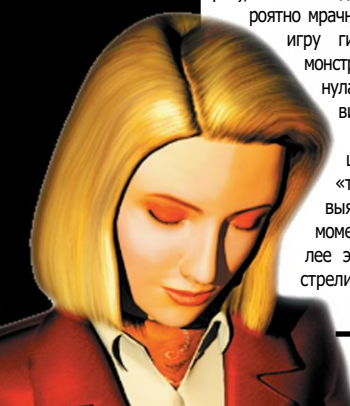
вершено закономерно занудливы и однообразны — такими им и положено быть в реальности. Всю эту белую тоску авторы игры разбавляют дергающей за все струны души музыкой, готическими замками (по местным канадским меркам, разумеется) и заброшенными шахтами. С зомбаками, разумеется.

Новое творение Kenji Eno, как и все прошлые, — игра на любителя. Любителя психоделических, немножко нестандартных и неожиданных развлечений. Блестящая работа, которую благодаря преобладающей в игре занудливости и неподходящему времени выхода, скорее всего, никто не заметит и не оценит по достоинству. Однако я уверен, что если как следует к D2 приглядеться, то игра вас не разочарует.

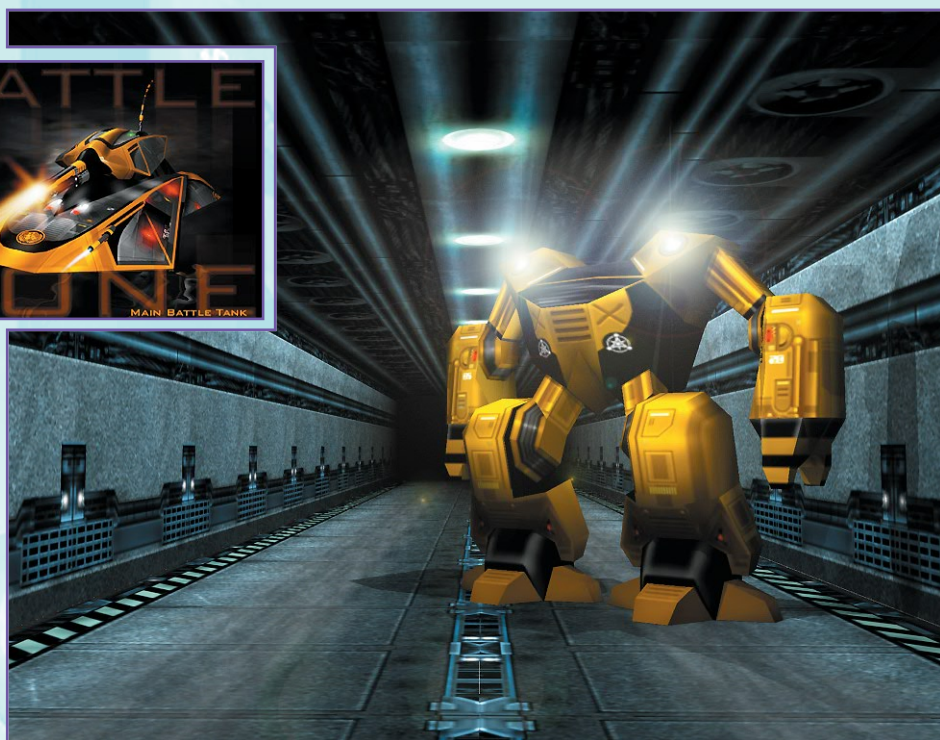
СМ REVIEW

ДОСТОИНСТВА	
Великолепная атмосфера, сюжет, очень подходящее музыкальное сопровождение, неожиданные находки в игровом процессе.	
НЕДОСТАТКИ	
Чрезмерно откровенный японский дизайн, некоторая занудливость повествования.	
РЕЗЮМЕ	
Один из самых неординарных проектов на Dreamcast	8.0
	1.5 VIDEO 1 SOUND 1 INTERFACE 1.5 GAMEPLAY 2 ORIGINALITY 1 ADDITIONS

D2



BATTLEZONE II: COMBAT COMMANDER



Платформа: PC
Жанр: action/strategy
Издатель: Activision
Разработчик: Pandemic Studios
Требования к компьютеру: P-200, 64 Mb RAM, 500 (+100) Mb HDD, 4x CD-ROM, 3D-Accelerator
Онлайн: www.pandemicstudios.com/bzii

Б

удучи поистине революционной для своего времени и, соответственно, произведя фурор среди прогрессивной игровой общественности, BattleZone была незаслуженно забыта на долгих три года. Конечно, можно скептически относиться и к сиквелу, но, возможно, теперь, на рубеже веков, настало время пересмотреть свои взгляды и по достоинству оценить игру от Pandemic Studios.

Михаил Разумкин

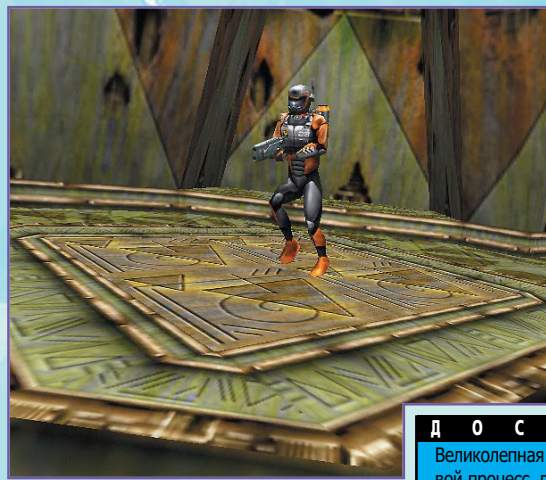
Все помнят огромное количество всевозможных RTS (real time strategy), появлявшихся как грибы после дождя после успеха C&C и WarCraft II. Казалось, не будет конца и края этому потоку однообразия, пока в начале 1998-го не появилась **BattleZone**. Взяв за основу древнюю (1980) векторную одноименную стрелялку от Atari, Pandemic удалось создать истинный шедевр. Помимо очень качественного полностью трехмерного движка, который и по сегодняшним стандартам весьма неплох, эта игра имела еще одну особенность. Она впервые действительно совместила два жанра — action и strategy (Uprising не в счет).

Все это выглядело так. Вы являетесь командиром военной базы, причем не виртуальным, бестелесным, а самым настоящим, подверженным всем опасностям игры. Кроме тела, вы имеете еще и средство передвижения, как правило, в виде танка, хотя можете воспользоваться практически любой техникой. Стратегическая часть игры, как и в любой RTS, сводится к возведению базы, добычи ресурсов, производству армии и направлению этой самой армии в бой.

Но поскольку вы являетесь неотъемлемой частью игры, то не только можете, но и должны сами принимать активное участие в баталиях. Одним словом, в наиболее жаркие моменты игры вам придется одновременно вести огонь по противнику, маневрировать (action) и отдавать приказы войскам, харвесторам, конструкторам (strategy). Возможно, это и отвратило от игры широкие массы, новое и непонятное всегда встречается с изрядной долей скептицизма (продажи по США едва дотянули до 80 тысяч штук).

Кроме захватывающего игрового процесса, разработчики умудрились создать довольно крепкую сюжетную базу, вполне способную претендовать на роль новой игровой вселенной. А может вовсе и не игровой, а той, в которой живем мы с вами...

Итак, сюжетная линия отправляет нас на 50 лет назад и утверждает, что все услышанное нами на уроках истории, конечно, правда, но только далеко не полная. Все началось с падения на Зем-



лю метеорита, который оказался не куском мертвой породы, а густком некой субстанции, названной позже биометаллом. Очевидцы утверждали, что это невозможно описать, пока не увидишь собственными глазами.

«Он не поддается классификации, это металл, но живой. Он думает, он помнит, он меняет форму прямо у вас на глазах. И у него есть душа».

Д О С Т О И Н С Т В А	
Великолепная графика и звук, захватывающий игровой процесс, прекрасный баланс сил.	
Н Е Д О С Т А Т К И	
Высокие системные требования, отсутствие значительных нововведений.	
Р Е З Ю М Е	
Великолепная игра, почти шедевр, достойный продолжатель традиций жанра. Я сказал бы, что это бесспорно хит, но прислушаются ли ко мне люди?	
2	VIDEO
2	SOUND
2	INTERFACE
2	GAMEPLAY
0.5	ORIGINALITY
1	ADDITIONS
8.5	

На протяжении всех пятидесятих специалисты двух супердержав того времени, СССР и США, изучали находку. И как все открытия, биометалл первым делом был поставлен на службу военной машине. В тайне от всего человечества наука и, соответственно, техника двигались вперед семимильными шагами. Началась гонка вооружений, но каждой из сторон требовался биометалл, много биометалла. Вскоре был обнаружен источник на естественном спутнике Земли — Луне. В США создается секретная организация Национальные Космические Силы Обороны (NSDF); СССР, в свою очередь, создает Космическую Колонизационную Армию (ССА). Великое противостояние двух держав, или «холодная война», на самом деле было очень даже горячим. С этого момента начинаются действия первой части **BattleZone**. NSDF и ССА по всей солнечной системе вели ожесточенные бои за контроль над источниками биометалла. И неизвестно, чем бы все это закончилось, если бы один из американских специалистов, некто Armond Braddock, не умудрился совместить биометалл с человеческой плотью. Результатом его исследований, основанных на инопланетных артефактах, стало создание суперсолдат — «Фурий». Казалось, участь ССА предрешена, но огромные летающие монстры, поддавшись влиянию агрессивной и свободолобивой человеческой части своего естества, восстали против хозяев и всего человечества. Чтобы обуздать вышедших из-под контроля созданий, Braddock предлагает объединить силы NSDF и ССА. Общими усилиями неожиданная угроза была устранена. На обломках секретных армий возникает новая структура — Международные Космические Силы Обороны

(ISDF). Тогда же появляется и Содружество Проснувшихся Наций (AAN) — организация, призванная решать вопросы распределения ресурсов биометалла между государствами. Тем временем герой войны с фуриями генерал Armond Braddock решает продолжить эксперименты с биометаллом и создает на задворках системы (планете Плутон) секретную базу. Прошло почти тридцать лет, казалось, мир воцарил над солнечной системой, но гроза всегда приходит неожиданно. Внезапно прерывается связь с одним из разведывательных спутников ISDF, нам известного под именем Voyager 2. Вскоре подвергается нападению и база на Плуtone...

Вот мы и добрались до событий **BattleZone II**, где вам предстоит сыграть роль молодого лейтенанта ISDF, вот только противник на этот раз неизвестен.

Согласитесь неплохой сюжетец, вполне достойный отдельного издания в качестве фантастического романа. Но этого добра сейчас и так хватает, а мы перейдем непосредственно к самой игре.

Основные принципы ее остались прежними. Вам, как и раньше, предстоит возводить базы, «клепать» войска и лично вести их в бой. Игрокам, уже знакомым с **BattleZone**, практически не придется вновь привыкать к управлению, поскольку интерфейс игры приобрел лишь косметические изменения. И хотя, в отличии от первой части, **BattleZone II** не имеет отдельного тренировочного режима, у новичков тоже не должно возникнуть проблем с довольно сложной на первый взгляд системой команд игры. Теперь вас постепенно, по мере прохождения, обучают управлению хо-



**(095) 258-8627
(812) 311-8312**

\$75.99		\$75.99		\$65.99		\$65.99	
\$75.99		\$75.99		\$75.99		\$75.99	
\$75.99		\$75.99		\$65.99		\$75.99	
\$69.99		\$75.99		\$65.99		\$75.99	
\$75.99		\$69.99		\$75.99		\$45.95	
	Aerowings		Air Force Delta		Blue Stringer		Sega Rally-2
	Dynamite Cop		House of the Dead 2		Hydro Thunder		Shadow Man
	Monaco Grand Prix		Mortal Combat Gold		Pen Pen Tricelcon		Power Stone
	Ready 2 Rumble Boxing		Sonic Adventure		Soul Calibur		TNN Hardcore Heat
	Tokyo Xtreme Racer		Trick Style		Virtua Fighter 3 tb		Memory Pack



зайством космической базы. Процесс обучения выполнен настолько умело и так органично вплетен в сюжетную линию, что вы даже не замечаете этого.

Самое время подробнее рассмотреть игровой процесс. Итак, вы, офицер ISDF, начинаете свою карьеру под началом капитана Шабаяева (Shabayev). Именно под его чутким руководством вы и обучитесь основам **Battlezone**. Все основное время игры вам, как правило, придется проводить внутри какой-нибудь боевой техники. То есть обычно игра выглядит как симулятор, но если вы решили пробежаться на своих двоих, то игра приобретет вид обычного FPS (first person shooter). Как играть в стрелялки от первого лица, я думаю, вам объяснять не надо. Здесь все как обычно, мышью отвечаете за повороты и стрельбу, а на клавиатуре — «strafe», вперед/назад, прыжок, плюс несколько командных клавиш. Поскольку привычный для RTS вид с высоты птичьего полета в игре бывает крайне редко (для этого необходимо связаться со спутником), то приказы войскам вам придется отдавать непосредственно из командирского танка. Для этого служит уже упомянутая выше система меню. Как только новенький юнит покидает завод, ему сразу присваивается одна из функциональных клавиш. Нажав на нее, вы входите в меню команд данного юнита. Каждой из команд соответствует цифра. Таким образом, чтобы отдать приказ, вам достаточно последовательно нажать две или более клавиш. То же самое касается заводов и других функциональных зданий базы, им соответствуют цифровые кнопки на клавиатуре. Кроме того, на любой объект в игре можно просто навести прицел и нажать «пробел», тем самым осуществив выбор. Возможно, на первый взгляд это выглядит чересчур громоздко, но поверьте, работает такая система просто великолепно.

От интерфейса перейдем к тем, над кем вы осуществляете командование. Всего в игре существует 30 различных юнитов, по 15 у каждой из рас. А разработчики еще обещают еженедельно добавлять по одной машине каждой из сторон (скорее всего, их можно будет скачивать из Интернет). Земная техника практически не претерпела изменений со времен первой части, за основу дизайна, конечно же, были взяты войска NSDF. Это все те же ховер-танки, скауты, пулеметные турели, роботы и т.д. А вот над юнитами противника дизайнерам явно пришлось потрудиться, и их работа достойна всяческих похвал. Как и задумывалось, вся

техника сционов (scion) выглядит полуживой и напоминает больше экзотических животных, чем боевые машины (они вызывают в памяти картины из Вавилон 5). В принципе каждому типу машин чужан соответствует земной вариант. Например, легкий земной истребитель thunderbolt scout схож со сционовским Sentry по общим характеристикам, но по форме, носимому вооружению, поведению в бою они совершенно различны. С другой стороны противники вполне сбалансированы и довольно сложно говорить о превосходстве одних над другими. По словам разработчиков, заметно улучшился всеми так любимый AI.

Юниты теперь получили возможность обучаться во время боя. То есть чем больше у вас в армии ветеранов, тем более она боеспособна. Все как в жизни. И напоследок стоит заметить, что из первой части перешла одна очень полезная особенность, касающаяся непосредственно юнитов и их использования. Я говорю о возможности выбрать противника «из седла» при помощи снайперской винтовки, после чего без проблем можно занять опустевшую машину. Такие выстрелы частенько помогали мне во время сражений, а некоторые миссии вообще невозможно пройти, не отстрелив парочку пришельцев.

Все миссии в **Battlezone** жестко соединены сюжетной линией. То есть события происходят в строго запланированное время, то же касается и вражеских атак. Не спорю, это сильно облегчает игру, но, возможно, было бы гораздо интереснее, если атаки врагов стали бы более случайными. Немного поведение противника зависит от уровня сложности, но в основном он влияет на огневую мощь вашего оружия, а может и на защиту врага. Наиболее оптимальна игра на уровне сложности Normal, поскольку на Easy всех можно запросто перестрелять из обычного пулемета, а на Hard враги становятся очень живучи.



По мере прохождения игры вам предстоит побывать на шести различных мирах. Начинается все на уже упомянутом Плутоне, далее вас уносит в систему двойной звезды Core, где и разворачиваются основные действия. Планетарные ландшафты меняются от болотистых джунглей и раскаленных вулканических озер лавы до промозглых развалин полуразрушенных городов, засыпанных радиоактивным снегом. И все эти миры не мертвы,



они населены живностью, зачастую очень даже враждебной по отношению к вам, а в сочетании со звуковыми эффектами вы получите незабываемую атмосферу. Так что развлечься будет где. Что касается интерактивности, так модной в последнее время. Скажем так, миры не полностью интерактивны, поскольку уничтожить абсолютно все нельзя, а сквозь определенные предметы вы вообще можете проходить беспрепятственно (но это, возможно, и к лучшему). Конечно, совершенно невозможно описать словами то, что создали дизайнеры из Pandemic, ведь миры не просто населены, они выглядят живыми. Одним словом, лучше это увидеть собственными глазами.

После попытки описать красоты миров **Battlezone** логичнее всего перейти к графике. При создании игры использовался движок от второго Heavy Gear (все помнят, насколько это было красиво). Если попробовать описать увиденное одним словом, то это будет звучать так: «Великолепно!!!» Если же подробнее, то это постоянно высокая частота смены экрана, рябь на воде, смена погоды, отражения на поверхностях предметов, множественные преломления света, туман в ложбинках, кучи полигонов на каждом юните, «живые» трехмерные модели, доскональная детализация всего и, конечно, взрывы, великолепные взрывы, много взрывов. Единственно, что плохо — это высокие системные требования. Конечно, можно настроить графические характеристики под свое железо, но все великолепие становится видно лишь при выставлении всего по максимуму. Мой личный пример. На PII-350, 64Mb RAM, Riva TNT игра шла без тормозов только при наименьшем разрешении (640x480) и 16-битном цвете. Но с другой стороны это абсолютно не помешало мне насладиться вселенной **Battlezone**.

Пара слов о мультиплеере. К сожалению, мне не удалось лично поиграть онлайн, но, по заверениям наших заокеанских коллег, это вполне достойный режим. К двум режимам оригинальной версии игры deathmatch (чистая стрельба) и strategy (классический **Battlezone**) добавлен еще один. Это командный режим, который позволяет каждому члену команды управлять отдельным юнитом — builder, defender или attackers, а общение осуществляется через специальный встроенный интерфейс. Конечно, не обошлось без багов, но разработчики боятся, что все они будут устранены в патче, который должен уже появиться у них на сайте к моменту выхода журнала.

Собственно, это все.

СRI REVIEW



ГОРЬКИЙ-18: МУЖСКАЯ РАБОТА

Платформа: PC
 Жанр: Adventure/RPG
 Издатель: TopWare Interactive/Interplay/Monolith
 Российский издатель: 1C/Snowball Production
 Разработчик: Metropolis Software House
 Требования к компьютеру: P233, 32Mb RAM, опционально ускоритель
 Онлайн: http://www.snowball.ru/gorky17/g18_game.shtml

Сергей Дрегалин

Откровенно говоря, когда в финале прохождения Горького-17 я ляпнул что-то в духе «Ну а теперь ждем Горького-18!», то это был чистой воды фэйк. То бишь ни о какой серьезности заявления даже и говорить было нельзя; никакой реальной основы для существования продолжения не существовало.

И вдруг, словно гром среди ясного неба, едва-едва успели отгрезить новогодне-рождественские гулянки, на прилавках красуется он, родимый — Горький-18: Мужская Работа!

Сглазил!

ВСЕМ ГОБЛИНАМ ГОБЛИН

Столь скороспелое появление продолжения к популярнейшей в России игре, разумеется, не случайно. Горький-17 очень успешно продавался и вообще был воспринят на «ура». Причина успеха тривиальна — просто хорошая игра, и более подробно об этом говорить не будем.

Но в чем причина такого быстрого появления продолжения? Ответ опять же прост, уважаемые. Если брать в расчет только игровой процесс, то перед нами будет абсолютно та же игра. Вплоть до последнего байтика. Изменилась только сюжетная часть. Сие есть не разоблачение, не скандальное откровение — это просто факт, который никто и не скрывает. Тогда тут же появляется следующий закономерный вопрос — а зачем? Зачем выпускать кальку с оригинальной игры и давать ей новое название? Вот тут-то и переходим к главному. К связующей нити между новым проектом от Snowball Productions и небезызвестным ст. о/у Гоблином.

Итак, Гоблин. Фигура на игровом поприще сверхпопулярная, яркая и известная каждому, кто мало-мальски интересуется играми. К творчеству Гоблина можно относиться по-разному, но не уважать его нельзя. Говорю все это не потому, что я лично питаю самую искреннюю профессионально-дружескую симпатию к этому чело... простите Гоблину. Просто ст. о/у Гоблин — культовая фигура и точка.

Ну а теперь о той самой заветной связи. Думаю, вы уже и сами догадались — да-да, все диалоги и сюжетную линию к Горькому-18 создал именно Гоблин. И поверьте, игра от

этого приобрела совершенно иной вид, качественно изменилась, если хотите.

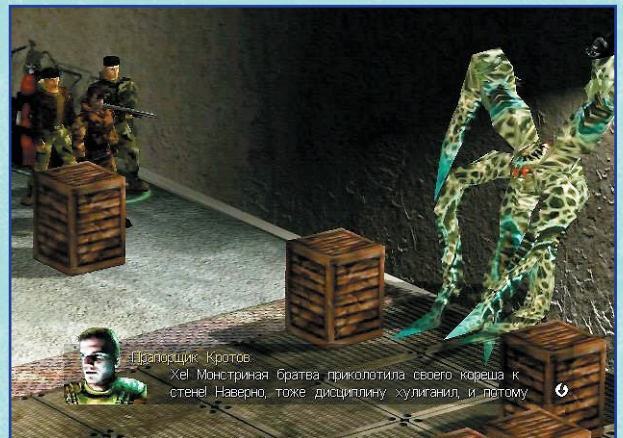
МУЖСКАЯ РАБОТА, ПАЦАНЫ, ВНАТУРЕ...

Если помните, то Горький-17 был полностью «политкорректен». Иначе говоря, в него было можно играть не морщась от постоянных плевков в сторону «русских медведей» и ядовитых издевательств над нашей необъятной (а этим как европейская, так и американская версии изрядно грешили). Горький-18 скакнул еще на несколько шагов от своего предшественника. Теперь это вообще наша игра. Чисто наша игра, российская и ничья иначе!

Судите сами. Во-первых, место действия перенеслось на Северный Кавказ, где и расположился полузабытый секретный город Горький-18. Во-вторых, на задание по спасению пропавшей группы НАТО и вообще «на выяснение» отправляются не дилетанты и салаги из «несерьезной организации» МЧС, а звери из ГРУ. Ну и, наконец, самое главное — живые диалоги, живая речь!

Скажу больше, многие тексты в игре проходят на грани фола по части грубости, во многих скрыт довольно смелый подтекст, все это приправлено отличным юмором... Bravo, Гоблин! Нет вопросов, локализация Горького-17 была на высоте, но новая игра во сто крат более жизненна и реалистична в плане диалогов. Если раньше персонажи говорили так, как им предписывал сюжет, то сейчас они просто реагируют на внешние обстоятельства. И как реагируют! Перлов просто великое множество — чего стоит хотя бы: «Ага, смотри, голубого монстра обижают... Безобразие — никакого уважения к правам и свободам! Предлагаю сперва перестрелять обидчиков, а потом и обиженными заняться» или «Зеленкин, береги задницу, смотри, какие у этих парней штуки на тебя заточены!». Примеров великое множество, но они куда лучше смотрятся, а точнее слушаются, в контексте, поэтому перейдем лучше к озвучиванию персонажей.

Сначала о самих персонажах. Наша хорошо знакомая троица предстает в новом облике: суровый полковник Васин, выделяющийся цинично-армейским подходом к жизни; спецназовец прапорщик Кротов, не отличающийся ни умом, ни сообразительностью, но при этом почему-то неизменно вызывающий симпатию; и не нюхавший пороха салага Зеленкин, который на фоне матерых солдафонов смотрится наивным мальчишкой. К этому небольшому войсковому соединению примкнут впоследствии Лара Крофتمان (без комментариев), распальцованный реальный бра-



Прапорщик Кротов:
 Хей! Монстриная братва приколотила своего кореша к стене! Наверно, тоже дисциплину хулиганил, и потому



Полковник Васин:
 Чей конец? У кого конец? Эй Петр? Ты че буровишь-то, а?



Прапорщик Кротов:
 Бери, твою мать! Что случилось, черт побери? Как это нас сюда закинуло?

тан Вован (и вновь без комментариев)... В общем, милая компашка соберется!

Теперь об озвучке. За процессом записи аудиоматериалов следил лично Гоблин — нужно ли еще что-то к этому добавлять? Ну, разве что высочайший профессионализм актеров, которые не просто озвучили, а ОТЫГРАЛИ своих персонажей. Голоса подобраны идеально, в частности речь главного героя — полковника Васина — похожа на речь очень известного актера, играющего обычно роль высших офицерских чинов... Какого именно актера? А вот и не скажу — должна же остаться какая-то интрига!

Подводим итог. Горький-18 — это по существу предыдущая игра. Никаких внутренних изменений в ней нет, и это нужно отчетливо понимать. Зато весь антураж был перевернут с ног на голову и вместо напряженной, но несколько абстрактной драмы перед нами разворачивается близкое сердцу действо. Смелое, веселое и удивительно стильное действо.

Это и есть профессиональная мужская работа, сынок!

ДОСТОИНСТВА	
«Живые» диалоги, колоритные характеры персонажей, новый взгляд на сюжетную линию... Да и, в конце концов, имя ст. о/у Гоблина на обложке говорит само за себя!	
НЕДОСТАТКИ	
Игра вторична и совершенно не отличается по части игрового процесса от оригинала.	
РЕЗЮМЕ	
Поклонникам творчества ст. о/у Гоблина и просто любителям RPG/Adventure посвящается. Другими словами — рекомендуется всем!	
2	VIDEO
1	SOUND
2	INTERFACE
1.5	GAMEPLAY
0.5	ORIGINALITY
0.5	ADDITIONS
7.5	

Платформа: PC/PlayStation/Dreamcast
 Жанр: автогонки
 Издатель: Infogrames
 Разработчик: The Pitbull Syndicate
 Требования к компьютеру: P-233, 32 Mb RAM, 4 Mb Direct 3D видео-карта, 4x CD-ROM, 250 Mb HDD
 Онлайн: <http://www.td6.com>

TEST DRIVE 6

3

Вячеслав Назаров

вери, как и игры, бывают разные. Ключиче ежики, упорно не желающие раскрыть тайну своего размножения, представляются существами глубоко таинственными и загадочными.

Вомбаты, обитающие в Австралии и о которых почему-то ничего не писал Кастанеда, по своей популярности скоро смогут тягаться с кенгурой и коалами. Говорящие рыбки, раскрывающие такие способности только хозяевам, которые на протяжении нескольких недель отмечают те или иные праздники, вызывают самые большие симпатии у огромного числа людей. Слоны и гиппопотамы уже давно превратились в атрибуты роскоши и богатства нуворисей, сменив на этом посту малиновые пиджаки и сотовые телефоны.

Впрочем, люди выбирают себе братьев меньших не только в зависимости от престижности, но и в соответствии с уровнем своего развития. Взглянув на домашнего любимца, можно довольно точно сказать, что собой представляет его хозяин. Независимые и сильные личности предпочитают иметь рядом с собой кошек, которые гуляют сами по себе и являются единственными в мире существами, которые даже гадят с таким видом, как будто делают вам одолжение. Их антиподы с ногами слона, шеей быка, мордой свиньи, в чьих красных глазах светится патология, если следовать описанию, созданному героями рок-н-ролла, без ума от существ, обладающих минимумом интеллекта и максимумом агрессии на кубический сантиметр живой массы. К таким зверюшкам можно, например, отнести тех же питбуллей. Поэтому, когда я узнал, что очередную серию автомобильной мыльной оперы **Test Drive** будет делать компания с названием The Pitbull Syndicate, я с ужасом представил, какая игра выйдет из-под компиляторов людей, выбравших своим символом столь «высокоразвитое» существо. К сожалению, предчувствия меня не обманули.

ГРАФИКА, ДОСТОЙНАЯ ТЕСТА. НЕБОЛЕЕ.

По большому счету, графическое ядро **Test Drive 6** осталось прежним со времен пятой серии игры. Хотя интеллектуалы из The Pitbull Syndicate кланутся, что практически полностью перебрали движок. Впрочем, если учесть тот факт, что **Test Drive 5** не блистал вы-

Первая игра серии **Test Drive** появилась в 1987 году на платформах PC и Commodore Amiga. Уже через два года последовало продолжение с оригинальным названием **Test Drive 2**, а в 1990-м свет увидела третья часть игры. На несколько лет работы над проектом были заморожены, но в 1997-м разработчикам вновь захотелось вспомнить пьянящее чувство богатства и сопутствующего разврата. Поэтому в сжатые сроки был выпущен **Test Drive 4**, такое получивший жизнь на платформе PlayStation. В 1998 году сериал увеличился еще на одну часть, а совсем недавно компьютерные магнаты решили добить игроков шестой частью **Test Drive**.

дающейся графикой, то не стоило этого ждать и от следующего представителя семейства. Все автомобили, принимающие участие в тестовых заездах, выглядят очень по-новогоднему: большие и яркие — хотя до елочных шариков им все равно далеко. И несмотря на то, что в моделях довольно легко узнаются их реальные прототипы, в этом плане **Test Drive 6** до великого и могучего

Need For Speed далеко так же, как голосу Киркора Филлиппова до вокальных данных Фредди Меркьюри.

Довольно, трудно сказать что-нибудь теплое, например, «фуфайка» или «валенки», и по поводу изображения в игре окружающей действительности. Широко разрекламированная Infogrames технология Environment Mapping оказалась весьма слабым утешением для расстроенного моделями автомобилей взгляда. Все эти отражения, тени и прочие световые эффекты мы могли наблюдать и раньше. Причем их реализация в **Test Drive 6** не вызывает ничего, кроме разочарования и желания написать кляузу на разработчиков в ООН, обвинив их в издевательствах над игроками. Внешний вид трасс, по которым приходится кататься, также заставляет задуматься о том, правильно ли настроен драйвер ruki.sys у дизайнеров The Pitbull Syndicate. Дело в том, что они явно пожалели текстур, создавая уровни игры. На гоночных маршрутах с пугающей частотой встречаются одни и те же магазины, пивные ларьки и даже мусорные бачки. Ну а то, что подавляющее большинство объектов, появляющихся на трассах, являются двухмерными, несмотря на то, что до конца XX века осталось меньше года, окончательно убеждает в том, что нет в гоночной жизни счастья. По крайней мере в мире **Test Drive**.

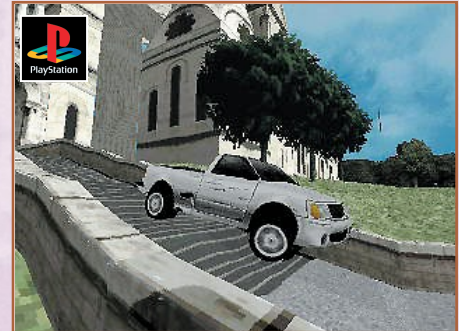
НЕРЕАЛЬНАЯ РЕАЛЬНОСТЬ

Физическая модель в **Test Drive 6** заслуживает отдельного упоминания. Прожив хотя бы один день на нашей родной планете и вкусив все прелести силы притяжения и прочих посюсторонних сил, чем, как я надеюсь, может похвастаться большинство игроков, привыкнуть к физике Испытательного Заезда №6 не представляется возможным. Возникает такое ощущение, что автомобили живут собственной жизнью, не очень обращая внимания на то, что требует от них гонщик. Периодически возникающие вследствие этого дорожно-транспортные неприятности в свою очередь вызывают шевеление волос на всем теле. Разумеется, из-за нелепости реализации этих драматических событий. Например, автотуристы, разглядывающие достопримечательности Парижа или Лондона, нарезая в его центре круги со скоростью 200 км/ч, при столкновении с игроком разлетятся в стороны, в то время как машина нашего гонщика всего лишь плавно сбавит скорость. При этом система повреждений в **Test Drive 6** отсутствует как класс, поэтому даже если бы автомобили всех автолюбителей одновременно взлетали в прекрасное небо, то насладиться результатом полета все равно не было бы никакой возможности.





ночного искусства. Например, режим Challenge является вызовом самому Времени. Гонщикам, выбравшим этот способ доказательства автоспособностей, придется рассекать улицы и переулки городов, пытаться приехать к финишу раньше установленного времени. Если игроки сочтут, что такая забава недостойна их внимания, то, как настоящие хулиганы, они смогут поспорить с полицейскими, которые будут прилагать все усилия для того, чтобы не дать тотальному угару и анархии расцвести буйным цветом на их улицах. Если же в душе гонщика живет правильная и честная натура, то ему представится шанс самому выбрать полицейскую машину и, вообразив себя служителем Фемиды, отправиться на охоту за нарушителями правил дорожного движения. Однако благодарить за эту возможность стоит вовсе не Pitbull Syndicate, а Eltronic Arts, впервые представившую это новшество под именем Police Pursuit в своих Need for Speed. Настоящие же спортсмены, если таковые, несмотря ни на что, соберутся сыграть в **Test Drive 6**, наверняка предпочтут либо режим одиночных гонок, либо Чемпионат. Впрочем, какой бы вариант состязаний ни выбрали игроки, практически каждый из них предоставит им возможность заработать кучу баппок, сделав на заезд ставку от 500 до 2000 единиц правильных денег. Заработанные непосильным трудом финансовые средства можно будет с толком потратить в родном гараже, ухаживая за своей стальной лошадкой.



СОРЕВНОВАТЬСЯ ПРОСТО ТАК? ЭТО НЕ СПОРТИВНО!

В **Test Drive 6** существует несколько вариантов, позволяющих продемонстрировать все величие своего го-

ДОСТОИНСТВА

Игра проста и незамысловата, что позволяет нервным клеткам получить некоторый отдых. Достаточно большое разнообразие автомобилей не дает соскучиться некоторое время.

НЕДОСТАТКИ

На редкость убогая физическая модель. Окружение трасс навеивает тоску и уныние.

РЕЗЮМЕ

Посредственная игра, которую не стоит приобретать даже ради коллекции. Впрочем, на диске с **Test Drive 6** все же есть нечто, заслуживающее внимания — весьма стоящий видео-клип Fear Factory.

5.0

- 1 VIDEO
- 1 SOUND
- 1 INTERFACE
- 1 GAMEPLAY
- 0 ORIGINALITY
- 1 ADDITIONS

БРЕЙСА, НЕБРЕЙСА, АНА ЕЛКУ НЕ ПОХОЖЕ!

Получив очередной мешок денег за славную победу, гонщики, наверняка рано или поздно решат сменить своего верного боевого друга. В **Test Drive 6** в этом есть определенный смысл, поскольку разработчики внесли в игру почти 40 автомобилей, среди которых шесть разнообразных Dodge'ей, семь Ford'ов, два Aston Martin'a, пара Nissan'ов и еще грузовые вагон и небольшая тележка разнообразной техники. Впрочем, затраты на модификацию имеющихся в распоряжении игроков машин практически бессмысленны, поскольку та же замена шин минимально сказывается на ТТХ стальных зверюшек. В этом легко убедиться на любой из трасс, представленных в игре. Кстати, среди ведущих городов мира, таких, как Лондон, Париж, Гонконг, Рим, где предстоит доказывать свое право на место под гоночным Солнцем, почему-то не нашлось места Москве.

ЭТА МУЗЫКА БУДЕТ ВЕЧНОЙ?

Что касается звукового сопровождения **Test Drive 6**, то о нем можно сказать лишь то, что оно обеспечивает необходимый минимум информации для гонщиков. Рев моторов, визг шин да глухие удары о борта конкурентов развлекают слух. Впрочем, не только они. Музыкальное оформление игры выполнено на достаточно высоком уровне. За это следует благодарить такие команды, как Eve 6, Empirion и, конечно, Fear Factory. Причем последний ВИА даже предоставил разработчикам свой «автомобильный» клип, который они с радостью записали на компакт-диск с игрой.

КАКОЙ ОТСТОЙ КАКОЙ ОТСТОЙ... TEST Drive 6.0

К сожалению, **Test Drive 6** продемонстрировал нам, что игровые сериалы имеют устойчивую тенденцию к вырождению. Многочисленные ляпы, посредственная графика и откровенно скучный игровой процесс заставляют думать о том, что игра станет последним представителем семейства **Test Drive**, которое своими корнями уходит больше чем на 10 лет назад. Что ж, покойся с миром.

CN REVIEW



DRACULA RESURRECTION

Платформа: PC
 Жанр: adventure
 Издатель: France Telecom Multimedia
 Разработчик: Canal+ Multimedia
 Требования к компьютеру: Pentium 166, 32 Мб RAM
 Онлайн: <http://www.draculagame.com>

Вампиры... Что мы знаем о них? Они мертвы и в то же время могут жить практически вечно, год от года становясь все сильнее.

Максим Заяц

Вампиры способны превращаться в туман и подчинять себе волю других людей, они повелевают дикими животными и не могут войти в дом без приглашения. Человек, укушенный вампиром, попадает к нему в подчинение и тоже становится не мертвым.

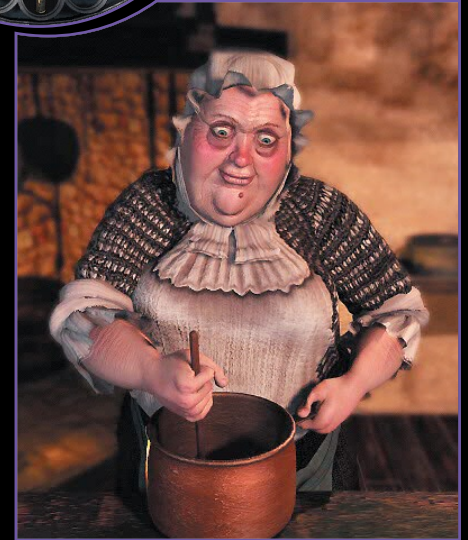
Вампиры не выносят солнечного света и зеркал, их отпугивает чеснок и святая вода, их можно убить серебром или осиной... Ах да, еще они сосут кровь.

Пожалуй, самым известным произведением о вампирах можно считать роман Брэма Стокера, опубликованный в 1897 году. Это история о молодом адвокате Джонатане Харкере, отправившемся из Лондона в Трансильванию для того чтобы помочь графу Дракуле приобрести собственность в Англии. Старый граф оказывается вампиром, и Джонатан становится пленником в старинном замке, затерянном в самом сердце трансильванских лесов. Случай помогает ему вырваться на свободу и начать борьбу со Злом, но победа в этой борьбе покупается дорогой ценой — друзья Джонатана гибнут, а его молодая невеста Мина попадает под власть Дракулы... Нарру end? Едва ли. Завесу тайны над продолжением этой жуткой истории приоткрывают для нас Jacques Simian и France Telecom Multimedia в своем новом проекте **Dracula Resurrection**.

Семь лет понадобилось Дракуле для того чтобы восстановить свою силу. Шел 1904 год. Джонатан с женой давно уже вернулись в Лондон, и пережитый кошмар начал постепенно стираться из памяти. Но вот Мину вновь посещают видения. Отравленная кровь не дает ей сил сопротивляться. Бросив все, она спешит в Трансильванию на зов вампира. Джонатан не успевает остановить ее. Прочитав письмо, он устремляется следом... но время играет против него. Оказавшись в Трансильвании, он не находит следов Мины, более того, сначала он даже не может отыскать дорогу к замку... С этого момента, собственно, и начинается игра. Нам



предстоит помочь Джонатану спасти его жену, преодолеть стойкое сопротивление Дракулы и его подручных — Горана, Йорга и Виорела. С последними, к слову сказать, Джонатан предпочитает особо не церемониться — чудом уцелевший после событий семилетней давности Горан получает по голове внушительных размеров дубинкой и отправляется в плавание по незамерзающему озеру, а Йорга... ему на голову случайно падает кованая вывеска гостиницы «Золотая корона». Все задачи поначалу довольно просты и логичны: перенести предмет из одного места в другое, поговорить с персонажем, обрезать удерживающий вывеску трос... В дальнейшем, однако, головоломки становятся все более неожиданными и оригинальными, а замок Дракулы даже подвергает в некое смущение своей технической оснасткой. Представив себе графа, со связкой ключей и амулетов взбирающегося на верхний ярус библиотеки для того чтобы запустить механизм, открывающий ящик бюро, остается лишь не-





Граф Дракула — реальная историческая личность. Свое имя господарь Валахии Влад III получил от отца, рыцаря основанного королем Сигизмундом для борьбы с турками Ордена Дракона. «Dracu!» в переводе с румынского означает «дракон, дьявол»; «Dracula» — «сын дракона». Как и отец, он неустанно сражался с турками и люто казнил еретиков-иноверцев. Современники прозвали Влада III «Тепеш» — «сажающий на кол». История о вампирах и по сей день остается всего лишь легендой, но этот человек и в самом деле оставил о себе кровавую память. Говорят, он любил трапезничать среди кольев, на которых корчились и умирали его враги. На престоле Влад Тепеш побывал дважды — в 1448 году он правил полгода, затем с 1456 по 1462 — шесть лет. За недолгий период своего правления Дракула навел железный порядок в стране, практически полностью искоренив преступность, но популярности среди бояр так и не сыскал. После поражения в Турции в 1462 году он бежал в Венгрию, где был заключен в темницу на 10 лет. Вырвавшись на свободу, он попытался вернуть себе престол и в 1476 был убит в бою своими соратниками. Он был похоронен на небольшом острове в центре озера неподалеку от Бухареста. Экзугумированная археологами в 1930 году его могила оказалась пустой... Несколько лет спустя было обнаружено еще одно захоронение, но до сих пор неизвестно точно, принадлежат ли находящиеся там останки Владу Дракуле.

доуменно пожать плечами. Быть может, все эти технические головоломки готовились исключительно в расчете на незваных гостей вроде нас с вами?

Работу дизайнеров, художников и аниматоров однозначно можно оценить на твердую «пятерку». Старый трактир, заброшенная шахта, покои замка Дракулы — фоны прорисованы тщательно, со множеством мельчайших деталей, и в комплекте с качественным звуком они создают непередаваемую атмосферу игры. С протяжным скрипом



захлопывается дверь комнаты старого графа, чей-то вздох раздается в полутемном туннеле подземного хода, ветер колыхает кроны деревьев неподалеку от старого кладбища — и в реальном, не нарисованном мире тьма спускается за окном, заставляя играющего невольно поежиться. Игра выполнена по технологии, хорошо зарекомендовавшей себя еще во втором Atlantis: существует определенное число фиксированных точек, в которых мы обретаем свободу действий — полный обзор, возможность взаимодействовать с некоторыми предметами и выбирать направление следующего отрезка пути; при перемещении нам иногда показывают ролик, красивый и проработанный настолько тщательно, что трудно уловить момент перехода анимированного изображения в статичный фон. Проклятая статичность! Если бы не она, нарисованный мир казался бы еще более живым и реальным. Увы — «наклеенные» на фон персонажи оживают лишь во время диалогов, представленных все теми же роликами. Они заслуживают всяческих похвал — лица, мимика и движения естественны настолько, что многие из обитателей игрового мира кажутся живыми. Но ролик заканчивается, и персонаж замирает, превращаясь всего лишь в плоскую неподвижную картинку.

Некоторое количество багов, не замеченных дармоедами — бета-тестерами, оказалось не в состоянии испортить общее впечатление от игры. И в самом деле, кто обидится, если мы будем заманивать Йорга под вывеску не звуками бандитской флейты, а киркой с кладбища? Даже забавно. Но без традиционной ложки дегтя все равно не обошлось, поэтому о ней и поговорим напоследок. Начать, пожалуй, следует с продолжительности игры. Для неторопливого прохождения **Dracula Resurrection** требуется максимум один день (два для осо-



бо одаренных). Нам позволяют любоваться великолепной работой художников, внося при этом минимум изменений в окружающий мир. «Гуляй, милый, только руками ничего не трогай и ничего не сломай». Мир, кстати, невелик, как невелико и число объектов, с которыми можно взаимодействовать — вот и получается атмосферная, красивая, но слишком короткая игра. Нацеленная, надо сказать, на продолжение, потому как в первой части с Дракулой мы так и не встречаемся. Все заканчивается в тот момент, когда Джонатан с находящейся без сознания Миной улетают из замка на древней крылатой машине. Кто мешает Дракуле вновь призвать Мину пару недель спустя, когда подручные выловят из воды оплошавшего Горана, залечат раны и хорошенько подготавливаются? Никто, кроме, разве что, художников и программистов, еще не завершивших работу над второй частью игры. Но скоро, уже очень скоро молодому англичанину будет брошен новый вызов, и он вернется в Трансильванию для того чтобы раз и навсегда покончить с вампирами. Похоже, тогда нас опять позовут на помощь...

СМ REVIEW



ДОСТОИНСТВА

Великолепная графика и звук, захватывающая атмосфера игры

НЕДОСТАТКИ

Мал игровой мир и невелико число предметов, с которыми можно взаимодействовать

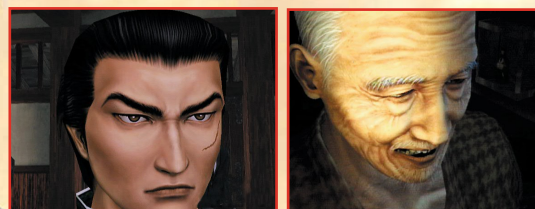
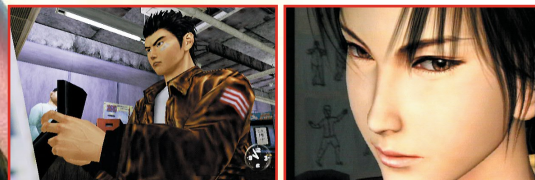
РЕЗЮМЕ

Атмосферная, красивая, но — увы! — слишком короткая игра

7.5

- 2 VIDEO
- 1 SOUND
- 2 INTERFACE
- 1 GAMEPLAY
- 1 ORIGINALITY
- 0.5 ADDITIONS

БЕСКРОВНАЯ РЕВОЛЮЦИЯ ОТ SEGA



Д О С Т О И Н С Т В А
 Глубокий сюжет, проработанный до мельчайших деталей игровой процесс, по-настоящему живой, объемный, дышащий трехмерный мир, какого вы не видели еще нигде.

Н Е Д О С Т А Т К И
 Некоторая растянутость завязки. Серьезнейший языковой барьер.

Р Е З Ю М Е

Сенсация свершилась. Да, это действительно настолько хорошая игра.

10

- 2 VIDEO
- 1 SOUND
- 2 INTERFACE
- 2 GAMEPLAY
- 2 ORIGINALITY
- 1 ADDITIONS

SHENMUE CHAPTER 1: YOKOSUKA



Платформа: Dreamcast
Жанр: Full Reactive Eyes Entertainment
Издатель: AM2 of CRI/Sega
Разработчик: AM2 of CRI
Ведущий дизайнер: Yu Suzuki при моральной поддержке Tetsuya Mizuguchi
Онлайн: www.shenmue.com

Никогда. Никогда еще не было такой игры. Такого масштабного, такого амбициозного, невыполнимого проекта с таким невероятным бюджетом и еще более невероятной концепцией и идеей игрового процесса.

Сергей Овчинников

И как ни любит прилеплять игровая пресса всевозможные ярлыки «спаситель платформы X», на сей раз без них не обойтись. **Shenmue** гораздо глубже, чем любая посвященная проекту аналитическая статья. Эта игра намного разнообразнее самых невероятных эпитетов, которыми ее награждали самые различные журналисты. И главное, первая часть грандиознейшей эпопеи в истории видеоигр намного... короче, чем это ожидалось. Но даже того, что Yu Suzuki и его гигантская команда успели

представить нам в первой главе этой саги, уже достаточно для того, чтобы сделать самый главный вывод: теперь мы будем смотреть на игры иначе.

Shenmue, как и полагается всякой монументальной эпопее, начинается многозначительно и неторопливо. Фактически, та долгожданная игра, что вышла, наконец, в Японии с подназванием **Chapter 1: Yokosuka**, является на самом деле лишь прологом той грандиозной истории, все аспекты которой авторы планируют раскрыть на протяжении жизненного цикла Dreamcast. Странное жанровое определение FREE — отнюдь не пустой звук. Конечно, в этом своеобразном и весьма впечатляющем определении все-таки больше от отдела маркетинговых исследований, чем от суперреволюции в игровом мире, но все-таки отнести **Shenmue** рядовым определением к Adventure/RPG будет достаточно сложно. Все дело не в том, что от вас требуется делать на протяжении всей игры, а в том, какими методами авторы пытаются возбудить интерес к игре.



По замыслу Yu Suzuki, **Shenmue** — это не просто абстрактная хорошая игра, которую можно пройти и забыть, а достаточно сложная, чуть ли ни философская вещь, настолько захватывающая и погружающая в себя, что игровой мир становится неотделим от реальности. Будучи по сути своей абсолютно линейной игрой (прохождение четко связано цепочкой событий, обойти или избежать которых практически невозможно), **Shenmue** тем не менее предоставляет игрокам такую свободу, какой раньше в играх еще не было. Здесь соединяются воедино все концепции — большой (но не гигантский) трехмерный мир с невероятным количеством объектов и завидной (но опять-таки не всепоглощающей) интерактивностью, обилие мини-игр и подквестов, вспомогательные сюжетные линии, огромное количество всевозможных персонажей, потрясающая реалистичность графики, смена времени суток в реальном времени и изменяющаяся случайным образом погода. Для достижения сочетания всех этих условий авторам игры пришлось «перелопатить» такое количество игровых объектов и создать такое невероятное число схем поведения героев, что, вообще говоря, никто до последнего момента и не верил, что подобное возможно. Перед нами первая по-настоящему живая игра. По сравнению с реальностью это состояние, возможно, ближе к «живости» карпа, приготовленного к обеденной расправе в ванной, но для совершенно отрешенного от настоящей жизни игрового мира новации Yu Suzuki просто беспрецедентны.

Итак, на небольшой среднестатистический прибрежный японский городок образца 1986 года (именно тогда и происходят первые события в игре) вместе с прилегающим к нему обязательным портом и двумя небольшими деревеньками приходится порядка пятисот обитателей. Все они — обыкновенные люди, не колдуны, не волшебники и не монстры. Дети, пенсионеры, нагловатые подростки, симпатичные девушки, взрослые лыб-работяги или сотрудники многочисленных офисов. Кто-то — продавец в продуктовой лавке, кто-то работает грузчиком в порту, а кто-то, конечно же, просто бандит и коротает свободное время в многочисленных барах и других злых местах. По утрам они просыпаются в своих домах (а кто и просто на улице после ночной попойки) и отправляются по своим делам. Они ходят по улицам, встречаются друг с другом, иногда разговаривают. В общем, ведут достаточно непривычную для компьютерных NPC бурную жизнь. Их предназначение вовсе не в том, чтобы в нужный момент сказать главному герою нужную фразу и после этого молчать в тряпочку. Вы можете вообще ни разу с ними не встретиться, а возможно,

проведете в беседах с тем или иным человеком много игровых часов. Главная их особенность — готовность к разговору. Ни от одного персонажа вы не услышите стандартных реакций. Да, если человек торопится, то он может просто сказать главному герою «Привет» и отправиться дальше. Но это совершенно не значит, что если его не «отловить» в момент отхода или свободного времяпрепровождения, то ответом на очередную фразу станет тот же глупый «Привет». Главная особенность игры, за которую **Shenmue** частенько критикуют, заключается в том, что собственно начало игры (а вообще, практически весь первый диск) проходит весьма незамысловато, в основном в разговорах с местными жителями, старыми знакомыми героя (Ryu Hazuki здесь вырос, поэтому знает каждый уголок, практически каждого человека) в поисках примитивных ключей, которые помогают, наконец, выйти на след таинственного злодея, убившего отца Ryu и забравшего из дома старинную реликвию — старинное китайское бронзовое зеркало с изображением дракона — один из двух центральных артефактов в игре. Второй — это другое зеркало, но уже с изображением невиданной красоты птицы. По интернетовским легендам, зеркала обладают магической силой, и владеющий ими человек получает сверхъестественные способности. Однако их главное предназначение неизвестно. Известно лишь, что судьбой предначертано главному герою овладеть зеркалом с драконом, а героине — зеркалом с птицей. И тогда, возможно, двум любящим сердцам удастся спасти мир. Насколько мы далеки от этой цели, вам покажет тот факт, что с самой главной героиней на протяжении всей **Chapter 1** мы так и не увидимся. Она появляется в заставке и регулярно снится несчастному Ryu, пока и не помышляющему о дальних странствиях и о будущей встрече, которая изменит всю его жизнь. Пока же он медленно, но верно продвигается сквозь настоящую паутину намеков и вымыслов ко все новым и новым известиям, фактам и людям. Все-таки главное в **Shenmue** — это общение.

Давайте все-таки вернемся от поэзии к суровой прозе игровой динамики. Итак, игра собственно состоит из нескольких разных по степени важности и временной протяженности элементов. Основным является, все-таки, режим Adventure. Главный герой свободно передвигается по городу, общается со знакомыми и незнакомыми жителями, собирает по крупицам информацию о местных преступных бандах и периодически встречается с их представителями лицом к лицу. Ryu также ищет и находит всевозможные предметы (впрочем, весь этот процесс сбора «айтемов» не столь значителен и не доведен до



абсурда, как во многих адвенчурах. По крайней мере комбинировать ничего не придется), показывает их друзьям, знакомым и учителям, пытается разобраться что к чему. Центральные персонажи игры составляют весьма колоритный ансамбль. Nozomi Harasaki — тайно (и явно) влюбленная в нашего героя подруга детства, работающая у своей бабушки в цветочном магазине, невинная сверхскромная и склонная к тихим истерикам девочка. Chin Taijin, старый приятель отца героя, большой специалист по китайским единоборствам, добрый, но строгий и рассудительный человек, встреч с которым избегает даже пресловутая китайская мафия, и его любимый ученик Shu, прямолинейный, гордый и благородный человек, с которым наш герой, хоть и не без препятствий, найдет общий язык. Всей этой честной компании противостоит главный злодей Souyu, невероятно жестокий и хладнокровный человек, которого с отцом Ryuи связывали старые счёты. Не исключено, что в результате выяснится, что они с Ryuи родственники, а возможно, и родные братья. Надменность и хладнокровие Souyu полностью компенсируется самым подлым человеком в игре, едким, наглым и самодовольным стариком по имени Chai. Лучший боец в округе, владеющий несметным числом боевых приемов и способностью буквально растворяться в воздухе (настолько он быстр), Chai делает нашему герою несметное число гадостей от пожирания только что купленного билета в Гонконг до взятия в заложники той самой девочки-цветочницы. В городе Yokosuka и прилегающих к нему районах живут, в основном, японцы, китайцы и американцы. Соответственно, теневых структур наличествует две — китайская мафия и американизированная портовая банда Mad Angels. Обеим группировкам по мере сил помогают те или иные японцы. С таким раскладом сил придется бороться нашему герою, поначалу избавившись от докучливого молчания китайцев в городе, а потом разобравшись и с главарями Mad Angels в порту.

Вторая центральная часть игры — боевые приемы QTE и Free Battle. В первом случае полностью удовлетворяется желание

любого игрока в файтинги, когда нажатию одной кнопки можно проделывать самые невероятные трюки, а во втором к эпической истории и глобальной адвенчурной атмосфере приписывается еще и первоклассный 3D-боевик с динамикой Spikeout и игровой системой и балансом Virtua Fighter. Суть QTE проста. В особых жестких местах, как правило, когда наш герой в очередной раз наезжает на бандитов или случайно становится свидетелем неожиданного события, на экране возникают и начинают активно мигать индикаторы кнопок на джойстике. Успеете нажать нужную кнопку в указанный промежуток времени — хорошо. Ryuи обязательно проявит свои бойцовские качества, защитит обиженного и сурово накажет хулигана. Не успеете — тоже не беда. Если возникающая QTE-драка или же просто последовательность событий, требующих вмешательства, закончится не в вашу пользу, игра повторит все сначала. Впрочем, есть QTE и совершенно мирные — например, нужно поймать брошенный мальчуганом мячик или успеть схватить падающий со стола фонарик, чтобы тот не ударился об асфальт и возникший шум не всполошил охрану. Все эти ситуации, как правило, возникают неожиданно, и в то же время они приходится весьма кстати, прекрасно разбавляя игру здоровой порцией веселья, динамичности и оригинальности. Что касается Free Battle, то тут все намного серьезнее. Как правило, вам предстоит драться с 5-6 оппонентами одновременно, что, собственно и выделяет игру на фоне любых других файтингов. Стандартные приемы, да и стандартная боевая система в подобной игре были бы неприменимы, поэтому Yu Suzuki, признанный мастер жанра (из-под его пера вышли все Virtua Fighter'ы) решил на маленькую революцию. Отныне герой может свободно перемещаться в 3D, и при этом у него остаются все стандартные функции и приемы, которые он имел бы, если бы появился в такой игре, как VF. Единственная изнедавшая деталь — это возможность блокировать удары противника. Теперь необходимо или от них уворачиваться (чему еще предстоит научиться) или вовремя парировать из контрударами. Возможность свободно перемещаться по полю боя привнесла значительную глубину в поединка 1 на 1 и в то же время сделала массовые потасовки более зрелищными и простыми для исполнения. Большинство битв действительно довольно-таки просты при правильной тактике боя, однако с некоторыми боссами в игре придется как следует повозиться. Самый же опасный противник — злобный старикашка Chai, с которым в Chapter 1 придется сразиться дважды. Ryuи может научиться новым приемам у многих мастеров, причем зачастую в самых неожиданных местах и ситуациях. Например, паре классных приемов его может обучить портовый бомж (бывший мастер боевых искусств), а один из лучших ударов в игре, Tomado Kick, наш герой узнает от американского продавца хот-догов, который, оказывается, тоже в свое время немало помалхал ногами и руками в уличных побоищах. Надо сказать, что, в общем, вся Yokosuka в той или иной степени пропитана духом восточных единоборств, и любой хулиган обязательно знает хотя бы парочку приемов. Игру это вовсе не портит, напротив, придает ей еще больший колорит.



Shenmue не была бы Shenmue, если бы не многочисленнейшие мини-игры и подквесты. Yu Suzuki и компания сделали все возможное, чтобы в богатейшем и суперинтерактивном мире Shenmue никому не было бы скучно. Вы можете заботиться о собственном котенке, каждый день покупая ему в супермаркете молоко и рыбное филе, можете без конца просиживать в зале игровых автоматов, в котором вы реально сможете сыграть в классические шедевры тех лет игры Hang On и Space Harrier (разумеется, за авторством нашего любимого Yu Suzuki), иг-

рать в дартс и тренироваться в выполнении боевых приемов в городском парке и на автостоянке, можете гулять по барам и даже сыграть в бильярд. На определенном этапе игры ваш герой будет вынужден поступить на работу в порту оператором автопогрузчика и будет четыре игровых дня подряд (с перерывами на многочисленные столкновения с бандой Mad Angels) оттачивать на этом автопогрузчике ящики из одного дока в другой. Это, кстати, чрезвычайно веселое занятие. Как и настоящие гонки на этих же самых автопогрузчиках, которые работяги в порту устраивают каждое утро. Помимо этого в игре вам также удастся прокатиться на настоящем мотоцикле по улицам любимого города на манер того же Hang On, но только с такими графическими эффектами, что просто дух захватывает. Невероятное разнообразие событий и возможностей, открываемых перед нами в Shenmue, завораживает. Очаровывает надолго. Стоит только заметить, что все эти замечательные вещи — все еще ничто по сравнению с масштабом и драматизмом «основной» части игры.

Shenmue должна была стать неким эталоном графики для Dreamcast. И обещание было исполнено безукоризненно. Графически это, без сомнений, самая продвинутая игра на сегодняшний момент. На ЛЮБОЙ платформе. Невероятная детализация не только персонажей, но и окружающего мира. Не только окружающего мира, но и персонажей. Погодные эффекты в реальном времени — снег, дождь, смена времени суток, появление и исчезновение сугробов на улицах, мягкий свет фонарей, детализованные текстуры, гигантские открытые пространства, десятки разнообразнейших домов на улице, корабли, гигантские краны и невероятные по объемам доки в порту. Все это не просто декорация, а живое продолжение сюжета, платформа для стремительно разворачивающихся действий. При этом парадоксальное отсутствие багов и глюков. Несколькими мелкими ошибками нам, конечно, удалось отыскать: кое-где несоответствие заранее запрограммированных событий реальной погоде, легкое притормаживание при скоплении большого количества объектов на экране и одновременной непогоде... Но в целом — безупречно. Музыка в Shenmue — плод творчества шести композиторов, невероятно разнообразна. Ошеломительно грандиозные оркестровые композиции, интимные тихие мелодии, типичные клубные песенки, одна из которых очень сильно напоминает известную песенку «Потому что нельзя быть на свете красивой такой», но несколько на японский лад, прекрасные джазовые и фанковые композиции — все это составляет чуть ли не половину атмосферы и очарования Shenmue...

Поверьте, Shenmue такая игра, что я действительно готов продолжать рассказ еще на много страниц. Пожалуй, впервые за последние годы мы видим реально осуществленный проект, в котором проведена почти идеальная грань, баланс, сочетание технологического и сюжетного начала, добренного изрядными порциями поистине революционных игровых идей. Shenmue настолько далеко ушла от любых границ каких бы то ни было жанров, что ее действительно впору назвать игрой жанра FREE. Эта игра представляет собой настолько крупное достижение в сегодняшнем игровом мире, что, признаться, говорить о недостатках этого проекта просто не хочется. Безусловно, и в Shenmue есть слабые места, однако общий настрой, когда после примерно 20 часов игры видишь заключительный ролик и чувствуешь, как тебя прошибает слеза, не сравнится ни с чем. В этом и есть тот неуловимый шарм и главное достоинство этой игры — ты действительно вживаешься в эту роль...

Shenmue Chapter 2: Hong Kong, по нашим сведениям, на подходе.

P.S. Единственное предостережение. Дождитесь американской версии. Ведь весь невероятный сюжет, потрясающие диалоги, даже менюшки и всякие документы — все в этой игре на японском. Хотя настоящий фанат, я уверен, сможет оценить Shenmue и в таком виде.



ЗОЛОТОЙ ПТЮЧ'99

11 февраля 2000 года клуб «Мастер» **23.00-6.00**

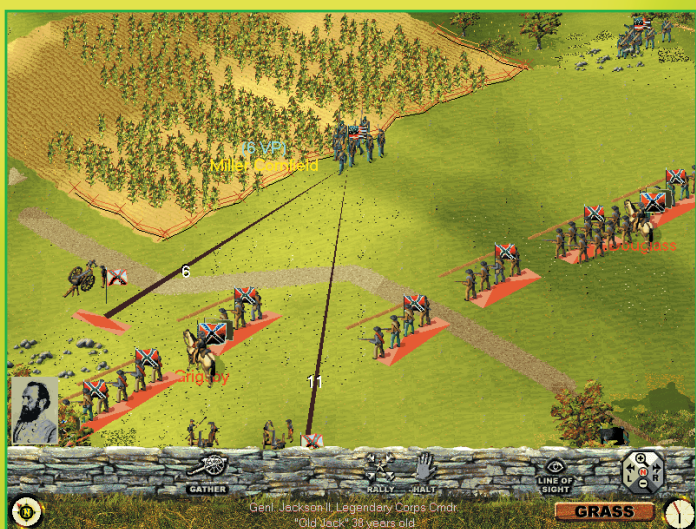
(ул.Павловская, 6, м.Серпуховская) инфо: 158 99 25

дети до 18 лет не допускаются www.ptuch.ru



Платформа: PC
 Жанр: Real-time wargame
 Издатель: Firaxis
 Разработчик: Firaxis
 Требования к компьютеру: Pentium 166, 32 Мб RAM
 Онлайн: <http://www.firaxis.com/antietam>

SID MEIER'S ANTIETAM!



Меня всегда привлекала военная история, и чувства, которые испытывает полководец, командующий огромной армией, оставались, пожалуй, одной из самых манящих и загадочных тайн.

Максим Заяц

Каково это — распоряжаться жизнями и судьбами десятков тысяч людей, планировать сражения, масштабы которых трудно себе представить, — и победить?! Надо признать, что первому творению Сиды Мейера из серии Great Battles я уделял не слишком много внимания, и лишь **Antietam!** полностью захватил меня, надолго оторвав от предпринятых забот.

20 тысяч человек. В результате Ли предпочел отступить перед вдвое превосходящими силами противника. Нерешительность Макклинлана, отказавшегося от преследования, спасла южан от поражения, и фактически сраже-



Битву при Антьетаме называют «одной из самых кровопролитных в американской истории». Гражданская война столкнула в этом сражении 87-тысячную армию северян под командованием Джорджа Макклинлана с сорокатысячной армией южан под командованием генерала Ли. Начавшийся в 6 утра 17 сентября 1862 года бой продолжался всего один день, но потери убитыми и ранеными с обеих сторон превысили



ние закончилось вничью. Вот кратце сценарий, которого нам предстоит придерживаться в игре, щедро разбавленный многочисленными «а если бы было так» и сдобренный генератором случайных ландшафтов.

Итак, в отличие от продолжавшегося трое суток сражения при Геттисбурге, кровавая бойня Антьетам завершилась вечером того же дня. Нам не придется одерживать победу в целой серии отдельных боев — битву при Антьетаме нужно выиграть целиком и сразу. Это означает, что, засев за компьютер в исторически правильные 6 часов утра, в сумерках, спустя

ДОСТОИНСТВА
 Захватывающий игровой процесс, высокая историческая точность

НЕДОСТАТКИ
 Устаревшая графика, неистребимые глюки движка

РЕЗЮМЕ
 Очередная игра Сиды Мейера, достойное продолжение серии Great Battles

8.0

- 1 VIDEO
- 1 SOUND
- 1.5 INTERFACE
- 2 GAMEPLAY
- 1.5 ORIGINALITY
- 1 ADDITIONS

8-10 часов реального игрового времени есть некоторые шансы вкусить радость победы. Но это в теории, на практике же число неудачных попыток может оказаться весьма впечатляющим, особенно на высоком уровне сложности. Хорошо еще хоть, что записываться позволяют в любой момент — можно сделать небольшой перерыв на еду и сон.

Творения Сиды Мейера всегда отличались завидной точностью в историческом плане, и Antietam! не стал исключением — в сражении принимают участие зуавы и Техасская Бригада, Железная Бригада и Луизианские Тигры, 8 типов артиллерии... Такое понятие, как «один солдат», в игре отсутствует напрочь. Минимальная боевая единица, находящаяся под нашим командованием — один отряд. Оно и правильно — не будет уважающий себя полководец отдавать приказы каждому солдату в отдельности, скорее уж он позовет к себе специального человека — командира бригады — и скажет ему все, что думает о положении на поле боя вообще и о противнике в частности. Отряды объединяются в бригады под командованием того самого офицера, и через него можно отдавать приказы всему соединению... или направлять каждый отряд самому. Солдат нужно выстраивать в формации в зависимости от типа местности и ситуации на поле боя — в колонну для марша, в линию для ведения огня, в skirmish для атаки... Различные типы ландшафта дают войскам некоторые преимущества: отряд может укрыться от обстрела в лесу и незаметно подобраться к противнику («сектор обзора» солдат был переработан и сделан несколько более реалистичным), на холмы сложно взбираться, но в игре существует такое понятие, как «господствующая высота», и к тому же через них не может стрелять артиллерия.

Моральный настрой солдат отображается на так называемом morale bar, расположенном в левом нижнем углу экрана. У зеленых новичков он невысок, ветераны же способны без тени страха удерживать вдвое превосходящие силы противника. Однако предел есть и у них: подкапывает вражеская артиллерия, открывает огонь картечью — и солдаты разбегаются. Остановить их, кстати, может лишь командир.

Интерфейс, разработанный еще для Gettysburg!, по-прежнему лаконичен и прост: мы перемещаем войска по карте, растягивая стрелку в нужном направлении и отдаем приказы щелчком по соответствующей иконке внизу экрана. Отряды, обстреливающие противника, снабжаются стрелкой, визуальной отображающей «линию огня». Карту можно вращать, выбирая наиболее удобный ракурс обзора, и масштабировать, в деталях



разглядывая свою победоносную атаку.

Использование практически не переработанного движка обеспечило игре известный нам еще по Gettysburg! набор плюсов и минусов. К числу последних однозначно следует отнести графику. Даже два года назад ее нельзя было назвать образцово-показательной, сегодня же, даже с переработанной панелью интерфейса, улучшенной детализацией и более плавной перерисовкой карты при поворотах, она выглядит по меньшей мере устаревшей. Конечно, воргеймы в большинстве своем никогда не стремились к особой красоте (несколько исключений во главе с Panzer General 3D не в счет), делая ставку на захватывающий игровой процесс, не отягощенный техническими наворотами, но все же в следующей серии Sid Meier's Great Battles хотелось бы увидеть более достойное графическое оформление. Звук призван несколько исправить положение: крики людей, ружейные залпы и артиллерийские выстрелы — все это попадает под категорию оценки «в самый раз».

AI ведет себя вполне достойно, и действия противника порой практически невозможно предугадать, однако рано или поздно главное сражение все-таки заканчивается нашей победой. Что дальше? Можно попробовать свои силы в одном из многочисленных «а если бы было так» вариантов битвы при Антьетаме, можно сгенерировать локальный конфликт по

собственному выбору — от небольшой стычки до гигантского побоища, а можно позвать друзей и засесть за multiplayer. Многопользовательский режим в Antietam! столь же хорош, как это было в Gettysburg!. До восьми игроков смогут принять участие в сражении по LAN и Интернету, можно поискать противников на MSN Gaming Zone или поиграть вдвоем по модему. Каждый игрок принимает под свое командование одну из задействованных в выбранном сценарии бригад, и сражение по сети становится событием весьма и весьма запоминающимся.

Изменений со времен Gettysburg! было сделано и в самом деле немного: переработан интерфейс, немного улучшена графика — так, косметика. Вдохнув жизнь в серию Great Battles, Сид Мейер частично переключился на другие игровые проекты, предоставив своим коллегам работать над продолжениями. Не мудрствуя лукаво, разработчики решили, что от добра добра не ищут, и оставили основную концепцию практически неизменной. Слово «add-on» не фигурирует в пресс-релизах, но фразы типа: «Для игры в Antietam! вам не понадобится диск Gettysburg!» — говорят сами за себя. Впрочем, игра от этого только выигрывает. Конечно, хотелось бы увидеть более современную графику... но Бог с ней, не это главное. Истинным полководцам, сумевшим пробиться через оригинальную маркетинговую политику Firaxis и купить Antietam! на сайте разработчиков (больше они нигде не продается), обеспечено должное количество бессонных ночей от мэтра Сиды Мейера. Как и всегда.

СМ REVIEW



URBAN CHAOS

Платформа: PC, PS
 Жанр: action
 Издатель: Eidos
 Разработчик: Mucky Foot
 Онлайн: www.eidos.com



Как правило, между появлением демки игры в Интернете и выходом ее финальной версии проходит не так уж много времени.

Дмитрий Эстрин

Однако разработчикам за столь короткий срок удается так много всего изменить, что нам остается лишь в недоумении разводив руками. В случае с **Urban Chaos** можно, конечно, отделаться стандартной фразой «первый блин комом» (а у Mucky Foot, выходящей из Bullfrog, этот блин действительно первый), но вряд ли она способна отразить объективную действительность. Поскольку игра все-таки, несмотря на все усилия своих творцов, получилась хорошая.

Сюжет **Urban Chaos** избит и примитивен, что, впрочем, для такой игры серьезным недостатком считаться не может. Скорее, наоборот. В недалеком будущем криминальные структуры захватывают фактическую власть, а мирные граждане понемножку сходят с ума. В общем, все вполне нормально. Но, к сожалению, осталась еще в городе, наверное, единственная некоррумпированная организация, способная противостоять преступности — полиция. Смешно? Так или иначе, главный герой, точнее, героиня, оказывается как раз полицейским, которому предстоит все изменить.

Собственно, **Urban Chaos** уникален уже тем, что разработчики попытались создать более-менее реалистичную модель города. И отчасти им это удалось. По улицам ходят пешеходы. По дорогам катаются автомобили. В городе есть дома, парки и малосимпатичные дворики с мусорными контейнерами. Имеются также бомжи и вилла на берегу моря. Все, чему положено двигаться, действительно движется. Однако абсолютная интерактивность при ближайшем рассмотрении оказывается умело смонтированной иллюзией, что, впрочем, не особенно плохо.

Когда игра еще находилась в разработке, ее авторы утверждали, что в **Urban Chaos** можно делать вообще все. Отчасти это действительно так. Главная героиня может взять и швырнуть пустую банку из-под «Кока-Колы». Она вполне может забежать на дискотеку и даже при наличии соответствующего желания станцевать. Она может взобраться на крышу высотки и лихо скатиться по проводам на соседнее здание. И не беда, что кроме банок из-под «Кока-Колы» швырять по сути дела нечего. Да и дискотека чуть ли ни единственное открытое помещение во всем городе. А скачка по крышам немногим отличается от аналогичных трюков в **Tomb Raider** и **Indiana Jones: The Infernal Machine**. Это все мелочи жизни, поскольку внимание на них обращаешь не сразу, если обращаешь вообще.

Принципы игрового процесса достаточно просты. Есть миссии. Есть еще бандиты. Чтобы пройти ту или иную миссию, нужно с бандитами бороться. Задания, тем не менее, отличаются некоторым разнообразием. К примеру, надо остановить самоубийцу, тусующегося на краю крыши небоскреба, от последнего шага. Освободить заложника. Арестовать главаря банды. Да, кстати, **Urban Chaos**, по крайней мере в концептуальном отношении — игра революционная. Дело в том, что бандитов можно не только убивать. Нам предоставляется возможность арестовывать их, что, в общем, достаточно оригинально для игры подобного рода. При этом достаточно просто. Надо нажать всего на одну кнопку. Решение разработчиков надо признать весьма изящным. Есть какой-то особый шик в том, чтобы обезвреживать бандитов, оставляя их при этом в живых. Впрочем, поклонники традиционных методов борьбы с преступностью также почувствуют себя в своей стихии. Во-первых, бандитам можно наступать по морде всеми возможными способами. В частности ногами, руками и бейсбольной битой. Во-вторых, их можно хладнокровно резать перочинным ножиком. В-третьих, можно применить огнестрельное оружие, как то — пистолеты, шотганы и автоматы. Есть еще, кстати, гранаты. Бандиты ведут себя не очень уверенно — слишком долго решают, то ли ударить ногой с разворотом, то ли достать нож, то ли пустить очередь из автомата. Играть просто, и это хорошо.

На улицах города течет обычная жизнь. Точнее, иллюзия жизни. Куда-то идут пешеходы. С каждым из них можно поговорить. Любого можно арестовать или, скажем, приказать лечь на землю или, там, просто пристрелить. Впрочем, слишком уж увлекаться уничтожением гражданских тоже не стоит — все может очень быстро закончиться. Достаточно того, что существует такая возможность. И все-таки сложно отделаться от ощущения, что драгоценные пешеходы на самом деле роботы. То, как отлетают мусорные баки от дамочки, которая их, естественно, не замечает и претса по назначению... На улицах можно встретить и других полицейских, которые при обнаружении преступников с энтузиазмом помогут вас справиться с ними. Иногда в городе можно найти и Ропера, полицейского в отставке, который всегда окажет вам какую-нибудь помощь. Например, предоставит информацию, даст боеприпасы или даже окажет реальную поддержку в драках с бандитами.

Машины тоже вещь чрезвычайно забавная. Начнем с того, что они представляют реальную угрозу для жизни главной героини. В смысле, могут задавить. С другой стороны, все машины, в принципе, интерактивны. Это значит, что в любую из них можно залезть и весело

прокатиться. Ничего особенно в этом нет, но все равно приятно.

Переходим к недостаткам. Вообще, интерактивность предполагает наличие какого-то минимума реалистичной физической модели. И, что характерно, этот минимум в **Urban Chaos** есть. Игра будет хорошо себя вести до тех пор, пока мы не нарушим неких технологичных табу. Так в самом неожиданном месте героиня может удариться головой о невидимый потолок при прыжке. И все лишь для того, чтобы не дать нам таким способом вскарабкаться на стену, на которую вскарабкаться все-таки нужно. Не буду говорить про то, что трупы проваливаются в полигональные объекты, и даже не вспомню бешеную камеру, однако почему можно проходить сквозь отдельные строения?

В целом, игра, безусловна, хороша. Но, признаться, от Mucky Foot лично я ожидал большего. Вожделенная интерактивность обернулась банальной показухой, лишней всякого практического смысла. Ну и что с того, что листочки на земле могут подняться в воздух, когда по ним пробежит бандит? Это вполне обычно, в этом нет ничего особенного, и, надо сказать, было бы значительно лучше, если бы разработчики вместо подобных псевдоревольюционных введенных позаботились об устранении массы глюков. Но, на самом деле, и то, что оказалось перед нами в результате, придется по вкусу многим.

СМ REVIEW

ДОСТОИНСТВА

В **Urban Chaos** наличествует некоторая оригинальность, разработчикам удалось создать иллюзию «живого» города, отдельно стоит отметить чрезвычайно простое управление.

НЕДОСТАТКИ

Масса багов, иллюзия так и остается иллюзией, а интерактивность, которой так гордятся разработчики, порой просто раздражает своей недоработанностью.

РЕЗЮМЕ

Крепкий продукт, над которым, однако следовало бы потрудиться еще несколько месяцев. Эх, а мог бы получиться шедевр...

8.0

- 1.5 VIDEO
- 1 SOUND
- 1 INTERFACE
- 1.5 GAMEPLAY
- 2 ORIGINALITY
- 1 ADDITIONS

І ЧАСТЬ

КИЛЛЕР ТАНК



Жесткая и зрелищная action-игра от третьего лица. Игрок управляет фантастическим сверхмощным танком, сносящим все на своем пути...


Фирма "1С"



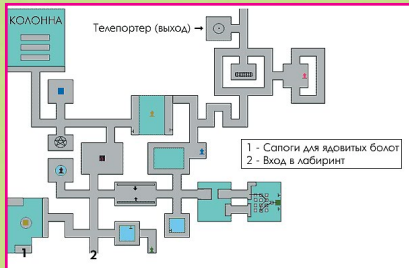
ElectroTECH
multimedia

ULTIMA IX: ASCENSION

Окончание. Начало смотри в #1, 2 за январь 2000 года.

Сергей ДРЕГАЛИН и Юрий ПОМОРЦЕВ dreg@gameland.ru

ПРОХОЖДЕНИЕ HYTHLOTH



Как мы говорили, этот этап будет исключительно сложным. Не то что бы совсем непроходимым, но проблем хватит — будьте уверены. Поэтому сразу возьмите за правило почаще сохранять игру.

Еще один совет — уберите пока подальше стеклянный меч, который вы подобрали перед выходом из Амбросии. Меч этот всем хорош, да только уж очень хрупок и может сломаться в любой момент, после чего станет абсолютно бесполезен. Поэтому поберегите его до схватки с самыми мощными противниками, а пока вооружитесь посохом или молотом.

Основной задачей в **Hythloth** станет сбор статуэток и их последующая установка на пьедесталы (изначально они выполнены в виде массивных узорчатых кубов). Для облегчения жизни — почаще поглядывайте на карту, где обозначены все ключевые места и объекты.

Ну а теперь приступим к прохождению лабиринта. Бегите по коридору и около развилки поверните направо и заберитесь по лестнице вверх. Двигайтесь до новой развилки и сворачивайте направо, после чего вы окажетесь в небольшом помещении с бассейном в центре. Разрубите паутину и плывите к подводному вентилю. Поверните его и выберите на поверхность. Щелкните на появившейся на стене желтой кнопке, и из открывшегося туннеля доставайте на свет зеленую статуэтку.

Возвращайтесь назад и ищите просторный зал, затопленный ядовитой жижей (отметка 1 на карте). Плывайте налево от входа и выбирайтесь на уступ, после чего снимите эффект отравления, вы-



пив содержимое красного флакона. В глубине уступа будет сундук с очень ценным содержимым — сапогами, которые позволят плавать в ядовитой воде без риска отравления. Учтите только, что от хищных рыб, обитающих в грязно-зеленой жиже, они совершенно не помогают!



Наденьте сапоги и не снимайте их, пока будете находиться в **Hythloth**. Плывайте к круглой платформе, закрепленной на трех цепях. Подплывте к платформе нужно с западной стороны, после чего необходимо как можно быстрее забраться на нее. Когда Аватар окажется в верхнем помещении, нажмите на рычаг и возвращайтесь на платформу. Кстати, обратите внимание, что в этой же комнате будет находиться желтый пьедестал, правда, пока он совершенно бесполезен. Выбирайтесь из этого пропитанного ядовитыми испарениями места и бегите к отрывшейся решетке.

Теперь ищите комнату с круглым отверстием на полу. Найдя ее, **СОХРАНИТЕ ИГРУ**, проверьте наличие свободной ячейки в инвентаре, после чего смело делайте шаг вперед. Нырните вниз и начинайте без промедления озираться вокруг — ваша задача найти сияющую трубу со статуэткой и вентиль. Быстро хватайте статуэтку и поворачивайте вентиль. Выплывайте на поверхность и, не мешкая, выбирайтесь на твердую почву.

Идите на север, пока не выберетесь к залу с коричневым пьедесталом. Установите на него коричневую статуэтку, полюбуйте сверканием молнии и двигайтесь дальше на север. По пути подхватите из кучки праха свиток с новым заклинанием.



Достигнув помещения, заполненного отравленной жижей, где на стенах установлены два вентиля, поверните любой из вентилях, а затем прыгайте вниз и берите со дна новую статуэтку (желтую). Вашим ориентиром будет яркий блик — рядом с ним, ближе к двери, и находится статуэтка.

Возвращайтесь назад и двигайтесь по коридору, минуя комнату с пентаграммой (там можно подучить новые заклинания). Проход, в конечном счете, выведет вас к стражу, которого, естественно, нужно немного приласкать посохом или молотом. Разделавшись с супостатом (кстати, он будет отбиваться как-то уж очень вяло — или это очередной баг игры?), начинайте прыгать с платформы на

платформу. Хотя они и удалены на расстояние, превышающее максимальную длину прыжка, лучше именно прыгать, а не плыть все расстояние от одной к другой. Дело в том, что в местных водах обитает очень много хищных рыб.



В глубине зала будет величественно возвышаться колонна. Оплывите ее, ныряйте вниз и ищите подводный проход. Не смущайтесь сиянием вокруг колонны — никакое это не защитное поле, а просто бутафория.

Пробравшись внутрь колонны, забирайте глипт и возвращайтесь в комнату, где вы нашли «противоядные» сапоги. Поднимайтесь наверх с помощью круглой платформы и поставьте статуэтку на пьедестал. Теперь ищите комнату с круглой плитой в центре, придавленной доспехами. Как только вы возьмете доспехи, то немедленно активируются скрытые механизмы, и стены придут в движение. При этом обе решетки входа и выхода будут прочно закрыты... Понимаете теперь, откуда взялась на полу кровавая лужа?!



Без паники. Просто возвращайтесь к входу и дождитесь, когда решетка откроется. Выйдите из этой комнаты-ловушки, дождитесь, когда стены разойдутся и останутся, после чего бегите к противоположной решетке.

На перекрестке сворачивайте направо, ныряйте в небольшой водоем и поверните вентиль. Отправляйтесь в открывшуюся дверь и двигайтесь до тех пор, пока не выберетесь к залу с множеством колонн, поднимающихся из воды. Прыгайте с одной колонны на другую по схеме, приведенной на карте.



Добравшись до пьедестала, поместите на него зеленую статую и поверните оба рычага. Теперь загляните в открывшийся тоннель на юге, после чего идите к нему. Он выведет вас к комнате с сундуком. Заберите из сундука синюю статую и бегите к помещению с пентаграммой. Напротив последнего будет небольшой зал с синим пьедесталом. **ВНИМАНИЕ!** Не торопитесь устанавливать статую! Просто переступите порог и остановитесь — на пьедестале появится вращающаяся стрела, которая немедленно полетит в нашего героя, если он попытается подойти к ней. Исход, разумеется, будет летальный.



Поэтому прежде чем идти вперед, используйте заклинание Stone, и как только стрела разлетится в пух и прах, смело ставьте статую. После этого бегите в комнату, где была найдена последняя статуя, и ныряйте в дверь на севере.



Коридор выведет вас к довольно необычному лабиринту с прозрачными стенами. В какой-то момент вы окажетесь прямо перед сундуком на небольшом холме. Обойдите его справа, найдите помещение с другим сундуком (в нем лежит еще одна статуя, которую можно и не брать — см. ниже), за коим лежит ключ. Берите его и бегите к первому сундуку. Откройте его с помощью ключа, дерните рычаг и отправляйтесь в открывшийся проем.



А теперь — выбор за вами. Если есть желание покинуть лабиринт, то первый поворот налево выведет вас к нужному телепортеру. Если же вас обуревают жадность до сверкающих кругляков, то милости просим далее, на поиски еще трех статуй... А мы все же повернем к телепортеру — ведь все необходимые вещи для восстановления храма у нас есть.

После телепортации запаситесь пузырьками для восстановления дыхания и ныряйте вниз. Плывите налево, затем вверх. Оказавшись на поверхности, гребите всеми четырьмя к разрушенному храму. Дальнейшие действия вам известны — сначала устанавливаем сигил и глипт, а затем произносим мантру. Вуаля, колонна уничтожена!

Самое время наведаться к пирату за получением обещанного вознаграждения, поэтому как можно быстрее отыщите туннель и бегите в резиденцию...

DECEIT



Вознаграждение? Как бы не так. Нашей наградой станет плен, причем процесс пленения будет довольно болезненным и унизительным. Запомните одноглазого мерзавца, который всадил по самую рукоятку нож в руку нашей спасительницы Рэйвен! Придет время — поквитаемся.

А пока нужно выбираться из камеры. Только прежде возьмите на заметку, что Аватар лишился своего походного рюкзака и оружия (не переживайте — мы его еще вернем). Зато броня и пояс — по-прежнему на нашем герое. И то неплохо.

Осмотрите вокруг и отыщите секретную дверь. Откройте ее и бегите по коридору до помещения с гигантским застекленным пауком. Тут следует сделать маленький комментарий. Если вы щелкните по пауку, то Аватар мгновенно переместится в параллельное измерение. Оно отличается от нашего тем, что в нем можно проходить через некоторые стены. Но это даже не главное. В параллельном измерении нажатие на кнопку приводит к открыванию дверей в НАШЕМ измерении. Уловили мысль? Тогда за дело.



Щелкните на пауке и отправляйтесь к тюремной камере. Выходите через полупрозрачную ограду, после чего нажмите на две кнопки. Также не забудьте взять ключик (на столе) и мешок (на бочках). Вновь возвращайтесь к пауку и вновь щелкните на нем. Откройте с помощью ключа запертую дверь, после чего опять посетите паука. Пройдя сквозь решетку, нажмите на кнопку и возвращайтесь к г-ну пауку в последний раз.

Найдите секретную дверь перед каменным завалом. В следующем помещении вы увидите пьедестал и четыре статуи. **НЕ ТРОГАЙТЕ СУНДУК!** Точнее, можете трогать на свой страх и риск, предварительно сохранив игру. Зато на пьедестале щелкайте смело. После того как над ним воспарит зеленый шар, подойдите к выходу и толкните дверь в тот момент, когда помещение будет охвачено зеленым светом.

На перекрестке сворачивайте направо. В следующем зале нажмите на синюю и красную кнопки, но **НЕ НАЖИМАЙТЕ** на зеленую! Затем возвращайтесь назад и аккуратно идите по невидимому энергетическому барьеру. Нажмите левую кнопку около панно и прыгайте на передвижную платформу.

Пока платформа будет неспешно везти Аватара, старайтесь всегда смотреть прямо на статую, из которой выле-



тают огненные шары. Это необычная тактика избавит вас от неприятного контакта с огненной массой.

Нажимайте на все кнопки подряд, когда окажетесь напротив стены с множеством кнопок. Как только создадутся мост-лесенка, перебежите по нему и щелкните на еще одной кнопке. Заберитесь на передвижную платформу, и как только она начнет двигаться, щелкните на зеленой кнопке, расположенной на центральном острове. Теперь запрыгивайте на этот остров, после чего нажмите на кнопку в дальнем углу.

Возвращайтесь на платформу к панно и теперь щелкните на правой кнопке. На материализовавшейся платформе доберитесь до статуи с «пультом управления». Принцип манипуляций прост до неприличия — центральная кнопка заставляет статую изрыгать энергетический заряд, а боковые — поворачивать в соответствующем направлении (внешние — на большой угол, внутренние — на малый). Теперь, освоившись с этим орудием, выстрелите последовательно в две медные физиономии.

После удачных попаданий барьер с телепортера на центральном острове будет снят. Отправляйтесь к нему проторенным путем и побыстрее телепортируйтесь из этого негостеприимного места...



Материализуясь в новом помещении, первым делом прогуляйтесь до глипта, парящего над пьедесталом. Увы, как только наш герой подойдет к экс-руне, она подло исчезнет. Но ничего, скоро мы ее заполучим. А пока — за дело.

Нажмите на кнопку на пьедестале, затем отправляйтесь к столу с четырьмя кнопками. С помощью кнопок переместите полупрозрачную коробку так, чтобы она была аккурат напротив статуи. Теперь бегите к статуе и щелкните на ней (при этом будьте осторожны и не попадите под обстрел двух маленьких постаментов). Задача проста — вылетевший сгусток энергии должен попасть в полупрозрачную коробку напротив. В случае успеха появится летающая платформа, ну а если вас постигнет

неудача — просто подрегулируйте положение мишени и попробуйте еще разок.

Прыгайте на платформу и телепортируйтесь. Аватар окажется на втором ярусе обширного помещения с пауком внизу. Прыгайте вниз и как следует отделайте насекомого-переростка голыми руками. Подойдите к зеркалу, находящемуся недалеко от стола, и щелкните на нем — это восстановит до максимума здоровье спасителя Британнии. Кстати, в другое зеркало даже и не смотрите — иначе слопочите хороший огненный заряд!

Теперь возьмите лук, щелкните на пьедестале и заберите с него стрелы. Выстрелите в физиономию наверху и поднимайтесь по появившейся лесенке. Встаньте на плиту на полу и стреляйте по другой довольной физиономии.



Возвращайтесь с помощью телепортера и платформы к центральной части зала, наполненного лавой. Выпустите стрелу в очередную пластину с выдавленным лицом. По мосту пройдите к вентилю и поверните его.

Теперь приступаем к основной части действа — нахождению четырех магических сфер, которые необходимо разместить на четырех желтых пьедесталах. Порядок размещения значения не имеет.

Первая сфера находится под столом с четырьмя кнопками. Прыгайте вниз и бегите к телепортеру (ради интереса дерните рычаг с жемчужным набалдашником). Оказавшись в новом помещении, становитесь между двух статуй и стреляйте по движущейся мишени на противоположной стене. После удачного попадания на пьедестале появится первая сфера. Забирайте ее и выходите прочь. К слову — **НЕ ТРОГАЙТЕ** сундуки — это ловушки!



Выйдя из пещеры, поворачивайте направо, прыгайте на острую вершину белой колонны, торчащей из лавы, и щелкните на ней. На несколько секунд (будут четко слышны щелчки таймера) уровень огненной жидкости упадет, и вы получите доступ к сундуку. Без промедления бегите к нему, хватайте сферу и забирайтесь назад.

Разместите обе сферы на пьедесталах и бегите по образовавшемуся мостику к острову с телепортером и третьим пьедесталом. Вы не сможете одним махом перескочить через пропасть, поэтому сначала прыгайте на край скалы, а затем с края — на остров.

После телепортации исследуйте небольшой лабиринт. Обязательно возьмите молот, прислоненный к стене, — он очень пригодится впоследствии. Отыщите мишень на стене и стреляйте в нее из лука, затем **БЫСТРО** бегите к новой появившейся мишени и пушите в нее стрелу, после чего также быстро отыщите и поразите третью мишень. Если вы будете недостаточно проворны, то придется начинать все с начала. Маленький совет — не

ждите, пока Аватар сам пустит стрелу, это можно сделать гораздо быстрее дополнительным нажатием левой кнопки мышки.



Поместив сферу на пьедестал, возвращайтесь назад к центральной части зала (наземным путем с помощью белой колонны). Прыгайте на колонну, деактивируйте ее, затем бегите по левому ответвлению до первого перевалочного пункта. Вновь деактивируйте еще одну колонну и стремглав неситесь к новому телепортеру.

Последняя сфера достанется с боем. Ваша задача максимально быстро сбить примерно полтора десятка мишеней, которые будут появляться на стенах комнаты. Действуйте **ОЧЕНЬ** быстро! Не забудьте перед выходом опустошить содержимое сундука — на сей раз это не ловушка.



Помещайте последнюю сферу на последний свободный пьедестал и бегите по сложенному мостику к телепортеру. Бегайте по небольшому островку, пока на вас не обратит внимания волшебница Марайя (**Mariah**). Девушка натравит на Аватара псинку, с которой проще всего расправиться молотом.

Прыгайте по камням к волшебнице и убейте двух дубликатов Марайи (они будут экипированы щитами). Убивать девушку не нужно — она, как и Йоло, добрейшая душа, попавшая под влияние злых сил. Впрочем, можете и покончить с ней — благо это не поставит крест на основной сюжетной линии.



На платформе доберитесь до огромной колонны и возьмите из ее недр глипт. После этого на все той же платформе выбирайтесь к телепортеру и...

Ариведерчи, Марайя!

MOONGLOW—ВОССТАНАВЛИВАЕМ ЧЕСТНОСТЬ

Перед выходом из тоннеля вас встретит разъяренный рыцарь. Не отвечайте ему вызовом, а постарайтесь уре-



зонить. В ходе последующей беседы, которая будет протекать уже в спокойном ключе, выяснится, что Дункан (так зовут рыцаря) потерял свою фамильную реликвию — клинок. Пообещайте отыскать сей ценный предмет и отправляйтесь к главному острову, прихватив по пути карту и посох.



Около городских ворот вас встретит подросток, который будет кричать о том, что его отец в опасности. Не обращайтесь внимания на этого лгуна и идите в город. Кстати, рекомендуем вообще не доверять никому из местных жителей — Moonglow охвачен эпидемией лжи, и все его обитатели будут врать аки... аки... в общем, будут врать совершенно бессовестным образом. И мальчуган около ворот — типичный тому пример.

Несколько общих советов и комментариев. Первое — не пейте воду из колодцев, она отравленная. Второе — большинство парадных дверей в домах будут самостоятельно исчезать при вашем приближении. Третье — в магазинчике можно бесплатно подлечиться. Четвертое — если щелкнуть в магазине на каждой из четырех сияющих сфер (**ЕДИНОЖДЫ**), то на месте одной из ветрил появится платформа, которая перенесет нашего героя к очень симпатичному складу...

Войдя в город, сразу направляйтесь к дому волшебницы по имени Батиста (**Batista**), которая предложит вам следующую сделку: вы добываете ценный щит из дома Марайи, за что вам причитается сигил. Кстати, в зависимости от того, убили ли вы Марайю или нет, Батиста скажет, что она умерла или заболела (соответственно). Принимайте условия и идите к дому Марайи.

Найти дом волшебницы несложно — внутри него на второй ярус ведет лестница из сияющих парящих платформ. Ни в одном из других домов такого смелого дизайнерского решения не наблюдалось. Найдите в комнате на полу крышку люка, поднимите ее и ступайте в телепортер.

Оказавшись в подвале, уберите бочки, преградившие проход к двум потайным дверям. Пройдите сначала по



одному секретному тоннелю и водрузите на напольную плиту бочку, а затем проделайте ту же самую нехитрую операцию в другом секретном помещении. После этого проход к щиту будет свободен.

Вернитесь теперь к Марайе (если, конечно, вы не причислили ее к стану мертвых) и поговорите с ней. Девушка научит вас некому ритуалу **Restoration Ritual**. Увы, дать более подробную информацию о нем мы не можем — так уж получилось, что Маришка случайно попала под взмах боевого молота... Ей Богу, совершенно случайно!..

Теперь самое время наведаться за сигилом к Батисте. Как ни странно, волшебница вас не обманет и отдаст обещанный предмет! Осталось лишь узнать мантру — и можно браться за восстановление храма.



Идите к домику с синей кнопкой у двери. Внутри поговорите с Тайдусом (**Tyodus**), который пообещает свое содействие в поисках мантры... За символическую плату в виде Посоха Мудрости (**Staff of Wisdom**). Выходите из города через ворота около дома Батисты и сразу поверните налево. Идите по тропинке в пещеру с извятием около входа. Внутри вместо обещанного Посоха вы обнаружите двух воров, которые, естественно, попытаются напасть на Аватара. Прочтите наглецов и заберите в качестве небольшой моральной компенсации клинок Дункана.

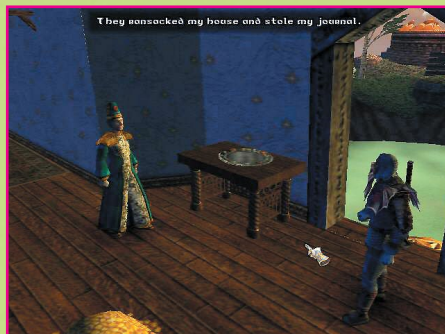
Возвращайтесь к обманчику Тайдусу и потребуйте от него объяснений. Старец, не моргнув глазом, предложит вам новое задание и направит в другую пещеру.



Выходите через городские ворота около дома Тайдуса и топайте налево. Отыскав пещеру, не торопитесь входить в нее, а проследуйте немного вперед по тропинке. Любопытство будет вознаграждено — вы станете обладателем очень мощного посоха **Shepherd's Crook** (очень эффективен против скелетов). Теперь возвращайтесь в пещеру и поговорите с демоном-стражем. Как ни парадоксально это звучит, но демон не обманывает вас, и его слову можно доверять. Поэтому согласитесь сложить оружие, после чего смело забирайте артефакт

Heartstone. Отыщите два ключа (один в пасти демона на стене, а второй — за ящиком) и отойдите с их помощью два сундука. Ступайте в телепортер и бегите назад.

Возвращайтесь к Тайдусу и выведите старикана на чистую воду. После того как волшебник вызовет летающую лодку, дождитесь наступления ночи (это важно), затем нажимайте на синюю кнопку в стене и поднимайтесь на платформе к кораблю. Перед тем как прыгнуть в него, **СОХРАНИТЕ ИГРУ!** Увы, транспортное средство будет частенько застревать, а то и вовсе выкинет нашего героя. Так что будьте готовы к любым сюрпризам.



После того как летучий голландец наконец-то выберется к центральному сооружению (так называемый **Lyceum**), немедленно прыгайте на уступ (**НЕ МЕДЛИТЕ!**) и заходите внутрь. Посмотрите в телескоп и запомните мантру («**АНМ**»), затем попытайтесь взять книгу с пьедестала. После последнего действия оракул небрежно поинтересуется, причастны ли вы к трагическим событиям в Британнии. Честно признайтесь, что в этом есть ваша доля участия (и это действительно так), после чего забирайте книгу (**Book of Truth**).



К этому моменту вы должны были трижды повстречать подростка-лгуна. В третий раз он уже не будет вас обманывать — его отец действительно в опасности. Отыщите нужный дом (с большой шкурой белого медведя на полу) и помогите его обитателям расправиться с бандитом. После этого поговорите с отцом мальчика, который попросит вас отыскать его журнал, где собраны результаты многолетних исследований.

Прежде чем восстанавливать храм и покидать это красивейшее место (а **Moonglow**, несомненно, самый красивый город в игре), вернитесь к Дункану и отдайте ему клинок. В ответ на этот добрый жест рыцарь обучит Аватара новому приему обращения с двуручным мечом.

Бегите к гавани (через ворота около дома Батисты, затем переберитесь через мост и бегите по тропинке) и с оружием наперевес врывайтесь в бунгало. Разделавшись с разбойником, заберите журнал и возвратите его владельцу. В порыве благодарности последний подарит вам пару свитков с заклинаниями. К слову, ради интереса подберите с пола книжицу с заманчивым названием «Все, что нужно знать Аватаре о сексе». А вот насчет содержания молчок — сами увидите!

Вновь возвращайтесь к гавани, но около погоста поверните налево (а лучше сразу обежать кладбище, чтобы не тревожить его обитателей) и идите в пещеру. Выйдя из нее, отыщите разрушенный храм и по привычной схеме восстановите его.

Теперь идите к гавани и поговорите с Рэйвен. Не обвиняйте ее во всех приключившихся бедах — вины девушки тут равным счетом ноль. Она вернет вам ваш поход-

ный рюкзак и доставит в Британнию (впрочем, можно выбрать и другие локации).

ПЕРЕД ОТПРАВКОЙ В YEW



Прежде чем пускаться в новое путешествие, поговорите с Лордом Бритишем (если не найдете его в тронном зале, ищите на балконе в магической лаборатории). Местный владыка поведает вам о новой напасти — обе луны, сияющие по ночам над Британнией, под воздействием черной магии колонн сошли со своих орбит и теперь с каждой минутой приближаются к поверхности планеты. Как говорится, комментарии излишни.

Побродите по столице, посетите магазины, закупите снабды, выучите новые заклинания. В общем, на совесть подготовьтесь к новым испытаниям.



Помните, мы говорили в свое время о двух небольших квестах? Самое время выполнить их. Для этого отправляйтесь к Paws и около первого дорожного указателя сворачивайте на северную дорожку. Довольно скоро вы выберетесь к хибарке озлобленного отшельника. Зайдите внутрь и дерните спрятанный в углу рычаг, после чего разделаетесь с хозяином (он нападет на вас). Теперь обойдите дом и идите по тоннелю к вершине горы. Разберитесь с несколькими бандитами, разбившими лагерь, и освободите пленницу — за все эти труды вы получите небольшую добавку к мане. По пути прихватите в пещере браслет **Ghost's Bracelet**, который понадобится в дальнейшем. Если есть желание, то пройдите через пещеру и отыщите подводный вход в сокровищницу разбойников, однако мы не рекомендуем это делать — слишком много риска, а доход мизерный.



Возвращайтесь назад (можно прямо аккуратно спуститься по крутому склону горы к разграбленной деревне) и идите к троллю, охраняющему мост. Оздайте его простым вопросом (или, не мудрствуя лукаво, убейте) и заберите из ближайшей пещеры вентиль. Отнесите его в Paws (второй островок) и установите в паз водяной мельницы. Опять же после этих

нехитрых действий немного возрастет максимальное количество маны.

YEW — ВОССТАНАВЛИВАЕМ СПРАВЕДЛИВОСТЬ

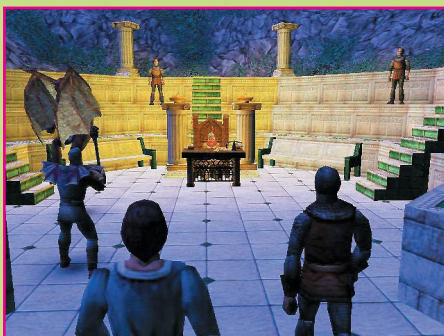


...and justice for all — знакомые слова, верно? «Справедливость для всех», и никак иначе. Только вот в Yew никакой справедливости нет и в помине — за малейшие проступки (а то и вообще без наличия оных) в этом жестоком городе наказывают смертной казнью. Обычно через сжигание на костре. Милое местечко...

Но сначала давайте разберемся, как добраться до Yew. Отправляйтесь к обители злого отшельника (выходите через восточные ворота, затем на первой развилке сворачивайте на север) и следуйте дальше к пещерам гоблинов. Несмотря на то, что ходы подземной пещеры несколько запутаны, не играет принципиальной роли то, как вы ее пройдете. Просто придерживайтесь, насколько это возможно, одного направления и двигайтесь вперед.

После того как вы окажетесь на свежем воздухе, двигайтесь далее, сверяясь время от времени с дорожными указателями. По пути вы встретите множество гоблинов — решайте сами, будете вы вступать с ними в бой или нет. Единственная рекомендация — уничтожьте здоровенного гоблина-волшебника, после которого останется полезное барахлишко.

Двигайтесь на запад, пока не выйдете к дороге, идущей с севера на юг. Она-то и выведет вас к Yew.



Поговорите с первым местным жителем, который будет прогуливаться по мосту. Он расскажет о запланированной казни некоей корсарки по имени... О дьявол, Рэйвен в серьезной опасности!

Дальнейшие действия очевидны — нам нужно попытаться остановить казнь и спасти девушку. Поэтому двигаемся к северо-восточной части города, где расположен амфитеатр суда. Обязательно сверяйтесь с картой — Yew представляет собой своеобразное место, не похожее на город в обычном понимании. Скорее, это набор хижин в лесах.

Будьте осторожны в пути — в местных чащобах обитает немало бандитов-лучников, облаченных в серые балахоны, делающие их фигуры трудно различимыми на фоне стволов деревьев. Старайтесь либо просто избегать их, либо побыстрее уничтожать, пока они не настигнули нашего героя своими стрелами.

В здании суда вы станете свидетелем «справедливого» суда. После того как Рэйвен приговорят к смертной казни через сжигание, не пытайтесь проучить бесцеремонного судью с помощью пары атакующих заклинаний или тяжелого топора — это только снизит ману.



Выходите из амфитеатра и поговорите с бескрылой гаргулей. Не дерзьте этой заносчивой особе, и тогда гаргуля посоветует переговорить с Васагралем (Vasagralem). Кстати, если вы уже выкинули из инвентаря яйцо королевы, то гаргуля просто обзовет вас лгуном и ни к какому Васагралему не отправит. Но это уже детали.

Идите к сооружениям с множеством навесных мостов и канатных дорог. Одна из движущихся платформ вывезет вас к дому Васагралема. Поговорите с этой гаргулей и потребуйте красную линзу (Red Lens), а также попросите помочь добраться до лабиринта Wrong, где надежно спрятан глипт.



Прежде чем отправляться в путь, спуститесь вниз и найдите каменный брод, ведущий прямо к винтовой лестнице. Поднимитесь наверх и подберите три закрытых книги. Если теперь их расставить на соответствующие полки (т.е. в те ряды, где стоят точно такие же по цвету и размеру книги), то откроется секретная ниша с книгой, содержащей мантру («ВЕН»).

Теперь пришло время отправляться в долгий путь к лабиринту Wrong — путь действительно будет очень долгим, без преувеличений. Итак, давайте по порядку. Сначала найдите местное стрельбище (кстати, на нем можно до максимума усовершенствовать искусство стрельбы из лука) и двигайтесь от него в юго-восточном направлении до тех пор, пока не набредете на дорогу, ведущую на северо-восток. Бегите по ней, сверяясь с указателями на столбах (красные стрелки). Бежать придется долго... Кстати, любопытный факт — по пути вы встретите башню в низине (не прыгайте вниз!) — это та самая башня, где проходил tutorial. Да и вообще, если немного отклониться от дороги, то можно встретить немало интересных вещей и персонажей. Но при этом велик риск заблудиться, поэтому не испытывайте понапрасну судьбу.

Полезный совет — по пути раскидывайте ненужные предметы или уничтожайте побольше противников. Это нужно затем, чтобы не заблудиться на обратном пути.

По пути все время осматривайтесь вокруг — ваша зада-



ча не пропустить зеленый штандарт на одном из заснеженных плато. Когда вы найдете его, поворачивайте на юг и поднимайтесь на самую верхнюю точку горы. Ответьте отрицательно на все три вопроса хищной птицы и заберите сгилл (Quill of Justice).



После этого возвращайтесь к прежнему маршруту и бегите дальше по указателям. Путешествие закончится, когда вы отыщите длинный мост, за которым вас будет ждать Васагралем (он стоит на причале под мостом). Поговорите с гаргулей и плывите на лодке к небольшому острову, под которым находится секретный подводный вход в лабиринт.

WRONG



Щелкните на левом черепе у двери и заходите в «гостеприимный» подземный мир. Здесь вас обязательно засадят за решетку (один раз сдаться стражниками просто необходимо, а дальше действуйте по собственному усмотрению), отберут оружие, жестоко обманут и вообще будут напрягать по полной программе. Так что будьте готовы. Если не хотите убивать почем зря стражей (кажется, это не слишком благоприятно сказывается на мане), то применяйте на них заклинание Charm.

Сдайтесь стражнику, прогуливающемуся за соседней стеной. Аватара заточат в темницу, отобрав все вещи и рюкзак (броня и пояс останутся). Напротив решетки будет секретная дверь в стене, для разблокирования которой необходимо убрать деревянную скамейку. Прежде чем ринуться в открывшийся лаз, подберите с пола клинок и склянку с черной жидкостью (делает персонажа временно невидимым).

Пока будете бежать по извилистому проходу, не связывайтесь с пауками — обычный клинок не самое лучшее оружие против них. Добравшись до камеры, поставьте на напольную плиту лампу, затем откройте дверь, дождитесь, когда охранник отвернется, и стремглав бегите к первой комнате по правую руку. Там вы найдете свой рюкзак и ключ.

Возвращайтесь в предыдущее помещение и отпирите не-



большой узорчатый ящик на стене. Дерните рубильник и прыгайте вниз, как только откроется решетка на полу.



Расправившись с местными обитателями, двигайтесь к комнате с рычагом около двери, дерните его, после чего бегите дальше. Выходите через двойные ворота и пройдите к первой камере справа. Оттуда вас окрихнет Рэйвен... Или не Рэйвен? Предупреждаем заранее — это не наша знакомая корсарка, а доплегангер, обладающий способностью принимать любой облик. Разделайтесь с тварью и подберите книгу, информация из которой нам понадобится чуть позже.

Возвращайтесь назад и бегите по коридору до тех пор, пока не найдете охранника, сидящего за столом. Не обращая на него внимания, двигайтесь дальше. Около напольной решетки поверните в комнату с волчьим загоном и поднимите с пола череп (**Scully's Skull**) — он еще пригодится впоследствии. Выходите из комнаты и бегите дальше в прежнем направлении.

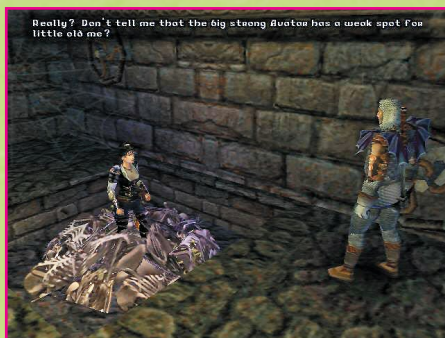
В конечном счете вы выберетесь к помещению с зарешеченным проемом, ведущим к пылающей комнате. Проще всего сделаться невидимым и проскочить мимо нерасторопного охранника, впрочем, можно и просто убить его (хотя это не так-то просто!).



Добежав до двери с пятью черепами, посмотрите в книгу, найденную в камере с доплегангером, и щелкните на черепах в нужной последовательности (нижний слева, верхний справа, верхний слева, нижний справа, самый верхний). После того как дверь откроется, прыгайте вперед и поверните рычаг в левом углу помещения. Затем разрубите паутину и поверните рычаг, справа поднимется платформа с Рэйвен. На сей раз настоящей.

Во время разговора с девушкой наблюдался баг с пропаданием курсора (версия патча 1.05 эту ошибку не исправляет!). Чтобы выбрать ответ, используйте клавиши **Q**, **E** и **I**.

Выходите из комнаты и двигайтесь в восток, избегая встреч с охранниками. Щелкните на зеленом полетце с изображением символа справедливости (чаша с весами)



и бегите налево. Обратите внимание — бежать нужно именно налево, а не в открывшуюся дверь. Остановитесь около решетки на полу, щелкните на темном камне в стене (справа) и прыгайте вниз.

Выбравшись из небольшого подземного хода (щелкните на белом камне, чтобы открыть решетку), идите к стене, возле которой расположен стол с чернильницей, лампой и раскрытой книгой. В этом же коридоре найдите помещение с квадратным бассейном и вентиляем в стене. Поверните вентиль и плывите в открывшийся подводный ход. Наградой за работу аквалангиста станет броня **Wyrmguard Armor**.



Возвращайтесь к столу и переместите чернильницу. Нажмите на потайную кнопку и выходите через открывшиеся помещения к тюремным камерам. Один из заключенных — работоровец; его, очевидно, лучше не выпускать. Второй — хозяин таверны, который был заточен в неволю из-за того, что один из постояльцев спьяну переломал себе руки-ноги... Отпустите этого бедолагу на свободу, а заодно и немного увеличьте максимальное количество маны.

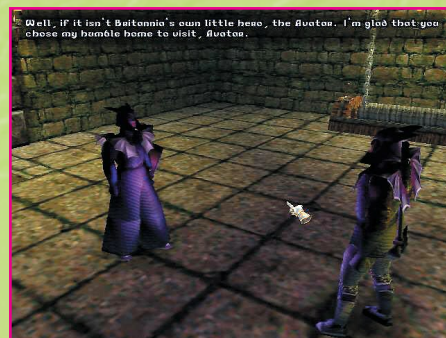
Щелкните на темном кирпиче возле напольной решетки и прыгайте вниз. Около сундука (как его отрыть, увы, неизвестно) щелкните сначала на голубую кнопку (откроется дверь наверху), а затем на красную. На зеленую — лучше не щелкать — это кнопка вызова охраны.

После телепортации (вас выбросит к камере хозяина таверны) **ОЧЕНЬ БЫСТРО** пробирайтесь к двери. Если чуть-чуть замешкаетесь, то она закроется, и придется повторять всю процедуру с самого начала.



В комнате с четырьмя сундуками будьте осторожны: ближний сундук справа и дальний слева — это ловушки! Идите дальше до зала, который при приближении Аватара немедленно будет затоплен водой. Плывите к подводному проходу, щелкните на вентиле (он не повернется, но сработает) и выбирайтесь к выходу.

Минув подвижные решетки, пройдите до конца коридора. В просторном зале вас встретит Джаана — еще одна



экс-спутница нашего героя, охваченная злыми чарами. Убить ее можно, но нежелательно. Поэтому постройте разговор по следующей схеме:

— **I am not your enemy. Let me help you.**

— **I've got to go. Goodbye.**

Затем подойдите к массивному валу и дерните рычаг. Джаана окажется в ловушке. После этого ведите речь следующим образом:

— **That's not going to happen, Jaana. You're staying right there where you can't hurt anybody.**

— **Open that portcullis, Jaana.**

— **Fine, you open the portcullis, and I'll open your cell.**

Дальше решайте, будете ли вы выпускать девушку (независимо от принятого решения, она попытается напасть на вас). Не обращайте внимания на робкие попытки ударить Аватара мечом и бегите в следующую комнату, где находится колонна. Перебейтесь через каменный завал и забирайте глипт.



Возвращайтесь назад и бегите в комнату с вращающейся шипованной колонной. Обойдите ее слева и щелкните на темном камне. С помощью появившегося телепортера выбирайтесь к началу лабиринта (к комнате с пентаграммой, находящейся между двух тюремных камер).

На развилке поворачивайте направо, а при выходе из камеры — налево. Бегите вперед, затем поверните у фонтана налево (стражу игнорируйте). Коридор выведет вас к центральному входу в **Wrong**, который неплохо охраняется. Разделайтесь со стражей и выходите через центральные ворота.



Бегите назад в Yew. Ориентируйтесь по столбам-указателям и по следам своего прошлого променада. Прибыв в город, немедленно отыщите разрушенный храм, который находится в северной части острова с двумя кровожадными дамочками. Что делать в храме — вам известно.

После ритуала идите к городскому суду и послушайте но-

вый вердикт. Bravo, Аватар, честно имя Рэйвен восстановлено! Да и с себя ты смыл клеймо позора! С этими благими известиями возвращаемся в Британию.

MINOC — ВОССТАНАВЛИВАЕМ ДОБРОТУ И СПОСОБНОСТЬ ПОЖЕРТВОВАНИЯ



Пояснения к карте:

- 1 Центральная часть табора, встреча с Блэкторном
- 2 Фургон цыгана Баро (лидер табора)
- 3 Оружейный магазинчик
- 4 Заброшенный дом, где обитает призрак девочки
- 5 Сожженный шатер
- 6 Магазинчик по продаже реагентов
- 7 Шатер Ирины — дочери Баро
- 8 Фургон Морганны



Восстановив силы в столице и пообщавшись с Лордом Бриллишем, отправляйтесь к гавани и плывите с Рэйвен к новому городу — **Minoc**. На сей раз гигантская колонна Стража сделала местных жителей жадными, черствыми, не способными на какие-либо жертвоприношения.

Сразу позволим себе небольшой совет — не идите на конфронтацию с местными жителями, не убивайте их. Лучше заплатите им несколько золотых и решите все вопросы мирно. Это не ударит сильно по вашему кошельку и сохранит ману.

После прибытия вы окажетесь на небольшом пятючке земли с разрушенным храмом. Просто запомните это место — ведь нам еще обязательно предстоит сюда вернуться — и плывите на соседний остров. Это и есть **Minoc**.

Поговорите со стражником около одной из дверей дома и заплатите ему 10 золотых, чтобы он пустил вас внутрь. Пообщайтесь с сумасбродным местным диктатором по имени Рэксос (только не доводите дело до драки — это всегда успеется) и выходите прочь. Подойдите со стороны



двора к одному из окон и пообщайтесь с плененным магом по имени Нико (**Nico**). Скорее всего, это **Nicodemus** — маг, с которым Аватару приходилось встречаться в предыдущих частях Ультимы. Пообещайте уладить все вопросы и двигайтесь в северном направлении.



Довольно скоро вы выйдете к лагерю цыган, где будет находиться и злодей Блэкторн (**Blackthorn**) — тот самый негодяй, который пленил Аватара в резиденции Сэмхейна. Блэкторн наложит на табор страшное проклятье — любой из цыган, кто попытается помочь нашему герою, немедленно умрет в страшных мучениях.

Ситуация не из легких, тем более что местные жители не готовы даже к самым малым жертвоприношениям, не говоря уж о собственной жизни! Но что-то предпринимать надо.

Для начала поговорите с лидером табора — цыганом по имени Баро (**Rom Baro**). Он предложит следующую сделку — вы несете ему хрустальный шар из Чернокаменных рудников (**Blackrock Mines**, другое название **Covetous**), а он отдает вам синюю линзу (**Blue Lens**) и сигил. По рукам!

На севере вы найдете фургон с цыганкой по имени Морганна (**Morganna**). Распросите ее подробнее, и она скажет вам мантру местного храма — «**CAH**». После этого она наложит проклятье на Блэкторна и умрет пожираемая пламенем. Увы, злой наговор Блэкторна оказался действенным.

Вернитесь к водоему и плывите на юг по подземному тоннелю.



Около места, где тоннель выходит на поверхность, возьмите с выступающего светлого камня меч **Gringolet**. Обязательно найдите это оружие — мало того что оно очень мощное и крайне эффективно против нечисти, так еще и в обязательном порядке необходимо для прохождения игры.

Возвращайтесь тем же путем назад и выбирайтесь к восточной части **Minoc**. Бегите по тропинке вверх, пробирайтесь через пещеры и двигайтесь к величественному входу в Чернокаменные рудники. Прежде чем войти внутрь, подлечите Аватара и вооружите его мечом **Gringolet**.



Несколько слов о предстоящем путешествии. Лабиринт рудников достаточно запутанный, поэтому будьте внимательны и не теряйте ориентиров. Это первое. Второе — в подземельях вы встретите множество скелетов, которые имеют неприятную способность к регенерации. Чтобы воспрепятствовать их «сборке», забирайте грудную клетку или череп убитого скелета. Потом их можно будет выкинуть, когда вы отойдете на приличную дистанцию от остальных останков. Третье, и самое ужасное, в рудниках **НЕ ДЕЙСТВУЕТ МАГИЯ!** Вообще никакая, в том числе и снадобья в склянках становятся абсолютно бесполезными. При этом они расходуются(!), но не оказывают ровным счетом никакого эффекта. Тем не менее, лечиться в подземельях можно, и роль таких полевых госпиталей выполняют зеленые озера. Их встречается достаточно много (не то что бы слишком много, но хватает), и определить их местоположение можно по характерному бульканью и распространяемому ярко-зеленому свечению. И последнее. Вы должны вынести из лабиринта хотя бы один черный камень (обьскивайте ящики по пути). А если найти еще три штуки (мы подскажем, где их отыскать), то впоследствии вы сможете сделать себе очень мощный меч (правда, к трем камням нужно будет добавить еще 7.000 золотых, но это не самая большая проблема, верно?).

Бегите по железной дороге до первого более-менее просторного зала (если забраться на второй ярус, то можно отыскать здесь зеленое лечебное озеро). Поверните в левый коридор и двигайтесь до помещения с лавой (в нем тоже есть лечебное озеро). В одной из пещер вы найдете огромное колесо (**Lift Gear**), которое, оказывается, можно без труда закинуть в походную сумку! Схватив его, возвращайтесь назад к первому залу.

Бегите по туннелю, уходящему на юго-восток, после чего поднимайтесь по деревянной винтовой лестнице (на ней нет ступенек — только сплошные деревянные пластины). Оказавшись наверху, идите в помещение с внушительным механизмом. Крутите вентиль в стене, затем подойдите к машине и положите большое колесо под шестерню, чтобы они пришли в зацепление. Не смущайтесь, что большое колесо находится в горизонтальной плоскости, если вы установите его правильно, то оно немедленно повернется и займет нужное положение. Вновь крутите тот же самый вентиль и бегите назад (вниз по винтовой лестнице).

Внизу поверните направо, после чего бегите в ближайший тоннель. Вскоре на вашем пути предстанет скелет по имени Лотар (**Lothar**), который самонадеянно заявит, что его можно победить только мечом **Gringolet**. Кроме этого он



поделится ценной информацией относительно уязвимых мест его хозяина — могущественного лича. Кстати, открывает эту груда костей исключительно из соображений мести — чем-то ему насолил хозяин.

Разделайтесь с Лотаром (не забудьте подобрать его грудную клетку или череп, а то он вновь оживет!) и заберите выпавший ключ. Откройте с помощью ключа сундук и нажмите в нем кнопку. После этого нажмите вторую кнопку сверху (другие и не сработают) на столбе и прыгайте на крышу элеватора.

Очутившись на втором уровне, бегите по туннелю, затем толкните вагонетку (просто щелкните на ней левой кнопкой), чтобы пробить с ее помощью стену впереди. Стремглав неситесь по рельсам ко второй вагонетке и запрыгайте на нее. Она перевезет нашего героя через пропасть.

ПРИМЕЧАНИЕ: Если вагонетка застрянет на склоне (а это бывает примерно в трех случаях из четырех), то вылезайте из нее и бегите вперед к обрыву. Поверните на запад и перелезьте через обрыв по камням.



Тем или иным образом перебравшись на противоположный «берег», идите в восточное ответвление, где в тупике находится ключ. Подберите его, затем возвращайтесь на противоположный «берег» (проще перебраться по камням) и возьмите череп, нанизанный на шест. В принципе, можно это и не делать, если вы сохранили череп (**Scully's Skull**) из подземелий **Wrong**.

Возвращайтесь к элеватору и отправляйтесь на третий уровень. Для этого сначала откройте сундук, нажмите кнопку на его дне, а затем щелкните по третьей кнопке сверху на столбе.

Бегите по туннелю, пока не окажитесь на деревянном мостике. В этот момент начнется землетрясение, и Аватар будет скинут с моста. Ничего страшного — убейте скелета, подлечитесь около зеленого озера и выбирайтесь из ямы по камням.

В следующем помещении за завалом находится еще одно лечебное озеро (ориентируйтесь по сиянию), но даже не оно представляет интерес. Сразу за водоемом на полу будет лежать чудесная корона — **Helm of Radiance**, не пропустите ее! Корона не очень выгодна по части защиты персонажа, но зато она распространяет вокруг себя свечение на достаточно приличный радиус.

Бегите дальше через заваленный камнями проход, затем расчищайте себе путь с помощью бочонков с порохом (небольшие бочонки с крестиками на ободке). Имейте в виду, что взрывы пороховых зарядов не причиняют Аватару равным счетом никакого вреда.

Тоннель приведет вас к подземному погосту. Отыщите могилу (в небольшой пещере), которая не развалится от вашего прикосновения. При этом череп заверещит, что его нужно срочно захоронить в этом месте. Поместите череп на могилу и возьмите ключ, который появится над надгробием.

Возвращайтесь назад, по пути обыскивая ящики (в одном из них будет лежать **Blackrock**). Добравшись до элеватора, спускайтесь на последний четвертый уровень.

Плывите по затопленному тоннелю и в первом же зале выныривайте на поверхность. А теперь внимание! **НИ В КОЕМ СЛУЧАЕ НЕ СОХРАНЯЙТЕ ИГРУ, КОГДА КАМЕРА НАХОДИТСЯ ПОД ВОДОЙ.** При препрочтении игра будет вылетать, как только камера сравняется с гладью воды! Мы на этом деле здорово погорели, поэтому считаем своим долгом поделиться печальным опытом...

Внизу отыщите лечебное озеро и восстановите до максимума здоровье героя. После этого наберите в грудь побольше воздуха и плывите по туннелю, ведущему на север. К слову, не забывайте о том, что восстановить запас воздуха можно прямо под водой около столбиков из пузырьков.

Выбравшись из тоннеля (в зал с колонной), бегите вперед, игнорируя прохаживающихся стражников-призраков. ныряйте в водоем и ищите подводный вход в колонну. Найдя его, забирайтесь внутрь и хватайте глипт.

Выбирайтесь на поверхность к тому месту, откуда вы ныряли, и бегите по берегу (опять же игнорируя стражей) вокруг колонны против часовой стрелки. Вскоре вы встретите стражницу — еще одну бывшую компаньону Аватара, охваченную злыми чарами. Поговорите с ней и скажите, чтобы девушка сопротивлялась магии Стража («...you must resist Guardian...»). После того как она падет ниц (она жива, просто временно отключилась), вновь поговорите с ней.

Напротив будет ход, который приведет вас к пещере с несколькими черными камнями (**Blackrock**) и множеством са-

моцветов. Соберите все это добро и выбирайтесь назад к бассейну, где на дне есть лечебное озеро.

Восстановив до максимума здоровье (это важно!), плывите по коридору, идущему на запад. Бегите вперед, избегая стычек с призраками. Добравшись до зала с огромным рвом посередине, перебирайтесь через него по любому из каменных завалов и отвлекайте охрану от двойной двери (побегайте по залу).

За дверью разделайтесь со скелетом и поместите на пентаграмму меч **Gringoleit**. Теперь оцените здоровье персонажа — оно должно быть не менее 70-100 хит-поинтов. Иначе с личем, который поджидает Аватара за дверным проемом, вам не разделаться. Если здоровья нехватает, вернитесь назад к подводному озеру, восстановите силы и бегите назад.

Сохраните игру. Лич достаточно силен и владеет магией (невидимость вкупе с ударом молнии), но разделаться с ним относительно не сложно. Подбегите как можно ближе к нему и перекиньтесь парой фраз, после чего включайте автонаведение (на всякий случай — клавиша **[I]**), чтобы не потерять лича из виду, и энергично машите оружием. После того как лич будет уничтожен, разделайтесь с парой зомби, ковыляющих на помощь повелителю.

Щелкните на матово-белом шаре в плавающей пентаграмме и идите в открывшийся секретный лаз. Заберите из сундука хрустальный шар, о котором говорил Баро, и нажмите на камень, выдающийся из стены. В следующем помещении возьмите бочонок с порохом и поставьте его на на-



польную решетку, после чего подорвите. Прыгайте вниз и плывите по подводному коридору, ведущему на север.

Выныривайте и плывите к твердой земле. На поверхности не забудьте выкинуть из инвентаря коллекцию грудных клеток и черепов! Здесь им будет самое подходящее место.

Отправляйтесь к Баро и поговорите с ним. Намекните, что вам не нужно золото за хрустальный шар, а вот сигил и синяя линза были бы весьма кстати. Но это Баро начнет маяться и попытается всучить деньги. Тогда предложите ему посмотреть в хрустальный шар, который, как известно, без искажения показывает те последствия, к которым могут привести неверные действия. После демонстрации Баро отдаст ключ от своего фургона и умрет, объятый пламенем... Проклятье Блэкторна по-прежнему действует, но скоро, очень скоро мы прекратим эти злодеяния!

Идите к храму, который располагается на небольшом острове, неподалеку от **Minoc**, и восстановите разрушенную святыню. После этого вернитесь в дом Рэксоса и поговорите с бывшим бесноватым диктатором. По слухам, разговор с ним можно свести к освобождению мага Нико, но нам это так и не удалось. Пришлось убить бедолагу (на карме это не сказалось) и забрать выпавший ключик от камеры.

После освобождения Нико рассказал о полезном ритуале мгновенного перемещения между храмами. Точнее, не между самими храмами, а стонхенджами, расположенными около храмов (массивные каменные плиты, образующие круг). Для перемещения нужно войти в такой стонхендж, поместить специальный магический шар в центр (шар этот вам отдаст Нико) и назвать мантру нужного храма. После телепортации магический шар автоматически окажется в инвентаре Аватара.

Прежде чем покидать **Minoc**, выполним еще пару небольших заданий. Прежде всего дождитесь наступления ночи и отправляйтесь к заброшенному дому. На втором этаже вы встретите призрак пятилетней девочки. Девчушка еще не поняла, что умерла и стала духом. С материальным миром

ее связывает только потерянная кукла, которую она никак не может отыскать. Пообещайте вернуть куклу и идите к водопаду. За водопадом будет пещера, где и находится потерянная кукла. Отнесите ее девочке и получите за труды бонус к мане.

Второй квест можно выполнить только в том случае, если вы спасли мальчонку из горящего дома и вернули из плена его мать. По пути вы должны были взять браслет **Ghost's Bracelet**. Если же его нет в вашем инвентаре, то можете не хлопотать.

В другом случае вернитесь к дому Рэксоса и отыщите пореб в углу (направо от выхода со стороны побережья). Уберите стул и поднимите крышку. В тайнике вы найдете несколько ценных предметов, в том числе и ожерелье **Ghost's Necklace**. С этими двумя драгоценностями отправляйтесь на местное кладбище. Не обращая внимания на абсолютно безвредного призрака, поместите эти два предмета на гроб в склепе. Наградой за труды будет очередное увеличение кармы.

Возвращайтесь к кораблю Рэйвен и плывите с ней к городу пиратов. Однако судьба распорядится иначе — корабль пришвартуется около логова самого Стража! Бегите по дорожке до входа в подземный замок и двигайтесь вперед до тронного зала. После того как Сэмхейн будет повержен, между Аватаром и Стражем состоится любопытный разговор. Во время беседы слегка(!) ударьте Стража — весь удар немедленно отразится на Аватара, так что не переусердствуйте. После демонстрации могущества Страж заки-



нет героя назад к кораблю...

На этом мы заканчиваем наше повествование о приключениях Аватара. Пять из восьми добродетелей были восстановлены, а три еще ждут своего часа. К сожалению, мы не можем опубликовать окончание прохождения из-за ограниченного объема журнала. Тем не менее, если будут трудности, то связывайтесь с нами, мы постараемся помочь.

Также обязательно посетите следующие сайты: <http://rpg-planet.com/ultima9/> и <http://www.ultimadungeon.com/>, где имеется множество полезной информации по игре — советы, хинты, прохождения, специализированные форумы и т.д. и т.п.

А пока несколько советов по поводу следующего путешествия Аватара (**Trinsic** — восстановление благородства):

- 1 Мантра храма — «**SUMM**».
- 2 Кузнец в здании на юго-западе за три черных камня (**Blackrock**) и 7.000 золотых изготовит самый мощный меч в игре!
- 3 Забрать меч нужно после восстановления храма.
- 4 Неплохая броня спрятана в озере на северо-западе **Trinsic**.
- 5 В пещере, охраняемой гоблинами и располагающейся на полпути к храму, находится посох **Staff of the Death** — отличное оружие против мертвечины и нечисти.
- 6 О местоположении лабиринта **Shame** можно узнать из дневника шпиона (самого шпиона, разумеется, нужно предварительно убить).
- 7 Сигил (**Chalice**) нужно будет трансформировать (иначе он не работает), положив на пьедестал статуи в бастионе.

PLANESCAPE: TORMENT

Сергей ДРЕГАЛИН и Юрий ПОМОРЦЕВ dreg@gameland.ru

ВСТУПИТЕЛЬНЫЕ КОММЕНТАРИИ

Данное прохождение раскрывает самый быстрый способ закончить игру, т.е. содержит минимальный набор действий (ну, может, чуть-чуть больше), необходимый чтобы полюбоваться финальным роликом. По приблизительным оценкам — такой путь задействует не более трети от всего потенциала игры.

Мы полностью отдаем отчет, что дополнительные задания — это одна из самых интересных (и полезных) составляющих игры. Но если подробно говорить о каждом квесте, то нужны пространства целого отдельного спецвыпуска. Мы даже хотели сначала сделать таковой, но по ряду причин сия идея оказалась неосуществимой. Поэтому было принято решение опубликовать информацию о сюжетном хребте игры, чтобы помочь вам придерживаться основной направляющей, параллельно изучая дополнительные особенности и нюансы.

Будем откровенны — пройти всю игру, двигаясь исключительно в рамках главной сюжетной линии, практически невозможно. Догадываетесь в чем тут дело? Конечно все в тех же приспосабливаемых дополнительных квестах, которые приносят основную часть опыта персонажам, а, следовательно, и оказывают основное влияние на развитие наших бесстрашных героев. Поэтому выполнение дополнительных заданий — это не только новая порция развлечений, но и обязательное условие для успешного завершения Planescape: Torment.

Мораль такова — всегда старайтесь придерживаться следующих правил:

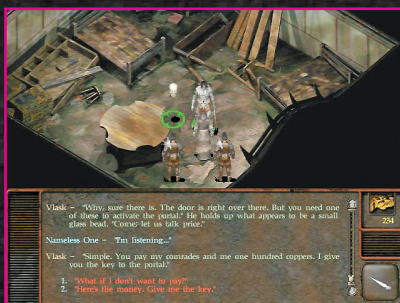
- 1 Внимательно изучайте каждую локацию, благо они не слишком большие.
- 2 Беседуйте с местным населением — в половине случаев беседа с персонажем, обладающим уникальным именем, принесет дополнительный квест или полезную информацию.
- 3 Вчитывайтесь в текст! Конечно, диалогов в игре ОЧЕНЬ много, но в подавляющем большинстве случаев они действительно несут существенную смысловую нагрузку, поэтому просто жизненно необходимо внимательно их изучать.
- 4 Большинство диалогов имеют несколько полярных вариантов ответов, которые приведут, соответственно, к диаметрально противоположным результатам. Старайтесь отвечать исходя из той роли, которую вы возложили на Безымянного. Если вы стремитесь стать непременно Lawful Good, то не лгите, не требуйте мзды за выполнение заданий, не совершайте в сделки с совестью и т.п.
- 5 Почаще заглядывайте в журнал, где собрана информация о каждом вашем действии, о выполненных/невыполненных заданиях и обо всех персонажах и противниках, с которыми вам выпало сомнительное счастье повстречаться на пути.
- 6 Будьте любознательны и последовательны — тогда ваша копилка опыта непременно заполнится звонкой экспой!

ПРОХОЖДЕНИЕ ОСНОВНОЙ СЮЖЕТНОЙ ЛИНИИ RAGPICKER'S SQUARE

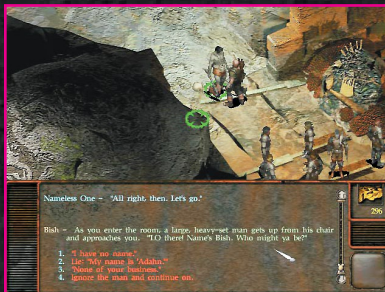


Пройдя через весь Hive, вы выберетесь к этой обители Сборщиков (Collectors). По большому счету — это мусорщики, которые собирают всякий хлам для продажи. В центре локации есть лачуга Midwife's Hut, где обитает Old Mebbeth, которая даст приют отряду. Кстати, у нее можно приобрести скролл Remove Curse.

Отыщите дом с порталом вместо входа. Войдите внутрь и дождитесь появления Vlask — мерзавца, продающего ключ всем тем, кто попался в его ловушку. Забирайте портал (в зависимости от личных предпочтений — либо убейте Vlask и его телохранителей, либо заплатите требуемую сумму) и хлам (junk) из ящика, который необходим для активации городского портала. Используйте портал, после чего отправляйтесь в северо-восточную часть локации и проходите через ворота. На будущее — для такого перехода всегда потребуются хлам.

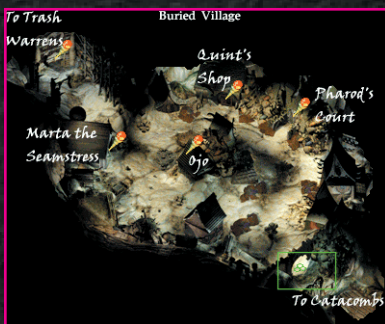


TRASH WARRENS



В этом местечке довольно много головорезов (thug) — полуфабрикатов для получения дополнительных очков опыта. Двигайтесь в юго-восточном направлении, а потом поговорите с охраной, чтобы она вас пропустила к Захороненной Деревне (Buried Village). Если вдруг разговора не получится, то просто перебейте всех стражей.

BURIED VILLAGE



Здесь обитает столь нужный нам Pharod. Его резиденция находится на востоке и охраняется стражей. По идее, они должны вас пропустить без единого звука (разве что с подозрением окинут взглядом). Поговорите с Pharod и пообещайте принести ему сферу Bronze Sphere из Катакомб.

Выходите из дома старца и отправляйтесь на юго-восток. Поговорите со стражей (скажите, что вас



направил с заданием Pharod) и отправляйтесь на поиски сферы. Кстати, нам очень не понравилось обращение «berk», поэтому этот патруль на обратном пути нас уже не встречал...

WEeping STONE CATACOMBS



Двигайтесь на юго-запад, по пути убивая крыс. Крысы, несмотря на скромные размеры, могут довольно чувствительно засадить зарядом молнии,



так что будьте начеку. Не забудьте заглянуть в склепы — там много добра. Кроме этого, здесь можно даже получить квест!

DEAD NATIONS



Как только вы очутитесь в этой локации, вас окружит толпа зомби. Предводитель нежити по имени **Hargrimm** предложит вам сложить оружие — не сопротивляйтесь, плен будет недолгим, а со всеми врагами вам все равно не совладать.

После того как вы окажетесь в темнице, поговорите со своим сокамерником... Невероятно, но это окажется **Soego** — тот самый адепт фракции **Dustmen**, которому вы благополучно свернули шею, выходя из морга. Неужели перелом шейных позвонков отныне не смертелен? Но умерьте свое любопытство — скоро вы получите ответ.

Поговорив с **Soego**, бегите из камеры и отыщите скелета, исполненного сомнений (**Doubtful Skeleton**). Поговорите с этой нежитью и возвращайтесь к **Soego** с полученной информацией. Как только **Soego** покинет помещение, обы-



щите пьедестал в центре. Вы найдете журнал, в котором будет ясно сказано, что **Soego** — это шпион, который принял облик убитого приверженца **Dustmen**. Сообщите известие **Hargrimm**, после чего либо отыщите **Stale Mary** и попросите ее провести вас к Молчаливому Королю (**Silent King**), либо убейте крысу и поговорите с **Hargrimm**. Первый вариант требует достаточно высокого значения харизмы. Кстати, во время разговора с **Stale Mary** не забудьте попросить обучить вас языку мертвых.

После нанесения визита Молчаливому Королю отправляйтесь к проходу, находящемуся недалеко от входа в эту локацию (юго-восточная часть карты).

DROWNED NATIONS



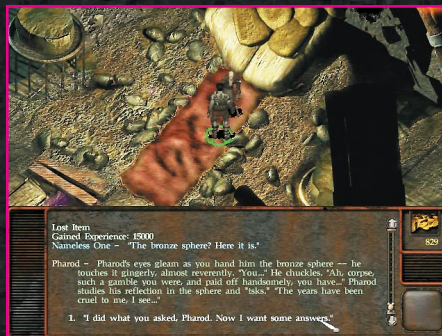
Бронзовая сфера находится в глубине локации, в юго-западной части, и охраняется двумя гигантскими белыми тварями. Обратите внимание, что многие обитатели этого



подземелья конфликтуют между собой, поэтому дайте им возможность перебить друг друга, а потом разделайтесь с ослабленным победителем.

BURIED VILLAGE—ВНОВЬ

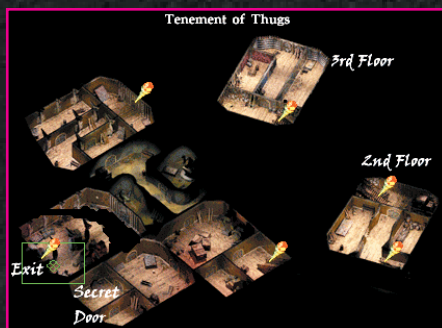
После того как сфера будет найдена, возвращайтесь прежним путем к **Pharod**. Если вы перебили всех охранников перед воротами в юго-восточной части локации, то просто высадите решетку и уничтожьте новый патруль.



После того как сфера будет передана, старец поведает вам немало ценной информации, а также познакомит со своей дочерью Анной. Вы должны ее помнить — она стояла на площади в северо-восточной части **Hive**. Рекомендуем взять Анну в команду и попросить ее отвести вас к тому месту, где девушка впервые нашла труп Безмямяного. В принципе, добраться до этого места можно и без посторонней помощи, но пусть лучше Анна вам посодествует.

Оказавшись около расписной двери, попросите девушку открыть ее. Добро пожаловать в Обитель Головорезов!

TENEMENT OF THUGS



Пройти через здание можно двумя способами — прямолинейно-кровавым и изящно-миролюбивым. Настоятельно рекомендуем второй, так как врагов в этой локации слишком много и справиться со всеми будет очень сложно (хотя и возможно).



Итак, действуем хитростью. Отыщите девушку по имени **Sybil** (не открывайте дверь в комнату на западе!) и спросите ее о данном здании. После этого поднимайтесь на второй этаж, а затем на третий, где обитает маг. Противник он неприятный, но не слишком уж опасный, особенно если нейтрализовать его специальной способностью Мортэ (**Litany of Curses**). Возьмите ключ и возвращайтесь назад. Обойдите комнату, где кишмя кишат головорезы (та самая комната, рядом с которой стояла **Sybil**), и откройте южную дверь ключом. Затем быстро заходите внутрь и бегите на запад. Вуаля, мы на Аллее!

ALLEY OF LINGERING SIGHS

Идите против часовой стрелки по аллее мимо работающего **Daebusa**. По пути обязательно заглядывайте в хибарки, и ваше любопытство будет вознаграждено — в одном из домов вы обнаружите труп.

Покиньте ненадолго локацию через юго-восточный выход. Поговорив с каменным лицом, вернитесь назад и отыщите работающего **Daebus**. Расскажите ему о найденном трупе и возвращайтесь к говорящей физиономии.



После этого с помощью фомки (**prybar**) или молота (**hammer**) сведите на нет все работы старательного **Dabus**. Для этого необходимо отыскать два специфических места (курсор на них примет знак вопроса) — первое находится практически напротив юго-восточного выхода, а второе — там, где вы впервые встретили работающего **Daebus**.

После этого в последний раз вернитесь к каменному лицу, полюбуитесь на результаты собственных стараний и отправляйтесь в **Lower Ward**.

LOWER WARD



Перед тем как отправиться в это место, обязательно заберите все ценные предметы у Мортэ. Дело в том, что как только вы войдете в **Lower Ward**, неугомонный летающий череп будет похищен! «Заказчиком» выступил немного сумасшедший маг по имени **Lothar**.

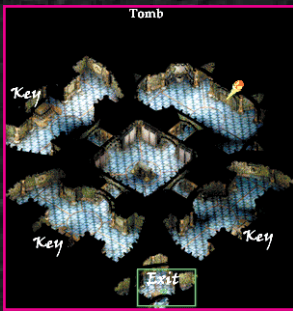


Отыщите его обитель и поговорите с ним. **Lothar** предложит вам обменять Мортэ на другую черепную коробку — **Skull of Great Value**, которая находится в подземном Склепе (**Tomb**). Соглашайтесь на сделку и отправляйтесь на поиски через секретный проход под диваном.

TOMB

Идите к portalу на юго-востоке, минуя шайку головорезов (пока не вступайте с ними в конфликт — это еще успеется). После телепортации привычным маршрутом выходите к **Drowned Nation** и двигайтесь к склепу.

Оказавшись внутри в гордом одиночестве (перед тем как



расстаться со своей группой, освободите побольше слотов в инвентаре!), идите к центральному помещению. Не смущайтесь, когда нашего героя без малейшего предупреждения ударит молния или перенесет телепортер.

Все так и задумано!

Схема действий следующая: три раза вас перебросит телепортер в центральном помещении в разные закутки Склепа, где лежат три ключа. При этом вернуться из этих закутков можно только... добровольно распрощавшись с жизнью! Впрочем, «распрощаться с жизнью» — громко сказано, на то Безымянный и бессмертен, чтобы каждый раз после получения мегавысоковольтного разряда возрождаться заново. Поэтому собирайте все три ключа, после чего прочитайте в центральном помещении информацию со всех(!) панно и откройте гробницу в центре. Увы, нужного черепа там не окажется. Зато Безымянный станет обладателем ценного ключа, который впоследствии еще пригодится.



Идите в направлении юго-западного коридора до тех пор, пока не сработает телепортер. Забирайте из ящика все предметы (вот для этого-то и были нужны свободные слоты) и возвращайтесь к своим компаньонам.

Возвращайтесь к сдвинутому магу-коллекционеру и выменяйте Морте на череп **Soego**. Если вы не подобрали последний, то можете по пути из Склепа убить предводителя крыс-оборотней по имени **Mantuok**, голова которого тоже вполне подойдет для обмена. Похоже, магу без разницы, какие черепа держать в своей коллекции...

CLERK'S WARD



Выходите из **Lower Ward** через восточные ворота и отправляйтесь в **Clerk's Ward**. Здесь первым делом отыщите магазин **Vrischika**, находящийся на юго-востоке локации. Внимательно(!) осмотрев ее ассортимент товаров, купите следующие предметы: **Deva's Tears**, **Fiend Tongue** и **Chocolate Quasit**. Все эти три экзотических предмета понадобятся в дальнейшем.



CIVIC FESTHALL

Идите через восточную часть локации к **Civic Festhall**, где немедленно примкните к рядам фракции **Sensorium**. Для этого необходимо потолковать с человеком по кличке **Splinter**, который находится прямо напротив входа. После этого попросите **Splinter** показать вам частную резиденцию фракции.

После того как **Splinter** отведет вас в нужное местечко, поговорите с магом **Quell**. Отдайте ему **Chocolate Quasit** (без них никакого разговора не получится) и как следует спросите старца о **Ravel**. После беседы дотроньтесь до всех трех ярких сфер на пьедестале — это даст дополнительную важную информацию.



Возвращайтесь назад в общую резиденцию и идите на восток. Пройдите в следующую локацию и возьмите у девушки, сидящей за столом (**Room Clerk**), ключи от своей старой комнаты. В комнате обязательно найдите среди прочего журнал — **Dodecahedron**. Увы, прочитать его содержимое пока невозможно, так как Безымянный не знает (а точнее, не помнит) языка, на котором сделаны все записи.

FINAM'S HOUSE

Заскочите в Бордель (**Brothel of Slating Intellectual Lusts**), находящийся в центре локации. Не слишком увлекайтесь беседой с местными жрицами любви — это предваритель-



ный визит, цель которого найти две вещи (**Finam's Book** и **Handkerchief**). **Finam's Book** находится в небольшом ящике за первой дверью налево от входа, а **Handkerchief** можно отыскать практически в каждой комнате.

С книгой идите в дом **Finam's House** и поговорите с хозяином. От него нужно добиться, чтобы он поменял книгу (**Finam's Book**) на записки (**Notes**), с помощью которых можно перевести текст журнала. Обменявшись, изучите записки и внимательно изучите журнал (до появления надписи **51-AA**).

GREAT FOUNDRY

В Адвокатуре (**Advocate's House**) поговорите с юристом по поводу своего наследства (код **51-AA** — это и есть ключ к



получению наследства). Юрист отдаст нашему герою расписку (**Receipt**) и велит отправляться с ней за получением в Литейную (**Great Foundry**).

Выбора нет — отправляйтесь в Литейную. Покажите охранникам расписку и входите внутрь. Найдите в одном из восточных коридоров служащего по имени **Nadlin** и предъявите ему расписку. После этого заберите наследство — не идентифицированный предмет **Curious Ironwork**. После идентификации окажется, что это ни что иное, как портал (**Unfolding Portal**)!

THE BROTHEL

А вот теперь самое время познакомиться с обитателями Борделя. Прежде всего обстоятельно поговорите с **Fall-From-Grace**, после чего отыщите девушку по имени **Dolora**. Поговорите с ней по поводу ключей от ее сердца, которые находятся у **Merriman**. Отправляйтесь в **Civic Festhall** и найдите указанного человека (он обычно гуляет по коридору около лекционных аудиторий). Обкрадите/убейте/выполните дополнительный квест и заберите ключи.

Если для вас не играет принципиальной роли одно дополнительное убийство, то разделайтесь с человеком по имени **Montague**. Если же путь жестокости и насилия для вас неприемлем, то можете оставить его в живых, но потом придется вернуться сюда еще раз.

Возвращайтесь в Бордель и утешьте **Dolora**. После этого найдите девушку по имени **Ecco** и попытайтесь с ней поговорить. Затем вернитесь к **Dolora** и расспросите ее об Ecco, и вновь вернитесь к ней представительнице древнейшей профессии. Отдайте девушке сначала **Fiend Tongue**, а после того как с губ жрицы любви сорвется поток брани — и **Deva's Tears**. Спросите **Ecco** о **Ravel** и возьмите на заметку, что в Борделе работает дочка **Ravel** по имени **Kesal-Serris**.

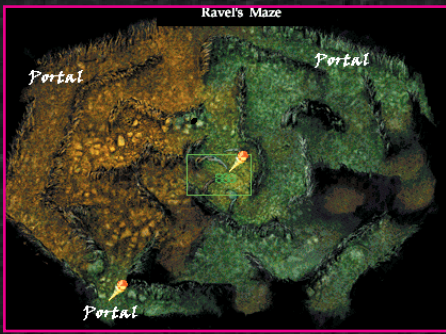
Теперь идите к **Juliette**. Девушка пожалуется на напряженные отношения с молодым человеком по имени **Montage** (упокой Господь его душу!). Если вы не убили его ранее, то разворачивайте стопы в **Civic Festhall** и поговорите с ним, ловко сыграв на чувстве ревности. После этого поговорите с **Juliette**, которая раскроет еще один небольшой секрет — **Kimaxd** и **Kesal** (обе работают в Борделе) — сводные сестры.

Подробно(!) расспросите о родственных связях **Kimaxd**, после чего поговорите с самой **Kesal**. Вам нужно несколько капель крови последней, чтобы активировать портал. Вот тут-то и пригодится платок (**Handkerchief**).

После небольшого кровопускания поговорите с оставшимися девушками (**Yves**, **Nenny Nine-Eyes**, **Vivian**, **Marissa**) и со шкафом (**Luis**) в комнате слева от входа (выполнять квесты не обязательно). После этого подойдите к **Fall-From-Grace** и предложите ей присоединиться к вашему отряду. Поскольку вы поговорили со всем десятком ее «кучницами» (девять девушек + шкаф), то она с радостью примкнет к группе искателей приключений.



RAVEL'S MAZE



После использования телепортера **Unfolding Portal** отыщите омерзительную ведьму по имени **Ravel** и поговорите с ней. Разговор будет долгим и неприятным. Ответьте на все(!) ее вопросы, после чего задайте свои.



В конечном счете разговор выльется в ожесточенную схватку. Победить ведьму непросто, так как ей на помощь придет разнообразная нечисть. Но, тем не менее, одержать верх можно.

После стычки отправляйтесь в северо-восточную часть локации.

CURST



Этот населенный пункт состоит из двух локаций — внутренней (**Inner**) и внешней (**outer**). Показавшись в **Curst** (а изначально вы будете находиться во внешней части), отыщите таверну

Traitor's Gate Tavern.

Поговорите с ее хозяйном и найдите пятерых персонажей (все находятся в пределах таверны на первом этаже!), которые поручат вам пять простеньких заданий. В качестве награды они поделятся с вами пятью ключами. Итак, перечень персонажей и краткая информация по выполнению квестов:



1 Marquez — офицер охраны — поручит найти его дочку **Jasliya**, которая была захвачена в плен и сейчас содержится в **Inner Curst** (в северной части). Немаловажно, что задание будет считаться успешно выполненным даже в том случае, если при разборке с бандитами дочка погибнет.

2 Kida — официантка — желает уладить конфликт между кузнецом **Crumplepunch** и его братом по имени **Kester**. Поговорите с **Crumplepunch** (кузница в **Outer Curst**) и разрешите спорную ситуацию. После этого возвращайтесь за вторым ключом.

3 Nabat страстно желает помочь **Kyse** (**Outer Curst**), который подвергается нападкам со стороны предводителя головорезов **Wernet**. Найти негодяя можно в (**Inner Curst**) в южной части, рядом с фургоном. После разговора с ним

вернитесь к **Kyse** и помогите ему отбиться от нападения. Третий ключ — ваш!

4 Dallen попросит предотвратить покушение на жизнь высокопоставленной особы по имени **Anzius**. Отыщите **Anzius** (западная часть **Inner Curst**) и поговорите с ним. Потом сделайте донесение начальнику охраны (**Captain of Guard**), который находится в центральной части **Inner Curst**.

5 Dona Quisho попросит выпустить демона, поселившегося в зернохранилище (**Grain Silo**). Это, пожалуй, самый простой из всех пяти квестов — просто поднимитесь на второй этаж хранилища, поговорите с духом и разбейте



пентаграмму.

С пятью ключами подойдите к хозяину таверны. Будьте готовы к короткой схватке со здоровенным детиной, находящимся рядом со стойкой. После этого отдохните и отправляйтесь в подземную часть города.

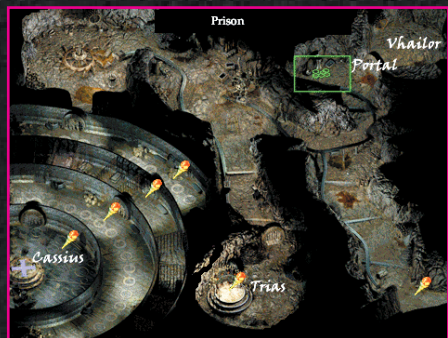
UNDERGROUND CURST



Оказавшись в подземелье, просто двигайтесь на восток, соблюдая максимальную осторожность.



PRISON



Отыщите в южной части пленника по имени **Trias**. Поговорите с ним и, разузнав пароль для открытия тюремной двери, отправляйтесь на запад. Пробирайтесь через эшелонированную систему обороны, не пропустив при этом ключ (**Bone Key**). За внутренним кольцом вы найдете неприятное существо, которое предложит вам спарринг, предварительно выяснив, по какому из параметров вы добились наибольшего успеха (сила, ловкость и так далее). Убейте его, навалившись всем скопом.



После победы заберите меч и возвращайтесь с ним к пленнику. Освободите его, топайте к телепортеру в северо-восточной части локации.

OUTLANDS



Если вы не хотите тратить лечебные снадобья или ваша группа изрядно потрепана, то просто бегите, не обращая внимания на врагов, к голове огромного скелета. Внутри будет ждать **Fhjul** — жутковатое на вид существо, которое станет вашим временным союзником. Воспользовавшись гостеприимством, как следует отдохните, после чего потребуйте лучшие предметы экипировки и самые эффективные заклинания.



Покиньте обитель **Fhjul** и бегите к порталу, находящемуся около левой руки скелета.

BAATOR



Если для вас это дело принципа — сражайтесь! Мы же рекомендуем не ввязываться в драку, так как противники здесь слишком сильны и имеют иммунитет к обычному оружию. Так что не тратьте силы, поверьте, они еще ой как понадобятся.

Добирайтесь до юго-восточной части локации и идите к Колонне Черепов (**Pillar of Skulls**). Разговор с ней раскроет тайны проклятья Безымянного, его прошлой жизни, причины смерти... Но за свои ответы Колонна будет требовать жертв. Мы по оплошности принесли на алтарь истины Морте — не повторяйте эту ошибку! Просто дайте возможность летающей черепашке вовремя слинять, а на обратном пути возьмите его назад.

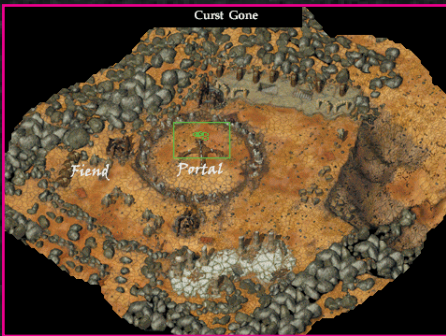
В разговоре с Колонной обязательно выясните, как вам вернуться назад. После этого появится портал в юго-западной части предыдущей локации. Возвращайтесь к ней



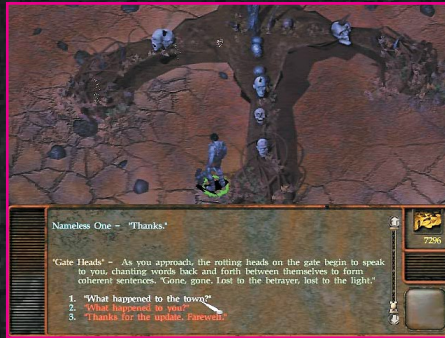
(опять же по возможности избегая стычек с превосходящими силами противника).

Учтите, что домик **Fhjuul** теперь не безопасен — в любой момент его «гостеприимный» хозяин может напасть на вас. Но, тем не менее, обменять информацией с **Fhjuul** необходимо — иначе он не поставит портал около... ммм... тазоберенной кости скелета.

CURST GONE



Вернувшись в **Curst**, вы застанете полнейший хаос и разруху. К этому моменту вы уже должны хорошо знать имя



виновника всех бед (в том числе и бед Безмянного) — это ни кто иной, как **Tias**. Убить его будет **ОЧЕНЬ** сложно. Поэтому сразу постарайтесь максимально облегчить себе жизнь. Сделать это можно единственным путем — помогая всем местным жителям. Чем больше вы ликвидируете злодеяний **Tias**, тем слабее будет его магия в финальном поединке. Так что старайтесь изо всех сил.

Во внутренней части города идите к Зданию Администрации (**Administration Building**) и поднимайтесь на третий этаж. Перед третьим этажом обязательно сохраните игру — повторяем, схватка будет безумно напряженной.

FORTRESS OF REGRETS

Перед тем как добить мерзавца (он сам инициирует диалог, когда получит серьезные ранения), узнайте, как попасть в **Fortress of Regrets**. Ну а после этого добейте его!

После нескольких телепортаций вы окажетесь в зале с несколькими причудливыми машинами и уймой призраков-теней. Сражаться с ними нет ни малейшего резона, поэтому просто бегайте от одной машины к другой, включая их механизмы. После включения всех машин (всего их четыре), идите в телепорт на востоке.

Разделайтесь с **Игнусом** и дотроньтесь до кристалла. После того как **Безмянный** придет в себя, перед ним будут стоять три инкарнации — хорошая (**Good**), практичная

(**Practical**) и паранойяльная (**Paranoid**).

СОХРАНИТЕ ИГРУ — неверные ответы могут привести к печальным последствиям! Вам нужно, чтобы каждая из них сплелась с **Безмянным**. Для этого убедите хорошую инкарнацию (это сделать наиболее просто), обманите практичную (выберите ответ с ключевым словом «**Bluff**») и грубо одуряйте последнюю инкарнацию (говорите с ней «на языке **Uyo**»).

А дальше... А дальше будет самое интересное! Главный выбор — еще впереди...



ПОТЕНЦИАЛЬНЫЕ КОМПАЬОНЫ

Annah



Раса: Tiefling
Класс: Fighter/Thief
Местоположение: Pharod's Vault (Buried Village).

Для присоединения: Принести Pharod (отцу Анны) сферу Bronze Sphere (см. прохождение, раздел Drowned Nations).

Комментарии: Анна — очень полезный персонаж в начале игры, но ближе к финалу доля ее участия в сражениях начнет потихоньку снижаться. Как боец Анна не особенно сильна, ну а вор в команде нужен постольку поскольку (если есть могучий воин с силой от 18, то подавляющее большинство замков вы взламываете силой). И, тем не менее, советуем взять Анну с собой в команду — дополнительная «огневая» поддержка вкупе со способностью обнаруживать и обезвреживать ловушки всегда полезна.

Fall-From-Grace



Раса: Succubus
Класс: Priestess
Местоположение: Brothel of Slating Intellectual Lusts (Clerk's Ward).

Для присоединения: Поговорите со всеми десятью «ученицами» Fall-From-Grace (см. прохождение, раздел Clerk's Ward).

Комментарии: Грешница (а именно так переводится прозвище этой особы) — обязательный участник вашего отряда. Она — единственный присоединяемый персонаж с классом жрица, поэтому на ее хрупкие плечи падет ответственность за врачевание всего отряда (если применить на нее **Eva Enoll's Duplication**, то эффект от лечащих заклинаний удвоится). Помимо лечащих заклинаний в арсенале Грешницы есть отличный атакующий spell — **Call Lighting**, наносящий очень много повреждений в определенном радиусе (кстати, это заклинание можно применять и в закрытых помещениях, несмотря на то, что в тексте описания указано обратное).

Morte Rictusgrin



Раса: Mimic
Класс: Fighter
Местоположение: Mortuary
Для присоединения: Присоединяется в самом начале игры.

Комментарии: Морте — ваш самый первый спутник, с которым вы наверняка не захотите расставаться на протяжении всей игры (хотя будут прецеденты — см. прохождение, раздел Lower Ward). В начале игры — так это просто бесценный компаньон, который обладает колоссальным «врожденным» иммунитетом почти к любым видам физическим атак (75%). Кроме этого очень полезной бывает специальная возможность Морте — **Litany of Curses**, которая лишает противников-магов способности к применению заклинаний. Но ближе к финалу игры эффективность Морте существенно снижается в основном из-за его перманентного АС, который нельзя улучшить.

Vhailor



Раса: Неизвестна
Класс: Fighter
Местоположение: Северо-восточная камера в тюрьме Curst Underground (см. прохождение, раздел Clerk's Ward).

Для присоединения: После телепортации поговорить с Vhailor.

Комментарии: На наш субъективный взгляд — не очень полезный персонаж. Его характеристики неплохи (особенно сила 18/51), но перспектив у него довольно мало. Уж если вы хотите заполучить действительно хорошего бойца, то берите **Дак'кона**, который к тому же обладает навыками в области магии. Единственное преимущество **Вхэйлора** перед **Дак'коном** — «чистый» класс (а не мульти-класс, как у последнего). В общем, на наш взгляд лучше обойтись без компании **Вхэйлора**, однако это только рекомендация — окончательное решение за вами.

Nordom



Раса: Modron
Класс: Fighter
Местоположение: Modron Maze (сложность — hard)

Для присоединения: Найти Nordom и поговорить с ним.

Комментарии: Необычный и весьма полезный персонаж. Его уникальность, в первую очередь, заключается в возможности использовать дистантное оружие. Причем обычная амуниция для этого оружия неограниченна! Согласитесь, это очень приятная особенность **Нордома**. Но это еще не все — если поговорить с **Нордомом** персонажами разных классов, то это добавит определенные бонусы. Например, если беседа затеет маг, то **Нордон** выдаст заклинание **Eva Enoll's**

Duplication, а если воином или вором, то **Нордон** повысит свои характеристики.

Dak'kon



Раса: Githzerai
Класс: Fighter/Mage
Местоположение: Smoldering Corpse Bar (Hive)
Для присоединения: Поговорить с Dak'kon.

Комментарии: **Дак'кон** — отличный воин/маг, причем желательнее его развивать именно в первом направлении. Магия — не плохое подспорье, но все же **Дак'кон** в первую очередь воин (по крайней мере, на наш взгляд). Чтобы побыстрее сделать из **Дак'кона** самого лучшего компаньона в игре, поговорите с ним персонажем с высокими интеллектом и мудростью. По возможности нанесите **Дак'кону** татуировку **Greater Might Tattoo**, чтобы миновать барьер 18/** в силе и сразу сделать скачок с 17 до 19. Говорят, что если навесить на **Дак'кона** пачку заклинаний **Zerthimon's Force** + **Eva Enoll's Duplication** + **Balance in All Things** + **Shroud of Shadows** + **Blur** + **Luck** и напасть всеми четырьмя оставшимися участниками отряда, то он, шутя, вынесет их. Так-то!

Ignus



Раса: Human
Класс: Mage
Местоположение: Smoldering Corpse Bar (Hive)

Для присоединения: Найти **Decanter of Endless** и принести этот графин **Glyve**. Последний посоветует обратиться к **Nemelle** за ключевым словом, которое потом нужно будет сказать **Ignus**.

Комментарии: «Чистый» маг и этим все сказано. В принципе, несмотря на то, что в его арсенале присутствует немало полезных заклинаний, в игре нет ни одной ситуации, когда бы нельзя было бы обойтись без **Игнуса**. Кроме этого, в финале игры вам предстоит с ним сражаться (насколько мы поняли, стычка произойдет при любом раскладе) — так что есть ли резон?..

Оптимальный по нашему мнению список компаньонов следующий: **Annah**, **Dak'kon**, **Fall-from-Grace**, **Morte** и **Nordom**.

**ХАРАКТЕРИСТИКИ—
РЕКОМЕНДАЦИИ НАБЛЮДЕНИЯ**

Ниже приведены все наблюдения и комментарии, относящиеся к базовой статистике главного героя, которые мы составили на основе собственного опыта прохождения игры и информации с различных сайтов.

Сила (Str)

Сила, как известно, это показатель количества мышц на единицу площади тела. На что влияет сила в Planescape (очевидные вещи, а la число повреждений в ближнем бою, в расчет не принимаем)? В диалогах высокое значение силы позволяет с большим успехом запугать противника. Понятно, что дохляк с ручками-тростинками вряд ли сумеет без риска для здоровья угрожать шкафу-стражнику. Во-вторых, высокое значение силы позволяет взломать около 85% всех замков в игре, что весьма немало. Маленькая хитрость — если вы хотите создать очень сильного персонажа, то при генерации добейтесь значение силы в 18 поинтов, а потом нанесите татуировку Might (Greater Might), что позволит миновать наращивание сверхсилы (на нее пришлось бы потратить несколько бесценных свободно распределяемых поинтов). Разница между значениями 18 и 19 — колоссальна: 18 дает +1 к хитам и +3 к повреждениям, а 19 — соответственно +3 и +7!

Ловкость (Dex)

В отличие от силы, ловкость не рекомендуется развивать выше 18 поинтов. Дело в том, что бонус-прогресс после этого значения совсем не велик (не забывайте, что в Planescape: Torment нет дистантного оружия!). Судите сами, значение ловкости в 18 поинтов дает AC -4, а в 25 поинтов дает AC -6. Принципиально ли это различие? Очевидно, что нет. А вот семь свободно распределяемых поинтов — это очень даже принципиально, так что трижды подумайте, прежде чем бросать их в сомнительные авантюры. Вы можете возразить, что ловкость нужна ворам... Да нужна, но опять же 18 — вполне приемлемое значение.

Телосложение (Con)

Телосложение влияет в первую очередь на скорость регенерации жизни персонажа. С максимальным значением в 25 единиц Безымянный будет восстанавливать более сотни хит-поинтов всего лишь за одну минуту! Но по большому счету бонусы от телосложения по-настоящему проявляют себя ближе к финалу игры, когда персонажи переваливают за 10 уровень. После этого уровня прирост хит-поинтов составляет +1-3/на уровень, а с телосложением 24, появляется дополнительный бонус в +7!

Интеллект (Int)

Помимо увеличения числа заклинаний, от интеллекта, прежде всего, зависит наличие некоторых дополнительных ветвей в диалогах. Вдобавок к этому, некоторые квесты при высоком значении интеллекта персонажа приносят постоянное повышение отдельных характеристик. Ну и кроме этого, интеллект оказывает влияние на «скрытый» параметр lore, влияющий на шанс идентификации предмета.

Мудрость (Wis)

Несмотря на то, что в Planescape нельзя получить класс жреца (для Безымянного), мудрость является очень важной характеристикой. Если ее значение переваливает за 20 поинтов, то персонаж получает существенный бонус к добываемому опыту (до одной трети!). К чему это приводит — понятно. Помимо этого, высокая мудрость, равно как и высокий интеллект, дает дополнительные ветви диалогов.

Обаяние (Cha)

Основное назначение обаяния в игре — изменение цен на продаваемые предметы экипировки и оружие. Впрочем, иногда обаяние бывает очень полезно при выполнении квестов, например, Stale Mary в локации Dead Nations при высоком значении харизмы согласится помочь и проведет отряд через портал к обителю Молчаливого Короля (см. прохождение, раздел Dead Nations). Но обычно именно за счет этой характеристики повышаются остальные. Кстати, если уж совсем формально подойти к этому вопросу, то у Безымянного по определению не может быть высокой харизмы — откуда взяться обаянию у подгнивающего трупа?!

Самый легкий путь прохождения Planescape (равно как подавляющего большинства CRPG) — создание из главного персонажа машины-для-убийств. Максимальная сила 25 вкуче с высоким телосложением (20 и более) и приличной ловкостью (18 и более) сделают из Безымянного робота-терминатора. Врагов он будет выносить буквально толпами. Однако, как вы понимаете, такой вариант развития персонажа на любителя.

Доступные классы для Безымянного:

- 1 Fighter (7 уровень: +1 str; 12 уровень: +1 str, +1 con, +3 HP). Переквалифицироваться в воина можно у следующих персонажей: Dak'kon (просто поговорите с ним, когда он присоединится к вашему отряду), Porphiron (Hive), Korur (Lower Ward), Qui-Sai (Civic Festhall), Marquez (Curst).
- 2 Mage (7 уровень: +1 int; 12 уровень: +2 int, +1 wis, +5 Lore). Переквалифицироваться в мага можно у следующих персонажей: Old Mebbeth (Ragpicker's Square), Sebastian (Lower Ward), Lady Thorncombe (Civic Festhall).
- 3 Thief (7 уровень: +1 dex; 12 уровень: +2 dex, +1 Luck). Переквалифицироваться в вора можно у следующих персонажей: Ratbone (Ragpicker's Square), Lenny (Lower Ward), Eli Havelock (Brothel), Nabat (Curst) и, конечно же, Анна, с которой просто достаточно поговорить, пока она находится в вашем отряде.

СНЯТИЕ ПРОКЛЯТИЙ

Где можно снять проклятия (например, как избавиться от пренеприятнейшего проклятого предмета Cursed Gauntlets of Teeth)?

- 1 В любом месте, если воспользоваться скроллом Remove Curse! ;) Такой скролл можно купить у Splinter или Old Mebbeth.
- 2 От проклятий типа по имени Jumble Murdersense (The Clerk's Ward) можно освободиться, посетив Salabesh the Онух, кото-

рый поможет избавиться от проклятия не только вашей группе, но и Reekwind. Как видите, получение проклятия от Jumble Murdersense является частью одного из квестов.

- 3 Dak'kon может выучить заклинание Remove Curse (правда, для его применения он должен получить соответствующий уровень).

**МЕСТА ДЛЯ ОТДЫХА—
REST IN PEACE**

Где можно отдохнуть и восстановить силы? Таких мест не так уж мало, однако некоторые из них становятся доступны для сиесты только после выполнения определенных заданий. Итак, полный перечень:

- 1 Северо-восточная часть Hive (в доме Anguar после того, как вернете ему контракт).
- 2 Северо-западная часть Hive (в доме Florhouse после выполнения квеста с выпроваживанием Nestor).
- 3 Ragpicker's Square (дом Mebbeth's в любое время).
- 4 Buried Village (дом Marta the Seamstress в любое время).
- 5 Lower Ward (поговорив с человеком по имени Giltspur, который находится около южного входа на рынок).
- 6 Clerk's Ward (Civic Festhall — в своей комнате после разговора со служащей).
- 7 Curst (в таверне Traitor's Gate).
- 8 Underground Curst (поговорив с жрецом-отшельником).
- 9 Outlands (поговорив с Fhjul).
- 10 Fortress of Regrets (отдыхать можно после уничтожения Ignus или после слияния со всеми тремя своими инкарнациями).

СЕТЕВЫЕ РЕСУРСЫ

В интернете на момент сдачи материала уже обростало множество сайтов, посвященных Planescape: Torment. Вот наиболее полезные из них:

- 1 <http://www.planescape-torment.net/armory/> — отличный и самый полезный на наш взгляд сайт, где находится ПОДРОБНОЕ прохождение игры, множество дополнительной информации, форум и т.п.
- 2 <http://gameznet.com/torment/> — еще один очень сильный сайт с прохождением, хинтами, описанием татуировок и предметов.
- 3 <http://www.bgchronicles.com/torment/> — портал Planescape: Torment на одном из самых известных сайтов, посвященных Baldur's Gate.
- 4 http://www.dailyradar.com/features/game_feature_page_227_1.html — здесь лежит прохождение, на основе которого мы готовили часть данного материала.

ДНЕВНИК ДЖОНАТАНА ХАРКЕРА

DRACULA RESURRECTION

Максим Зяяц

Лондон, 5 ноября 1904 года

...Мои худшие опасения подтвердились. После нескольких ночей кошмаров и видений Мина, моя Мина покинула Лондон и отправилась в самое сердце трансильванских лесов на зов монстра, которого мы самонадеянно считали поверженным. Я последовал за ней, но, боюсь, время играет против меня. Семь лет спустя кошмар повторяется вновь...

Борго, 16 ноября 1904 года
Гостиница

По прибытии на место я не смог сразу отыскать дорогу к замку Дракулы. За прошедшие годы здесь многое изменилось, но гостиница «Золотая корона» все еще принимала постояльцев. В дверях я столкнулся с бывшими подручными Дракулы. Сделав вид, что не узнаю меня, они затормозились к выходу, не забыв прихватить внушительных размеров ножи. Внутри меня встретила хозяйка — Барина. Расспросив ее и старого Миша о том, как мне добраться до замка, я покинул гостиницу и отправился по дороге к указателю. Мне нужно было добраться к мосту. Вскоре я вышел



еще к одной развилке. Стрелка указывала дорогу к старому кладбищу. Что-то подсказывало мне, что этой ночью непременно следует взглянуть туда. Засыпанная снегом тропинка снова раздваивалась, я повернул

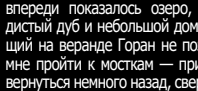


направо и вскоре уже открывал скрипучие ворота. Над одной из могил справа поднималось таинственное голубоватое свечение. В противоположном углу кладбища я обнаружил прислоненную к стенке кирку. С ее помощью мне удалось разбить могильный камень. Свечение исчезло, и я подобрал с земли старинный талисман, сделанный в виде дракона, пожирающего свой хвост. Пламя свечи, озарявшее небольшую икону за прутьями решетки, трепетало на ветру и никак не желало погаснуть... Покинув кладбище, я вернулся к последней развилке и на этот раз выбрал левый путь. Обогнув установленный на обломках древней стены гигантский крест, у его подножия я обнаружил забытую кем-то прашу.



И снова развилка — на этот раз та, с которой я сворачивал к кладбищу. По словам Миша, кратчайший путь к замку ведет через мост. Но, увы, этот путь был блокирован. Обосновавшийся на мосту Иорга не желал пропустить меня, и единственное что мне осталось — это вернуться в гостиницу. Правда, теперь уже не нужно было блуждать по дорогам, сверяясь с указателями — стоило повернуться спиной к мосту, и я увидел знакомые деревянные строения. На обратном пути я заметил колодец, закрытый решеткой с замком.

В гостинице я попытался расспросить Барину и Миша о своих находках. Талисман напугал их едва ли не больше чем упоминание о замке, а вот по поводу прашы Миша высказался вполне одобрительно и даже сказал, что сам любит поохотиться на птиц с вершины стоящего у пруда старого дуба. И я отправился к пруду. На первой развилке я свернул направо, а затем налево на следующей, и вскоре впереди показалось озеро, раскидистый дуб и небольшой дом. Стоящий на веранде Горан не позволил мне пройти к мосткам — пришлось вернуться немного назад, свернуть к дубу и вскарабкаться по лесенке на деревянную смотровую площадку. Птицы и в самом деле летали неподалеку от озера. Раскрутив прашу, мне удалось напугать их... и Горана, который немедленно побежал к мосткам посмотреть что же случилось. Спустившись с дерева, я поспешил на веранду на том месте, где стоял подручный Дракулы, я обнаружил прислоненную к стене дубинку. Покрепче сжав ее в руках, я подкрался к глазешему на птиц Горану. Дубинка беззвучно опустилась на голову невезучего негодяя, и он с шумным плеском упал в воду. В бочке справа от мостков я обнаружил предмет, который менее всего ожидал здесь увидеть — флейту! Пройдя по мосткам, я увидел любимый нож Горана, воткнутый в деревянную колоду. Прихватив его с собой, я вернулся в гостиницу и расспросил старого Миша о флейте. Он рассказал мне, что местные бандиты используют ее для того чтобы подавить друг друга сигналы, и даже



вспомнил мелодию. После этого я решил повнимательнее обследовать гостиницу. Вход в подвал находился прямо напротив кухни Барины. Спустившись вниз, я распахнул дверцу шкафа и нашел в нем старый телескоп. В дальней части подвала было темно, и я не ре-



шил идти туда без света. С телескопом подмышкой я вернулся к кухне и оттуда поднялся по лестнице на второй этаж.

Дверь в конце коридора привела меня в комнату, завешенную связками чеснока. Два стула, кровать и комод — вот и вся мебель. А в потолке слева от входа виднелось что-то весьма похожее на люк. Подвинув поближе комод, я взобрался на него. Прямо перед моими глазами на деревянной рейке лежала дверная ручка. Задрав голову, я увидел люк в потолке. Как ни странно, только что найденная ручка подошла к замку, и я без помех поднялся на чердак. Установив телескоп на треногу, я увидел Иоргу, греющего руки на костре у самого моста. Похоже, уходить он и не собирался. А что если его позвать? Достав флейту, я несколько раз сыграл услышанную от Миша нехитрую мелодию — и Иорга со всех ног помчался к гостинице. Сделав шаг вперед, я посмотрел вниз и убедился, что он остановился точно под железной вывеской гостиницы — короной. Бросив быстрый взгляд направо, я достал нож Горана и перерезал веревку, удерживающую вывеску. Тяжелая корона упала на голову Иорга.

Возвращаясь в комнату, я обратил внимание на то, что кирпичная кладка стены над люком в одном месте немного выкрошилась, и в отверстии виднеется огонек светильника. Интересно, что за помещение находится за этой стеной? Едва я спустился, как в комнату вошла чрезвычайно напуганная Барина и сообщила о том, что она закрывает двери гостиницы. Что ж, ее можно было понять: упавшая на голову Иорга вывеска непременно должна взбесить главаря этой троицы — Виорела. Придется поискать другой выход. Открыв дверь в дальнем углу комнаты, я вышел на веранду. В дощатом полу чернел большой проем, и мне удалось без проблем спуститься вниз.

Иорга, придавленный упавшей вывеской, все еще лежал слева. Пошарив у него на поясе, я нашел ключи от решетки колодца и от дома у озера. К несчастью, Виорел обосновался на развилке у гостиницы, преграждая мне путь. Не желая попадаться ему на глаза, я отправился к мосту... и едва ступив на него, чудом успел отскочить назад. Плохо закрепленные доски дождем посыпались в пропасть, и лишь плотнику под силу было восстановить дорогу к замку. Мне снова придется искать другой путь.

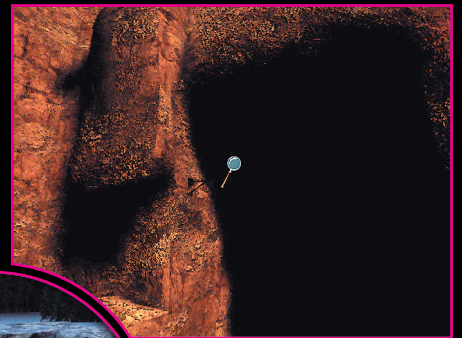
Открыв решетку колодца коротким ключом, я спустился вниз и пошел по пустому туннелю, вслушиваясь в странное эхо. В конце пути я увидел лестницу. Поднявшись по ней наверх, я уперся в кирпичную стену с знакомой выбоиной. Так вот куда вел заложенный проход с чердака! Забрав лампу, я спустился вниз и свернул направо, к темной нише в стене рядом с лестницей. Приглядевшись повнимательнее, я обнаружил в левом верхнем углу крошечный и повесил на него лампу. Колоболовшееся пламя свечи разогнало темноту, и я увидел лежащий в нише крюк с мотком веревки. Подобрал его, я выбрался из колодца и вернулся к веранде, точнее, к пролomu в полу. Иоргу уже кто-то подобрал. Зацепившись крючком за перила, я быстро вскарабкался вверх по веревке и зашел в комнату.

Спустившись на первый этаж, я рассказал Мишу про разрушенный мост. Похоже, есть еще один способ проникнуть в замок — подземный ход в доме у озера. Но как добраться туда, минуя Виорела? Ответ на этот вопрос знала Барина. Она сказала, что из гостиницы можно выбраться через подвал, и дала ключ от буфета, в ящике которого хранился дневник ее погибшего мужа. Распахнув дверцы буфета, в верхнем ящике я нашел толстую перевязанную тетрадь, ржавый ключ и зашигалку. В дневнике было сказано, что талисман Дракона — это ключ к «воротам ада». Муж Барины спрятал талисман на кладбище под защитой иконы Святого Георгия и надеялся, что никто и никогда не пойдет вновь этим путем.

Но у меня не было другого выбора. Открыв дверь, ведущую в подвал, я наклонился к стоящей рядом с небольшим окошком у самого пола свече и зажег фитиль зашигалкой. Затем я спустился вниз по лестнице и подошел к огромной бочке, лежавшей у дальней стены подвала. Слева на ее крышке я обнаружил небольшую панель с замочной скважиной. Надо ли говорить, что ржавый ключ из ящика буфета подошел к ней, и панель плавно сдвинулась, открывая какой-то механизм. По размеру талисман Дракона как раз подходил для одного из дисков, и я наудачу попробовал закрутить его. Диск провернулся неожиданно легко. Я едва успел подхватить раскряхтевшийся талисман и при этом слегка толкнул крышку бочки. Она повернулась, открывая проход в туннель, и заклопнулась у меня за спиной. Путь назад был отрезан.

Я пошел по туннелю. Возле вагонетки мне пришлось свернуть налево — все остальные выходы были закрыты или завалены. Вскоре я увидел деревянные ворота, запертые на массивный засов. Справа от них в стене была укреплена каменная сфера с изображением дракона. Сдвинув ее, я увидел уже знакомый механизм. Воспользовавшись своим талисманом, я повернул шестерни и услышал скрип открывающихся ворот.

Я вновь очутился на улице. На этот раз возле заброшенной шахты. Собственно, дорога у меня теперь была только одна. Путь к гостинице сторожил мстительный Виорел, и я свернул на развилке направо, к озеру. Поднявшись на веранду, я от-



крыл дверь ключом Иорга. Внутри дома царил запустение. Падающий сквозь полуразобранную крышу лунный свет освещал разброшенные по полу обломки досок, заколоченное окно и груды бочек в углу. Подойдя поближе, я вытащил ломик, удерживающий нижнюю из них. Бочки покатылись с проходом, который наверняка переполошил всю округу. Ниша, которую они занимали, оказалась кабиной лифта. Зайдя внутрь, я осторожно задвинул решетчатую дверь, и лифт, раскачиваясь, поехал вниз. Как раз в этот момент к дому подбежал Виорел. Увидев что жертва ускользает, он перерубил удерживающий кабину трос.

Шахта

Эту поездку я не назвал бы приятной, но мне еще повезло: лифт упал с небольшой высоты, и я остался цел. Оглядев шахту, я пошел налево и вскоре увидел перед собой цепь, удерживающую остатки деревянных балок. Мне удалось поддеть ломом замок, и вся конструкция с грохотом развалилась. Прихватив длинную балку, я перешел на каменный выступ справа и перекинул ее через пропасть. Внизу меня ждала еще одна заброшенная штольня. Проем в стене был завален. Немного поработав ломиком, я кое-как разобрал завал, но вместе с камнями мне под ноги выкатился человеческий череп! Теперь я мог подойти поближе к решетке и зажечь укрепленный на ней светильник. Позади решетки виднелись какие-то кости и перекаладина, дотянуться до которой мне поначалу никак не удавалось. Отчаявшись, я отступил на шаг назад, подобрал руку скелета и с ее помощью подвинул перекаладину к себе. Слева от лестницы я обнаружил спуск вниз.

Когда-то верхний ярус этой шахты пересекал подвесной мост, но сейчас он наполовину обрушился. Здесь мне пришлось добывать с таким трудом перекаладина — закрепив ее на удерживающих остатках моста цепях и ухватившись покрепче, я перебрался к противоположной стене шахты. Отсюда вниз вела узенькая лестница в два пролета.

Нижний ярус шахты. На столе стояла металлическая посуда и горела кем-то забытая лампа. Слева от стола в стене виднелся проход. Спустившись по лестнице, я оказался на пересечении железнодорожных путей. На небольшом возвышении справа стояла на рельсах вагонетка. Обойдя ее сзади, я отпустил рычаг тормоза и, уцепившись за борт, доехал до нижнего яруса шахты. От удара одна из бочек упала с деревянной платформы прямо в вагонетку. Забравшись на нее, я задрал голову вверх и повнимательнее присмотрелся к тросу подъемника, освободившемуся при падении бочки. Мне удалось снять с него небольшой крюк, после чего я вернулся на станцию пешком, оставив вагонетку на нижнем ярусе шахты и вновь спустившись по лестнице слева от стола с лампой. Теперь мне нужно было перевести стрелку. Осмотрев рычаг слева от нее, я убедился в том, что в механизме не хватало всего одной детали — небольшого крючка. Как раз такого, какой я только что снял с бочка на тросе подъемника. Установив его на место, я потянул за рычаг и перевел стрелку. Поднявшись вверх по лестнице, я спрыгнул в вагонетку, дождавшись меня возле деревянной платформы, и отпустил рычаг тормоза.

Решетка, перегораживающая выход со станции, автоматически поднялась перед нами, и вагонетка, постепенно разгоняясь, въехала в огромную пещеру. Искры летели из-под колес, и скорость ста-



новилась все больше. Мимо проносились дикие пейзажи подземного мира: деревья, никогда не видевшие солнечного света, затянута туманной дымкой река, скалы... Наконец, мы въехали в гигантскую пасть каменного дракона и поехали по туннелю. Я прыгнул с вагонетки незадолго до того момента, когда она, протаранив закрытые двери, упала на дно огромного колодца. У края рельсы обрывались. Нужно было найти способ перебраться на другую сторону. Сдвинув сорванную вагонеткой створку двери, я обнаружил новый проход.

Спустившись вниз по лестнице, я увидел уходящие в стену гигантские шестерни и металлический цилиндр с символом дракона. Повинуясь повороту рычага, цилиндр послушно разделился на две половинки, открыв доступ к центральному механизму, который приводился в действие все тем же талисманом Дракона. Шестерни не хотя провернулись, уходя в пазы в стене, и над колодецом поднялись рельсы, образуя надежный проход. Поднявшись наверх, я попытался перейти на другую сторону, но увы — меня постигла неудача. Под куполом зала обитала целая стая летучих мышей. Стоило мне лишь дойти до середины моста, и потревоженные твари с криками устремились прямо в лицо. Отступив на пару шагов назад, я увидел лежащий на полу рядом с рельсами фонарь с вагонетки, зажег его и бросил с края колодца прямо на растекавшееся из упавшей бочки нефтяное пятно. Огненная вспышка прогнала летучих мышей, и я без помех перебрался на другую сторону колодца. В проходе справа я поднялся на небольшой постамент и потянул за рычаг.

В раскачивающейся люльке подвесной канатной дороги я мчался над горным ущельем к замку Дракулы. Занимался рассвет. Начиналось утро нового дня...

Борго, 17 ноября 1904 года

Замок Дракулы

Хмуро и неприветливо встречала меня серая громада старинного замка. Где-то здесь среди лабиринта лестниц и коридоров я должен был отыскать мою Мину. Миновав расположенное во внутреннем дворе кладбище, я свернул направо и начал спускаться по винтовой лестнице в подвал. Внизу меня ждала закрытая дверь. Талисман не подвел — стоило мне установить его в устройство на стене слева, и проход в подвал открылся. Полупустое помещение перерожила решетка. Обогнув ее, я обнаружил укрепленный слева масляный светильник. Мне удалось зажечь его. Колесблюещее пламя осветило подвал... и темную фигуру у дальней стены. Низко опущенный капюшон скрывал ее лицо. «Кто... Кто вы?» — вскричал я. Так я познакомился с Дорко. У пленницы этой башни не было особых причин любить Дракулу, и когда я спросил ее о Мине, колдунья согласилась помочь найти ее. Для этого мне нужно было отыскать медаль Братства Дракона, проникнуть в склеп и принести Дорко амулет. Вместе мы поднялись по винтовой лестнице на самый верх, и здесь, перед закрытой дверью, я вновь обратился к ней. «Дальше ты пойдешь один», — сказала Дорко. Дверь открылась, и я оказался в холле замка. Проход за моей спиной бесшумно закрылся, и в темноте уже невозможно было различить очертания потайной двери.

У лестницы я остановился. Проход в вестибюль находился слева от меня. В замке входной двери торчал ключ. Когда я попытался вынуть его, он сломался, во второй ключ, висевший на кольце, мне удалось забрать с собой. Вернувшись к лестнице, я начал подниматься наверх. Прямо передо мной оказалась дверь, и вот, миновав небольшую комнату, я оказался в покоях Дракулы. Дверь за моей спиной захлопнулась с протяжным скрипом. Я осмотрел комнату. Массивная кровать под кроваво-красным балдахином, закрытый сундук в углу, разбитое зеркало и небольшой столик, в центре которого на витой подставке лежал деревянный шар. Стоило мне взять его в руки, и сработал секретный механизм, открывающий сундук. Внутри я обнаружил картину и спрятанный между страницами книги медальон в форме глаза.

В покои Дракулы я заходил через высокую прямоугольную дверь, окованную железными полосами. Вторая, пониже, и с полукруглым верхом, вела в библиотеку. Оказавшись на верхнем ярусе, я свернул направо и за неприметной дверью между книжных шкафов обнаружил небольшое помещение с каким-то загадочным механизмом. Приглядевшись к нему повнимательнее, я несколько раз повернул рукоятку, и сматывающийся на барабан трос поднял лежащую на полу холла люстру на уровень балкона. Возвратившись на верхний ярус библиотеки, я добрался до противоположного угла зала, открыл дверь и спустился вниз.

Высокие, в два человеческих роста шкафы скрывали в себе многие сотни томов. Что я искал здесь? Не знаю... Обходя зал, я заметил, что цепочка белых табличек с номерами на книжных шкафах справа в одном месте прерывается. Приглядевшись к этому месту, я

сдвинул небольшую заслонку и затем, наудачу, вставил в образовавшуюся нишу медальон, найденный в книге. Раздался странный звук. Я поспешил закрыть заслонку и вернулся к двери, через которую вошел в библиотеку. Вдоль шкафов свободно скользила по металлическому карнизу приставная лестница. Я начал взбираться по ней наверх, и в этот момент листок бумаги соскользнул с одной из книжных полок. Граф Дракула позоботился о том, чтобы оставить мне письмо — на тот случай, если его подручным не удастся остановить меня, и я все-таки попаду в замок. Что ж, он знает, что я здесь, но до полудня осталось еще много времени. Вращая рукоятку на верхней площадке лестницы, я переместился влево до того места, где металлический карниз обрывался. Лестница резко остановилась, и от удара одна из книг на верхней полке упала на бок, открывая какое-то устройство. Поворот кольца — и тонкий луч света протянулся через комнату к большому бюро. Подойдя поближе, я обнаружил в центре резных створок небольшой диск и сдвинул его вверх. Странное устройство: под действием луча света начал вращаться маятник в верхней части бюро, и резные створки дверей распахнулись. За ними скрывались портреты, изображавшие, надо полагать, генеалогическое древо рода Дракулы. Из небольшого ящика внизу я достал икону Святого Георгия, украшенный драгоценными камнями ключ, странную деталь — две перекрещенных пластины в круге... медаль с полустертым символом Дракона. Уж не о ней ли говорила Дорко?

Я вышел из библиотеки через большую дверь в противоположном конце зала и вновь оказался в холле замка. Однако теперь деревянное перекрестие огромной люстры позволило мне без помех миновать обрушившийся участок балкона. Спустившись по лестнице в холл, я подошел к лежащей на полу груде обломков резной ограды. Среди них я обнаружил старинный щит, а под ним — металлическую перчатку.

Мне нужно было навестить Дорко и показать ей медаль, но дверь, через которую она впустила меня в замок, была по-прежнему закрыта. Я вновь поднялся на балкон и слева от перекрытого люстрой пролома увидел небольшую дверь и винтовую лестницу, уходящую вниз. Длинный коридор привел меня к закрытой двери, и тут мне пригодился ключ, найденный в вестибюле. Я вновь оказался во внутреннем дворе.

Спустившись в подвал к Дорко, я рассказал ей о моих приключениях. Немного магии, и деревянный шар превратился в хрустальный, капля моей крови заставила поврежденную медаль засиять как новору, а непонятная деталь... колдунья сказала, что она непременно пригодится мне позднее. Для того чтобы вернуться в замок, я воспользовался недавно открытым проходом: из внутреннего двора поднялся к двери по приметной лестнице, охраняемой двумя каменными волками, затем прошел по коридору и, вскарабкавшись по ступенькам, оказался в холле. Для начала я отправился в покои Дракулы. Я хотел положить на постамент хрустальный шар, но что-то удержало меня. Подойдя к стене слева от столика, я повесил на нее найденную в сундуке картину и лишь затем уложил шар на место. Предчувствие не обмануло меня: в туманной глади шара отразились символы карт, изображенных на картине. В столике справа имелся небольшой ящик, в нем я нашел полный комплект карт. Сравнив их с изображенными на картине, я узнал, что три загадочных символа обозначают Льва, Козерога и Деву. Но ведь знаки Зодиака изображены еще и вокруг разбитого зеркала! С трудом сдерживая волнение, я нажимал на легко уходящие в стену кружки: Лев, Козерог, Дева. Мои старания были вознаграждены — в стене справа от картины открылся секретный проход.

В дальнем конце этой комнаты слева от большого каменного цилиндра виднелся знакомый механизм. Повернув диски с помощью талисмана, я увидел, как статуя дракона в нише справа от входа отодвигается, открывая небольшое углубление в полу. Там я нашел кинжал. Еще поворачивая талисман, я заметил в центре диска узкую щель. Поразмыслив немного, я вставил в нее кинжал и, воспользовавшись им как рычагом, сдвинул скрывающуюся внутри механизма защелку. Пасть головы дракона в толще каменного цилиндра открылась. Внутри оказалось небольшое кольцо. Вот тут-то мне пригодилась найденная в холле замка металлическая перчатка — без нее, пожалуй, я бы не решился сунуть руку в пасть статуи. Когда я потянул за кольцо, каменный цилиндр повернулся, открывая небольшой алтарь. После того как я установил в нем икону Святого Георгия, узорчатые двери решетки распахнулись, и на постаменте появилось пасхальное яйцо превосходной работы. Украшенный драгоценными камнями ключ подошел к замочной скважине, скрывавшейся за портретом Дракулы. Яйцо открылось. Игольчатый барабан внутри него повернулся несколько раз, но музыки я не услышал. Вместо этого открылись захимы, удерживающие огромный бриллиант на внутренней стороне крышки яйца. Я забрал камень и небольшой ключ, торчавший из барабана. Выдернув из щели механизма кинжал, я покинул секретную комнату.

Из покоев Дракулы я прошел на верхний ярус библиотеки и спустился вниз. Откинув стекло на циферблате часов, стоявших слева от входа, я завел их ключом из пасхального яйца. Стрел-



ки завертелись как сумасшедшие, и, наконец, замерли, показывая 11:40. Портрет Дракулы в панели в бюро повернулся! Небольшое идеально круглое углубление на его обратной стороне как нельзя лучше подходило для медали Братства Дракона. После того как я закрепил ее там, стрелки часов передвинулись на пять минут вперед, и повернулась линейка на большом глобусе в центре зала. Какие координаты я должен был установить на нем? После нескольких бесплодных попыток я подошел к столу в дальнем конце зала и сдвинул в сторону маленький глобус, открывая карту с изображением дракона. Уложив на нее талисман, я долго пытался найти правильное положение, и, наконец, когда круг оказался в левом нижнем углу карты, в котлах дракона появились две четкие отметки: 40 градусов северной широты и 25 градусов восточной долготы. Вернувшись к большому глобусу, я выставил на линейках эти координаты — 40 по горизонтали и 25 по вертикали — и повернул его. Глобус распался на две половинки, открывая статую дракона, подобную той, что стояла в секретной комнате. На часах 11:50. В спине дракона виднелась узкая щель, в которую я вставил кинжал. Стрелки передвинулись на 11:55. Приглядевшись повнимательнее к рукоятке кинжала, я попробовал закрепить на ней бриллиант. 12 часов! Тонкий луч света переместился по бюро, отразившись от медали, прошел сквозь бриллиант в рукоятке кинжала и указал на нишу, в которую я установил медальон-глаз. Слева от нее в стене открылся секретный проход.

Еще одно потайное помещение замка. Поднявшись вверх по лестнице, я оказался в часовне. Слева и справа от аналога стояли два письменных стола. На одном из них я обнаружил письмо Дракулы, в котором говорилось о молодом гении из Флоренции и придуманной им летающей машине. Похоже, граф поместил ее в одной из башен замка. На правом столе я увидел большую книгу. Неловко сдвинув ее, я опрокинул бутылку, на дне которой еще осталось немного концентрированной кислоты. Тщательно закурился ея и уложив среди моих находок, я подошел к аналогу. Странная деталь, найденная мною в ящике бюро — две перекрещенных пластинки в круге — легко вошла в паз в верхней части постамена. Он повернулся, и я увидел картину, на которой был изображен человек с крыльями. Отодвинув лежащий за картиной свиток, я откинул деревянную дверцу и увидел довольно странную головоломку. На ее решение ушло немало времени, но в итоге старания мои увенчались успехом. Верхнее слово — «SATOR», нижнее — «ROTAS». Стоило мне установить нужную комбинацию, как шары с буквами провернулись, превращая слова и освобождая центральный крест. Я забрал его с собой, и с его помощью мне удалось запустить механизм в нише при входе в секретную комнату. Крест точно вошел в пазы, образуя пересечение двух слов «TENET», затем повернулся, и лестница, по которой я только что спустился, опустилась вниз, открывая проход в склеп.

Слева от входа в небольшой нише, забранной решеткой, лежал амулет. Кислота помогла мне разорвать удерживавшую решетку цепь, я взял амулет... и внезапно сами собой загорелись свечи по углам склепа, и из круга в центре появились три вампира. Три прекрасные обнаженные женщины, три сестры, три самых верных спутницы Дракулы. Амулет защитил меня, но они блокировали проход и попытались задержать меня до наступления ночи. Если бы им это удалось, Дракула одержал бы легкую победу. Но тут на счастье я заметил рычаг в стене слева от ниши. Повернув его, я открыл большое окно склепа, и солнечный свет прогнал вампиров. На противоположной стороне зала я обнаружил механизм, такой же, как при входе в секретную комнату. Воспользовавшись крестом еще раз, я поднял лестницу. Под ней оказался проход в башню.

Дорко получила амулет и сдержала свое слово — Мина, моя Мина лежала без сознания у ее ног. А затем колдунья ушла, закрыв дверь и оставив нас дожидаться Дракулу. Признаться, в этот момент я был как никогда близок к отчаянию. Не то что бы я доверял ей, нет, но я лишился единственного союзника в борьбе со своим врагом... и своего единственного оружия. Осматривая комнату, я обнаружил в противоположной стене шестигранное отверстие, по форме напоминавшее картину, найденную мною на аналоге. Изображение крылатого человека точно вошло в нишу... и раскрылось от легкого прикосновения, обнажив очередной механизм. По счастью, талисман остался со мной. Он повернулся на удивление легко, и в недрах замка заработали древние механизмы. Открылись секции огромного окна, с потолка спустился длинный пандус... Летающая машина! Я подошел к Мине, поднял ее на руки, удивившись тому, насколько легким и невесомым стало ее тело, и понес ее наверх по винтовой лестнице. Вампирам почти удалось остановить нас: солнечный свет причинил им жгучую боль, но они все же попытались задержать летающую машину до тех пор, пока не закроется окно. Но мы вырвались. Улетая из замка, я понимал, что победа оказалась неполной. Мы всего лишь получили передышку. Пока Дракула жив, Мина будет в опасности. Вскоре мне придется вернуться в этот замок для того чтобы закончить со злом. И тогда я буду сражаться до конца.



Окончание. Начало смотри в #23 за декабрь 1999 года и # 2 за январь 2000 года.

TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION

Владимир ПРЫГИН

Уровень 10. Tomb O Semerkhet

На этом уровне вы столкнетесь с жуками **Morgue Beetles**. От этих тварей следует держаться как можно дальше. Набросившись целой колонией, они моментально съедают все здоровье. Кроме того, вам предстоит серия прыжков по веревкам. Выполнить это движение довольно сложно, действуйте следующим образом:

1 Нужно совсем остановиться, прекратить малейшие колебания (для этого заберитесь вверх по веревке и затем резко спуститесь на самый кончик — Лара все равно не упадет, пока вы держите **CTRL**).

2 Нужно точно выровняться (используйте курсорные клавиши, чтобы обе веревки совпали в одну линию). Только после этого можно максимально раскачиваться и прыгать.

3 В прыжке для дальности нажимайте и сразу отпускайте **ALT** — Лара вытянется и прыгнет чуть дальше (если не отпустить **ALT**, то героиня, только схватившись за очередную веревку, сразу же спрыгнет с нее и упадет).

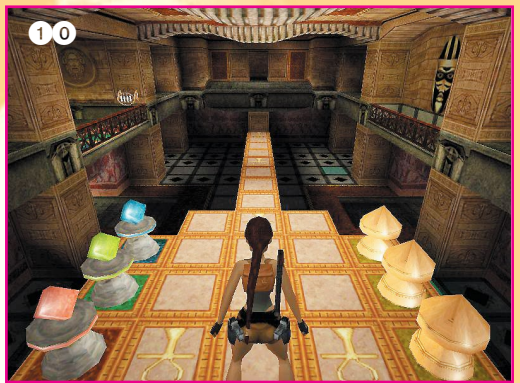
Расстреляйте вазы и возьмите аптечку и патроны. Скользите вниз в коридор с жуками. Бегите к центру и хватайтесь руками за рельефный потолок — это единственный способ спастись. Спрыгивайте на платформу на другом конце коридора. Скользите по шести вниз, в следующую комнату, но не до самого нижнего уровня — там вас снова поджидают жуки. Делайте сальто назад с шеста, берите и зажигайте факел на одном из постаментов. Предполагается, что огнем можно будет отпугнуть жуков, так как вниз лезть все равно придется, чтобы открыть каменную дверь между статуями. Однако эти насекомые, похоже, не боятся даже огня. Кроме того, факел существенно стесняет ваши движения. Спрыгивайте вниз. Надо быстро нажать все три кнопки в узких отверстиях в стенах. Используйте следующую стратегию: бегите к любому отверстию, бросайте факел (больше он не понадобится), принимайте аптечку, чтобы здоровье было макси-

мальным, и только после этого просовывайте руку в дырку в стене. После того как кнопка нажата (жуки подьедут половину здоровья), делайте сальто назад, сальто в сторону и бегите к следующему отверстию. Нажав таким образом все три кнопки (для удобства часто сохраняйтесь), прыгайте обратно на шест и карабкайтесь на уровень выше — каменная дверь теперь открыта. Внутри комнаты толкните красную дверь слева, прыгайте в дыру в полу и вы окажетесь в большом просторном зале с доской для какой-то настольной игры. Поиграть, разумеется, еще придется.

Прыгайте по диагонали на лестницу в западной стене, наверху идите на руках вправо и берите **Secret #31**, патроны и аптечку. Спускайтесь обратно вниз и бегите в один из двух широких арочных проходов комнаты (в потолке над одним из них заперта заслонка, а над другим — выступ, на который нужно забраться). Коридор ведет в комнату с собаками и тремя огненными ловушками. Выберите подходящий момент и по очереди нажмите кнопки в каждом из отверстий ловушек пока нет огня (это не обязательно отключает пламя). Кнопка в правой ловушке отключает пламя в средней. В левой лежит аптечка. После этого откроется дверца в стене справа. Бегите в дверь.

Увидите подвальныйчик с 6-ю аналогичными ловушками. Надо нажать на кнопки в каждом из 6 отверстий пока нет огня. Однако не все так страшно, как кажется. Во-первых, можно запросто ходить по центру котлованчика между ловушками — пламя не достает Лару. Во-вторых, дальняя левая ловушка выключена — с нее и начнем. Внутри найдете патроны. Пронумеруем ловушки: пусть **L** — на левой стороне, **R** — на правой стороне. **1, 2, 3** — по степени близости (**1** — ближняя, **2** — средняя и **3** — дальняя). Тогда нажимайте кнопки в отверстиях в следующем порядке: **L3, R3, R3, L1, R2, R1, L2**. Кнопку за факелом **R3** пришлось нажать два раза, так как сначала Лара вытащила какую-то **Item** и только во второй раз нажала на выключатель. Некоторые кнопки отключают пламя в других отверстиях, другие — поднимают участки пола в предыдущей комнате. Выберите из ямы с ловушками и возвращайтесь по потолку на руках в предыдущую комнату. Забирайтесь по поднявшимся секциям пола наверх и прыгайте к центральной части с еще одной ловушкой в нише второго яруса. Выключите ее, и факелы в основании башни погаснут — можно будет сбегать вниз за артефактом **Rules of Senet** — это выбитые в камне правила игры в Сенет (так называется та самая настольная игра). Перед этим возьмите **Secret #32**, аптечку и патроны, в нише во внешней стороне стены второго яруса. Туда можно доползти по стене-лестнице.

Возвращайтесь в комнату с доской и фи-



гурами и забирайтесь на противоположный балкончик над аркой — теперь заслонка открыта. Правила игры можно прочитать в **Inventory**. Могу только добавить, что у каждой из сторон есть три фишки. Бросается кубик (рычаг на стене) со значениями **0..4** (белые полоски), и можно ходить фишками, наступая на квадратик соответствующего цвета. Все фигурки надо довести до самой последней клетки доски. Если вы попадаете на клетку с рисунком, то получаете дополнительный ход. Несколько фишек могут стоять на одной клетке за исключением того случая, когда это предпоследняя клетка доски — тогда фишка, очередь которой ходить, выбивает фишку противника в самое начало. Все фишки должны попасть точно на последнюю клетку доски (при этом вы автоматически получаете дополнительный ход). Если на кубике выпадет больше или меньше, то можно ходить другими фишками. Если их больше нет, то фишка остается на месте, и вы пропускаете ход.

Для того чтобы собрать оставшиеся секреты на уровне, рекомендуется игру проиграть. Впрочем, скорее всего, так и будет, так как, даже выигрывая две фишки, я умудрился проиграть. В зависимости от результата партии у уровня есть две концовки.



Проигрыш:

В полу холла открываются люки. Спускайтесь в один из них — они все ведут в одно помещение (например, в тот, что слева, недалеко от вашего балкончика). Скользите вниз и на третьем скате запрыгивайте на выступ впереди. Спускайтесь по шесту в комнату внизу и берите **Secret #33**, патроны и аптечку в амфорах. Возвращайтесь и скользите дальше вниз. Спускайтесь по шесту. Вы в большой комнате с двумя веревками под потолком и двумя дверями внизу. Чтобы открыть их, нужно собрать артефакты **Cartouche Piece** (на другой стороне комнаты такой же шест — там вы бы оказались, воспользовавшись другими люками в полу).

На уровень ниже вашего балкончика, справа, есть платформа с красными закрытыми дверями (или слева — в зависимости от того, в какой люк вы прыгнули) — за ними **Secret #34**, аптечка и патроны. А слева высоко в стене — дверной проем. Чтобы добраться туда, используйте веревки, только надо сильно раскачаться. Убейте собак и тяните конусообразную тумбу к двум молотам в центре комнаты. Они разобьют ее, и вы получите **Cartouche Piece #1**.

Возвращайтесь в основную комнату и поднимайтесь по лестнице в дальней стене. Спрыгивайте на платформу слева и забирайтесь в маленький лаз в стене. Он ведет в еще одну комнату с молотами и тумбой. Снова расколите тумбу-орешек и возьмите **Cartouche Piece #2**. Соедините их в **Inventory** — получится **Ra Cartouche**. Можно спуститься в комнату, расстрелять собак и взять аптечку из амфор. Возвращайтесь в основную комнату и бегите к одной из дверей в центре. Она открывается **Ba Cartouche**. За ней будет третья тумба, в которой лежит **Ra Cartouche**. Ее также надо подтащить к паре молотов, но задачу усложняют факелы. С разбега прыгайте на рычаг у дальней стены — под весом Лары он опустится и отключит огненную дорожку на некоторое время. Бегите в дальний конец зала и поднимайтесь по одному из шестов вверх. Делайте сальто назад на платформу, сохранитесь и толкайте тумбу. Если

вы не успеете и факелы снова загорятся, повторите процедуру. Выбраться из помещения можно через лаз в стене недалеко от рычага. Когда молоты разобьют конус, берите **Ra Cartouche** (он целый) и открывайте им оставшуюся дверь.

Вы окажетесь в большом помещении с колоннами и веревками. Появится огненный призрак — бегите от него вправо, вверх по наклонному скату. В комнате нажмите рычаг, который выпустит из ящика водного призрака. Они взаимодействуют, и вода затухит огонь. Теперь возвращайтесь ко входу в комнату и прыгайте по веревкам на другой конец. С последней веревки прыгайте на платформу между колоннами и берите **Secret #35**, патроны. Возвращайтесь обратно на веревку, развернитесь и прыгайте по направлению к длинному коридору. Ваша задача — добраться по верхнему ярусу до колонны с шестом в конце. Забирайтесь по шесту вверх и прыгайте на рычаг в стене — под весом Лары он опустится и поднимет плиту под отверстием в стене. Снова прыгайте на колонну с шестом (не надо спрыгивать вниз и возвращаться к веревкам) и забирайтесь вверх. Выход с уровня недалеко, туда ведет темный коридор через пролет в противоположной стене, но если вы хотите взять очередной секрет, то становитесь на плиту и вытаскивайте из отверстия в стене деревяшку (однако помните, что потом придется снова прыгать по веревкам до колонны с шестом). Слезайте вниз, бегите к факелу в центре зала с колоннами и веревками и зажгите деревяшку. Возвращайтесь и зажгите факелы на стенах по обе стороны от входа в комнату с шестом — откроется люк в полу за вами. Не выбрасывайте факел и спускайтесь в люк.

Прыгайте через ловушку с лезвиями в коридоре — он ведет в подвальчик с **Secret #36**, патронами и аптечкой. Пока вы собираете трофеи, помещение наводнится полчищами жуков, а в коридоре откроется люк в полу. Унесите ноги — бестины будут преследовать вас до самого конца коридора.

Снова проделайте весь путь по веревкам до колонны с шестом и забирайтесь вверх. Прыгайте на противоположную сторону, к проему в стене. Наверху развернитесь и прыгайте на рычаг — под весом Лары он сработает, и по ходу движения поднимется колонна. Забирайтесь на нее. Перед тем как бежать в коридор, чтобы вскоре закончить уровень, подтянитесь в дыру в потолке и возьмите **Guardian of Semerkhet #37**, аптечку и патроны. Лара попадает на **Guardian of Semerkhet**.

Выигрыш:

В этом случае некоторые клетки доски превращаются в колонны. По ним можно перепрыгнуть на другую сторону комнаты. Спускайтесь по лестнице и идите в дверь. Расстреляйте собак и возьмите патроны в амфорах. Прыгайте в яму и бегите по коридору — сверху начнут сыпаться жуки. Поднимайтесь по шесту, берите аптечку и бегите через холл с зеркалами и застывшими собаками к еще одному шесту в конце. Наверху двигайте фишки из игры на соответствующие им по цвету клетки — в комнате с зеркалами откроется люк под саркофагом и оживут собаки. Спускайтесь по шесту обратно вниз, расстреляйте собак и прыгайте в яму под саркофагом. Ползите в проход и в конце идите в комнату (это та же комната, в которую приведет коридор в случае проигрыша настольной игры) — уровень закончится. Лара отправляется на **Guardian of Semerkhet**.

Уровень 11. Guardian of Semerkhet

Прыгайте в яму. В коридоре бегите через ловушки с лезвиями и скользите в комнату с макетом карты. В одно из отверстий в стене можно забраться. Там же увидите лаз справа — ползите в него. Вы окажетесь в большой комнате, сплошь напичканной ловушками-лезвиями. Без того, чтобы не наступить на лезвие, буквально и шагу нельзя сделать. Ваша задача — добраться до артефакта на другом конце комнаты. Большое деревянное колесо открывает на время дверь напротив. Трудность в том, что пока вы поворачиваете колесо, не видно, насколько открылась дверь (я для верности предлагаю крутить его раз 8-10). Затем отпускайте колесо и быстро бегите по помостам к двери. За вашей спиной будут срабатывать ловушки-лезвия. Не обращайте внимания, главное — добежать до

двери. Не стоит суетиться на первом участке пути — бегите как обычно, только старайтесь срезать углы и не падать. Быстро бежать (спринт) следует только на последнем участке — перед самой дверью. Все это проделывать довольно сложно, но вполне возможно. На всякий случай потренируйтесь делать кувырок в конце на беру («?» + [F] + [ALT]), хотя мне не понадобилось выполнять это движение. Как только вы окажетесь за дверью, продолжайте бежать и останавливайтесь только в конце платформы.

Пьедестал, на котором лежит **Golden Vraeus**, также сплошь утыкан ловушками. Подберитесь к нему с обратной стороны и возьмите артефакт. Возвращайтесь ко входу в комнату, перепрыгивая через ловушки в полу, и выбирайтесь обратно в коридор. В комнате с макетом карты вставьте добытый артефакт в слот и возьмите **Guardian Key**, который появится на карте.

Вставьте его в слот в стене — он откроет люк в полу. Спускайтесь и скользите в следующее помещение.

Ларе придется на время стать заправским тероер и использовать мощь довольно милого и неуклюжего бычка в своих целях. Своим лбом бык будет пробивать для Лары дубовые двери, если, конечно, вовремя отскочить. В левом конце коридора как раз есть одна такая дверь.

Запомните лаз в верхней части стены недалеко от того места, где вы приземлились. Можно, цепляясь за потолок, пройти на руках от угла коридора до этого места, повернуться к стене, отпустить руки и снова схватиться за край выступа, подтянуться и залезть в проход. Он ведет в комнату с огненными ловушками и **Secret #38**, патронами. В отверстиях некоторых ловушек также есть патроны. Возвращайтесь в коридор и бегите к двери в правом дальнем конце. Дергайте за рычаг, чтобы выпустить быка... если только он вас уже не опередил. Двигайтесь далее по новому проходу — он заканчивается помещением с отверстием в стене. Возьмите там полено. Сбегайте до платформы с факелом (оттуда вы шли на руках по потолку) и зажгите полено. Возвращайтесь обратно в комнату и зажгите чаши в стенах — откроется дверь и можно будет взять **Secret #39**, аптечку и патроны. В комнате полно ловушек,





так что будьте осторожны и старайтесь держаться стен. Возвращайтесь в коридор и бегите в другой его конец — к запертой на засов двери, недалеко от которой вы приземлились. Бык разгонится и разобьет дверь. Бегите в большой зал с люстрой и проделайте точно такой же трюк с быком, направив его по очереди в каждую из трех колонн с изображением глаза. В дальней стене откроется пара ворот. Правые ведут к **Secret #40**, патронам и аптечке, а левые — к лестнице и выходу с уровня.

Уровень 12. Desert Railroad

Лара находится в поезде, во втором вагоне от паровоза. Ваша задача — добраться до конца состава, взять фомку, вернуться во второй вагон и отцепить оставшиеся вагоны. По ходу придется иметь дело с красными ниндзя, много прыгать по крышам, а также разламывать фомкой ящики с секретами. В некоторых местах при прыжке следует использовать старую TR-хитрость: нажимать **ALT**. При этом Лара, пригнувшись в полете, сможет плавно приземлиться даже в самых упрямых дверных косяках.

Откройте рычагом дверь вагона (второй рычаг сломан — нужна фомка). В пассажирском вагоне расстреляйте ящики и возьмите патроны и аптечки (чтобы расстрелять маленькие ящики, надо присесть). Убейте ниндзя в конце и прыгайте на пустую платформу. Расправьтесь с другим ниндзя и забирайтесь на крышу следующего вагона (по обе стороны от двери-лестницы). Из люков на крыше вылезут еще двое ниндзя. Внутри каждого вагона вас поджидают еще по одному. Возьмите патроны из ящиков и запомните кучу деревянных контейнеров в последнем из двух вагонов — один из них взламывается фомкой. Внутри находится **Secret #42** — гранатомет и патроны к нему.

Крытый синим брезентом вагон можно обойти по борту на руках. На крыше последнего вагона убейте еще одного ниндзя и свешивайтесь на руках в конце поезда. Падайте, снова хватайтесь и залезайте в дверцу — это **Secret #41**, аптечка и патроны. Чтобы выбраться обратно на крышу, снова повисните на руках снаружи и поднимайтесь по лестнице справа. В правом борту вагона также есть поручни и отверстие. Спускайтесь туда и берите патроны и фомку. Открывайте новым инструментом дверь и прыгайте на предыдущий вагон — теперь надо вернуться в начало поезда, по пути прихватив секрет из контейнера. Через платформу с брезентом теперь можно просто перелезть. Прыгайте оттуда в следующий вагон с **Alt**, иначе Лара ударится головой и попадет под колеса поезда. В том вагоне, где начался уро-

вень, вставьте фомку в слот для рычага — состав отцепится, и откроется дверь к паровозу. Взломайте контейнер рядом и возьмите **Secret #43**, аптечку. Уровень закончится, когда вы подойдете к двери.

Уровень 13 Alexandria

Бегите на площадь и идите в дверь здания с колоннами. После разговора с работодателем Лары исследуйте его библиотеку. Возьмите патроны, спички на пьедестале и на полу. Выходите на балкон и расстреливайте снайпера на крыше слева и еще одного араба сзади. Прыгайте оттуда на соседнее здание с черепичной кровлей и хватайтесь руками. Теперь Лара может обогнуть на руках угол здания

кую цепочку сюжета. Каждый переход описан своей точкой входа.

Основная точка входа:

Идите по улице с пальмами и поворачивайте в арку справа. Расстреляйте забитый досками проход с надписью «Egyptian Adventure» и идите внутрь. В развлекательном комплексе есть несколько комнат: центральная с пирамидой, еще одна с игровым автоматом и корзиной, зеркальная комната и тир. В центре за решеткой лежит ключ, который вы должны достать.

Сначала расстреляйте еще один забитый досками вход и идите в зеркальную комнату. Вся дальняя стена представляет собой зеркало, в котором отражаются предметы, невидимые в реальности. На самом деле весь пол комнаты утыкан шипами, а в дальнем углу лежит арбалет. Прыгайте с лестницы через невидимые шипы как можно дальше по направлению к центру. Идите к зеркалу и прыгайте вдоль него через яму с «шипями». Берите арбалет и возвращайтесь тем же путем обратно.

В зале с пирамидой, прицельте арбалет и приготовьтесь к стрельбе (прицел активируется клавишей **Ins**, а «>», «?» — приближение и удаление). Скользите вниз по спуску в комнату-тир. У вас будет очень немного времени, прежде чем подымающаяся платформа-опора снова опустится и вы упадете. Вы должны успеть поразить все 9 целей из арбалета с прицелом. Не обязательно попадать в центр мишени, достаточно выстрелить между двумя соседними — рассыпятся обе. Труднее всего снять три верхние мишени — старайтесь целиться в основание платформы, на которой они стоят. От того, успеете ли вы поразить все мишени или нет, зависит ваша жизнь — весь пол в комнате утыкан шипами. Если все 9 целей будут поражены, то шипы не сработают. Еще один способ уничтожить все мишени — взять гранатомет, зарядить его суперпатронами, подпрыгнуть и выстрелить в прыжке. Когда Лара окажется на полу, возьмите жетон Token и выбирайтесь из тира через отверстие в левой стене.

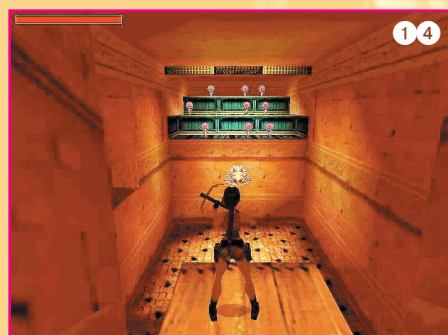
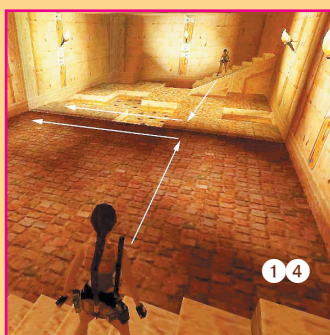


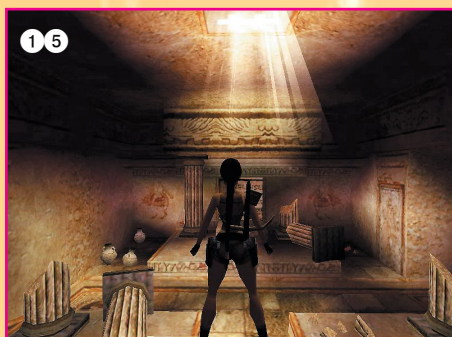
и повиснуть на его фасаде. Падайте и хватайтесь за рычаг на стене. Он опустится под весом Лары и откроет нишу внутри черепичного здания — **Secret #44**, патроны.

Можно исследовать другие здания, но ничего интересного, кроме мотоцикла, запертого в гараже за домом работодателя, вы не найдете. Возвращайтесь к домику с черепичной крышей. Улочка ведет к выходу с уровня.

Уровень 14 Coastal Ruins

Вам придется по несколько раз перемещаться между этим и следующим уровнем, разгадывая причудливую логичес-





Бегите в комнату с игровым аппаратом. Опустите жетон, и из корзины поднимется веревка. Забирайтесь наверх и берите кусок палки от сломанной щетки. Фомкой выбейте левый крюк из стены и присоедините его к палке — получится палка с крюком на конце. Спускайтесь, бегите к решетке в центре развлекательного комплекса и доставляйте палкой ключи.

Следуйте дальше по улице и в арку справа в конце. Нырните и вылезайте на платформе. Прыгайте по диагонали и хватайтесь за выступ в стене. Подтягивайтесь и ползите в проход. Забирайтесь по лестнице, и вскоре вы окажетесь перед развалинами Замка.

Не прыгайте в воду, вместо этого обегите холм слева и идите в каменную арку (слева подвешен булыжник на канате) — появятся два скелета. Забирайтесь на выступ и расстреливайте их из арбалета с прицелом. При точном попадании в голову скелет перестает ориентироваться и становится безвредным. Другой способ — взорвать их из гранатомета. Забирайтесь вверх по каменным ступеням, прыгайте по платформам, берите аптечку и патроны на самом высоком выступе и отправляйтесь на противоположную сторону. В глубине за углом вы найдете калитку. Используйте ключи из развлекательного комплекса, и она откроется. Тоннель ведет в **Catacombs**.

Альтернативная точка входа 1:

Спускайтесь в котлован с подвешенным на веревке камнем. Возьмите деревяшку у костра, зажгите ее и подпалите свисающую часть веревки (для этого надо подпрыгнуть). Камень свалится и откроет лаз в стене. Ползите в проход. Откройте калитку фомкой — тоннель ведет в **Catacombs**, в Альтернативную точку входа 1.

Альтернативная точка входа 2:

Возвращайтесь в котлован с камнем и выбирайтесь из него по лестнице в стене. Снова прыгайте по каменным ступеням наверх и отправляйтесь к верхнему входу в катакомбы через открытую ключом калитку в **Catacombs**, Альтернативную точку входа 2.



Альтернативная точка входа 3:

Убейте скелета и открывайте калитку фомкой. Бегите по каменной тропинке и в конце перепрыгивайте на зеленый берег (в воду прыгать не надо — унесет течением). Пройдите весь путь до верхнего входа в катакомбы (к калитке, которую вы открыли ключом). Лара снова попадет на уровень **Catacombs** в Альтернативную точку входа 3.

Альтернативная точка входа 4:

Вылезайте из воды и бегите к зданию с мозаикой. Посмотрите вверх и увидите лестницу, на которую можно запрыгнуть. Поднимайтесь, бегите к воде и ныряйте. Плывите за камни и ищите подводный тоннель справа. Плывите в тоннель, пока не заметите водоросли с левой стороны. Поверните и плывите в том направлении, которое указывают вьющиеся водоросли, и Лара окажется на уровне **Temple of Isis**.

Уровень 15. Catacombs

Основная точка входа:

Бегите до конца коридора и нажимайте белую плитку в стене. Поднимется коричневая плита на нижнем ярусе катакомб. Тем же путем возвращайтесь на предыдущий уровень в Альтернативную точку входа 1.

Альтернативная точка входа 1:

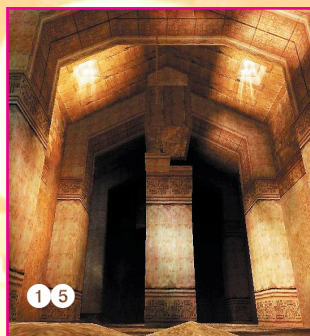
Бегите до конца коридора и двигайте колонну на подвешенную коричневую плитку в полу. Возвращайтесь на предыдущий уровень тем же путем в Альтернативную точку входа 2.

Альтернативная точка входа 2:

Толкайте колонну рядом с белой плитой в стене в другой конец коридора, на квадрат в полу. Появится белое привидение, и откроется каменная дверца. Бегите в проход и у ямы с шестом поверните направо. Привидение будет вас преследовать до тех пор, пока вы не найдете маленькую статуэтку богини с крыльями в следующей комнате — тогда оно исчезнет.

Вернитесь к яме с шестом и спускайтесь вниз. Идите в дверь и дергайте за рычаг — каменная секция поднимется и откроет большой зал с двумя веревками. Прыгайте по веревкам на платформу впереди. Перед тем как прыгнуть с последней веревки на платформу, разворачивайтесь к стене, расхвачивайтесь, прыгайте и хватайтесь за лаз. Ползите в проход за **Secret #45**, патронами, свичками и аптечкой. Возвращайтесь на веревку и далее на платформу.

Бегите вперед, падайте в дыру и хватайтесь за стену-лестницу. Спускайтесь. Забирайтесь в проход в стене над кучей песка справа и берите патроны. Плывите и выбирайтесь на каменную платформу. Прыгайте к рычагу в углу комнаты — он выдвинет несколько следующих каменных секций. Прыгайте по ним к платформе под рифленой балкой в потолке. Расстреляйте всех скелетов, цепляйтесь руками за потолок и переходите на другую сторону комнаты, к рычагу — он поднимет следующие несколько каменных секций. Появится привидение — прыгайте в воду и плывите к противоположной стене, в подводный грот. Там находится статуя с крыльями, при помощи которой вы снова



избавитесь от призрака. Снова вылезайте из воды у стены и прыгайте через центральную площадку в дальней части комнаты. По поднятым вторым рычагам выступам перепрыгивайте в тоннель в углу, повисните и идите на руках. Не отпуская **CTRL**, обогните угол тоннеля и идите дальше, до платформы с амфорами.

Вы окажетесь в просторном помещении высоко над землей. При помощи веревки перепрыгивайте на платформу в центре и берите с пьедестала **Trident #1**. Для того чтобы побыстрее разделаться со скелетами в этой комнате, используйте гранатомет (они будут периодически появляться и атаковать). На выступе над одной из арок лежит аптечка. Поднимайтесь по лестнице в левой стене, в глубине зала, за беседкой. Наверху расстреляйте еще одного скелета и возьмите **Trident #2**. Карабкайтесь по стене наверх.

При вашем приближении откроется дверь — вы снова окажетесь рядом с ямой с шестом в самом начале уровня. Спускайтесь по шесту вниз, в зал с веревками. Прыгайте с разбега на стену-лестницу справа и спускайтесь. Расстреляйте скелетов. Забирайтесь по лестнице в проход в стене рядом с лужей и идите в каменный коридор (дверной проем прямо по ходу в самом конце — лифт, который ведет к **Secret #46** — аптечка и патроны). Идите в левую комнату. Убейте скелета и найдите еще одного в арке с амфорами. Он лежит прямо под лестницей. Перепрыгните через него и забирайтесь на второй ярус лабиринтообразного помещения. Далеко впереди, наверху, виднеется ниша в башне с третьим **Trident**. Прыгайте по стенам в этом направлении, по пути убивая скелетов. В конце забирайтесь по лестнице и берите **Trident #3**. В нише рядом лежат аптечка и патроны.

Теперь прыгайте по платформам самого верхнего яруса к башне далеко впереди, рядом с которой висит веревка (если вы еще не успели взять секрет **#46** в лифте, то сделайте это сейчас и возвращайтесь на верхний ярус). Подстрелите еще одного скелета и перепрыгивайте на платформу рядом с башней. Чуть дальше в правой стене — запертая дверь с **Secret #48**, патронами и аптечкой. Чтобы открыть ее, прыгайте в башню и забирайтесь по шесту наверх. В конце каменного коридора возьмите с постамента **Trident #4** и расстреляйте оживших скелетов. Лестница в глубине прохода — выход с уровня, но перед этим расстреляйте все косточки в коридоре (не скелетов, а косточки — их 5) — тогда откроется люк в углу рядом с постаментом с **Secret #47**, патронами. Прыгайте в люк — открывает дверь с последним секретом уровня внизу, которую я упомянул выше. Лара отправляется на предыдущий уровень в Альтернативную точку входа 3.

Альтернативная точка входа 3:

Вы снова в той же комнате, что и прежде. Спускайтесь по шесту в зал с веревками и далее на самый нижний уровень. Бегите к знакомой луже и в центральную арку. Поднимайтесь по ступенькам в открывшийся проход — героиня попадет на следующий уровень **Temple of Poseidon**.

Уровень 16. Temple of Poseidon

На этом уровне нужно найти 4 статуи Посейдона и прицепить к ним имеющиеся у вас наконечники-трезубцы **Trident**. Каждую статую охраняют скелеты, так что приготовьте гранатомет. Когда по всем каменным каналам потечет вода и заполнит зияющую дыру в центре, можно будет нырять.





В конце коридора увидите статуэтку с крыльями — она понадобится позже, чтобы избавиться от привидения. Бегите к отверстию в полу и падайте, хватаясь за лестницу. Спускайтесь вниз. Перед вами центральное помещение с огромным котлованом, который надо наполнить водой.

Арки в стенах комнаты ведут к четырем различным каналам с каменными лицами в конце. Где-то рядом с каждым лицом находится и соответствующая статуя Посейдона, наполняющая водой данный канал. Встаньте спиной к лестнице и лицом к котловану. Чтобы найти статую Посейдона, в каждой из комнат надо сделать следующее (последовательность не имеет значения):

В комнате сзади: забраться по каменной лестнице слева от выгравированного лица. Наверху вы найдете статую Посейдона. По пути убейте скелета. Когда вы спуститесь, появится привидение — забирайтесь по лестнице к статуэтке с крыльями в начале уровня, и оно исчезнет.

В комнате справа: прыгнуть в пустой двухъярусный котлован, залезть в проход в правом углу и взять **Secret #49**, аптечку и патроны. Двигаться далее по основному коридору и залезть в тоннель под каменным ликом. За огненными ловушками в полу увидите статую Посейдона. Справа будет еще одна пустая комната с огненными ловушками. Как только вы вставите резубец — канал и котлован наполнятся водой.

В комнате впереди: встать рядом с каменным лицом и с разбега запрыгнуть в отверстие в стене над огненной ловушкой в полу. Ползите в проход и вскоре увидите статую Посейдона. Расстреляйте оживших скелетов. Выбираться из комнаты надо тем же путем, только спрыгивать из лаза не по центру, а левее, чтобы Лара не загорелась.

В комнате слева: забирайтесь по шесту перед каменным ликом наверх и увидите еще одну статую Посейдона. Спускайтесь вниз также надо тем же путем.

Возвращайтесь к центральной комнате с котлованом и ныряйте (перед этим надо удостовериться, что убиты все скелеты). Плывите в подводный тоннель и вылезайте на плат-



форму. Убейте скелетов и поднимайтесь по любой лестнице. Спрыгивайте на площадку с колоннами и, когда появятся два призрака, расстреляйте вазы в нишах по обе стороны комнаты — в них находятся крылатые статуэтки, при помощи которых вы избежите от привидений.

В последней комнате уровня откройте каменный гроб и возьмите часть золотых доспехов **Left Gantlet**. Бегите в любую из открывшихся дверей и в коридоре забирайтесь в отверстие в стене — уровень закончится.

Уровень 17. The Lost Library

Здесь вам придется разгадать сразу несколько головоломок. Вашими противниками будут привидения и железные рыцари-дровосеки. Убить рыцаря очень сложно — надо поразить его прямо в изумрудное сердце. Учитывая тот факт, что он все время двигается и атакует, а какой-либо платформы, с которой его можно спокойно расстрелять, поблизости обычно нет, то процесс умерщвления может очень затянуться. В общем, держитесь от них подальше, но железного всадника все равно придется убить, потратив на это уйму аптечек, патронов и времени. Все это вместе делает этот уровень довольно длинным и сложным.

Проход ведет в центральный зал библиотеки. По обеим сторонам вы увидите синие двери. Некоторые открываются снаружи, некоторые — только изнутри (через них вы будете возвращаться в центральный зал, решив очередную головоломку). В центре находятся большие ворота выхода с уровня. Для того чтобы их открыть, нужно будет добраться до правого дальнего балкончика и потянуть за цепь, но об этом позже.

Первая дверь слева: пустая трата времени, вы только столкнетесь с парой дровосеков, а прозрачный свиток на постаменте взять нельзя, но для того чтобы закончить уровень, надо найти аналогичный.

Вторая дверь слева: ведет к шесту, дискам-лезвиям, подвальному помещению с рыцарями и трем звездам, которые понадобятся в комнате-планетарии.

Третья дверь слева: заперта, ведет в зал со змеиными статуями и далее, на второй ярус библиотеки, к фонтану и на балкончики. Если вы встретите на этом уровне огненного призрака, то единственное спасение от него — этот фонтанчик.

Первая дверь справа: заперта, отсюда вы выйдете уже со свитком.

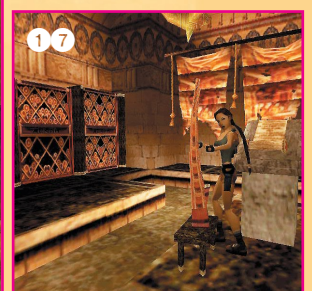
Вторая дверь справа: пустая трата времени, за вами погонится пара призраков.

Третья дверь справа: планетарий. Для того чтобы открыть решетку в стенах с макетами планет, нужны 3 остроконечные звезды.

Итак, бегите в среднюю дверь слева и спускайтесь по шесту вниз. Быстро скользите между дисками — они только немного вас поранят. Гораздо опаснее подниматься обратно — придется спрыгивать на все промежуточные этажи, сохраняться, принимать аптечку и карабкаться дальше. Один диск может отнять и полздоровья. В конце коридора забирайтесь по аналогичному (короткому) шесту с острым диском и вылезайте на платформу.



В комнате находятся два колеса-шестерни, первая звезда в стене и робот-дровосек. По внешней стороне левой колонны можно забраться на



арку и идти в проход. А в дальней части комнаты есть два темных коридора с болтающимися цепями, которые ведут к заслонкам в полу. Повисните на ближнем к стене коротком крае ямы левого колеса и спускайтесь вниз, берите в шахте **Secret #50**, патроны. Чтобы убить рыцаря, можно добежать по одному из коридоров с цепями до заслонки в полу и встать на нее. Рыцарь будет ходить кругами, не замечая Лару, а тем временем можно спокойно поразить его в сердце несколько раз. Возвращайтесь в комнату, забирайтесь по колонне наверх и идите в проход. Здесь-то и начнутся основные злоключения.

Спускайтесь вниз по шесту и увидите еще парочку рыцарей. В стене слева есть запертая дверь, а в следующем помещении — яма с лестницей в полу, которая ведет в конюшню. Этот участок уровня наиболее трудный. Нужно убить обоих рыцарей и всадника внизу. Первое попадание во всадника убьет его лошадь, и он спешится. Второе попадание — уничтожит самого всадника, и вы сможете взять артефакт **Horseman's Gem**. Он открывает решетку в комнате с двумя дровосеками наверху. Я долго пытался честно убить всех рыцарей. Основная тактика — убежать от них достаточно далеко (спринт), развернуться и выстрелить в сердце надвигающегося противника, используя прицел. Могу отметить, к своему неудовольствию, что это сделать практически невозможно. Не буду здесь высказывать своего мнения о программистах из **Core Design**, но судите сами. Во-первых, при попадании в рыцаря он стонет, и иногда около его сердца появляются зеленые искорки, но при этом непонятно, засчиталось ли попадание или нет и сколько раз нужно попасть еще. Кроме того, по одной версии достаточно поразить сердце один раз, и еще несколько раз — добыть любым оружием в любое место. По другой версии стрелять надо только в сердце и только через прицел несколько раз (арбалетом — это единственное оружие на данный момент, к которому можно прикрепить прицел). Только для одного того, чтобы поймать сердце в прицел, уйдет уйма времени. При этом даже когда я попал точно в изумрудный ромбик, рыцарь вскрикивал, но это не давало абсолютно никакого эффекта.

В отношении всадника могу посоветовать встать где-нибудь в угол за колонной. В конюшне есть такая маленькая комнатка с длинной платформой-бордюром и парой колонн. Встаньте в угол и дождитесь всадника. Он упрется на своей лошади в угол прямо перед вами и будет пытаться скакать дальше, оставаясь на месте. При этом вашему здоровью не будет нанесено никакого ущерба — он просто не достает. Это отличная возможность для того, чтобы взять его сердце в прицел. После того как я расстрелял изумрудный ромбик в упор раз 10, он, наконец, свалился. Кляня разработчиков, я сохранился, но предстояло еще расстрелять пешего всадника. Потратив много времени и сил, я все-таки это сделал: бегите в другую комнатку в глубине конюшни с противовесом и решеткой в стене. Прицельтесь и расстреляйте противовес — решетка откроется, и можно будет взять **Secret #51**, аптечку и патроны. Здесь вы на время избежите от преследующего рыцаря и сможете хорошо прицелиться. Если он упрется в угол, спрыгивайте и расстреляйте его сзади как только он повернется. Когда этот немислимый противник будет повержен, возьмите его сердце **Horseman's Gem** и поднимайтесь наверх.

Даже если вы откроете решетку **Horseman's Gem**, все равно не удастся толком дернуть за цепь, которая открывает подводную нишу — вас быстро зарежут двое рыцарей. Подводная решетка к тому же открывается довольно странно — то поднимается, то опускается, и непонятно, в каком же положении она осталась. Промучившись наверху еще полчаса (на отстрел рыцарей в любом случае ушло бы полдня), я все-таки сумел открыть подводную решетку и убежать от них. По логике уровня следующий шаг — подняться по шесту обратно в

комнату с первым рыцарем и звездой, добраться по одному из коридоров с цепями до люка в полу в конце (какой люк/коридор — не имеет значения), встать на него и нажать **[CTRL]**, чтобы открыть. Однако ни один люк не открывался ни в какую. Из чего я заключил, что придется все-таки убить тех двоих рыцарей и для чистоты эксперимента спокойно дернуть цепь заново. Поскольку арбалет в этом смысле оружие никуда не годное, я использовал коды и вооружился револьвером с прицелом (по сюжету игры вы получаете его только на уровне **City Of The Dead**). Каково же было мое удивление, когда даже не используя прицел (у меня стоит **automatic targeting**), я без проблем убил каждого рыцаря с двух выстрелов. Сколько времени было потрачено впустую до этого! Так что настоятельно рекомендую всем разочаровавшимся в **Core Design** использовать коды в этом месте. Насчет заслонок в полу — это, по-видимому, баг, но они все-таки в конце концов открылись. Только для этого мне пришлось выстрелить пару раз из гранатомета супер-патронами. После того как граната взорвется над крышкой люка, встаньте на него и нажмите **[CTRL]** — он откроется. Видимо, до этого что-то мешало.

Прыгайте в воду и плывите в коридор за открытой решеткой. Выбирайтесь из воды и выковыривайте фомкой две звезды в стене. Прodelайте весь путь до центрального зала библиотеки и бегите в планетарий (о том, как подниматься по шесту с дисками-лезвиями, см. выше).

Вставьте звезды в слоты в стенах — откроются решетки с макетами планет. Их всего пять, и на суд играющих разработчиками предлагаются следующие названия: Земля, Луна, Марс, Венера, Юпитер. При этом более-менее узнаваемы только Земля и Луна. Почему планет только пять и используется геоцентрическая система? Просто в стародавние времена так представляли себе мир.

Для того чтобы открылась дверь в левой стене комнаты, нужно установить все планеты в кружки на соответствующих орбитах. Понятно, что в центре будет Земля (этот макет изначально стоит в комнате). На следующей орбите — Луна (правая ниша в стене впереди). Венера находится левее Луны — двигайте ее из ниши на ближайший круг, а Марс и Юпитер, наоборот, тащите через всю комнату, чтобы занять дальний по отношению к изначальному положению кружок. Когда планета установлена на правильной орбите, сверху появляется прозрачный светящийся шарик. В результате взаимодействия электростатического заряда и пяти планет откроется дверь в левой стене комнаты.

Коридор ведет в зал со статуями Змей. По пути откройте синие двери изнутри — в центральный зал библиотеки. У каждой статуи есть по рычагу. Он зажигает или гасит огонь в других статуях. Последовательность не имеет значения. Надо нажать все рычаги, например, начиная с ближней к двери статуи и далее, двигаясь против часовой стрелки. После этого все статуи загорятся, и поднимется секция пола в центре зала. Поднимайтесь наверх, на второй ярус. Если за вами погонится привидение, быстро найдите наверху фонтанчик и ныряйте в него.

Вскоре Лара окажется на балкончике второго яруса над библиотекой. Дверь слева — в комнату с арфой и постаментом для музыкального свитка. На противоположной стороне три двери. Левая — в комнату с огненным привидением, средняя — в комнату с дырой в полу, забитой досками, правая — в котлован со статуями льва, собаки и бульжником.

Идите в левую дверь. Когда за вами погонится привидение, бегите к фонтанчику. Возвращайтесь обратно и в той же комнате берите **Pharos Pillar**. Теперь идите в правую дверь второго яруса. Скользите вниз и по пути прыгайте и хватайтесь за лестницу наверху. Карабкайтесь вверх и

перепрыгивайте на каменную платформу у правой стены комнаты — там лежит **Secret #52**, аптечка и патроны. Слезайте вниз. Если не брать этот секрет, то в комнате появится очередной дровосек. Бегите вверх по наклонному спуску — круглый камень просвистит над головой. Становитесь на край и прыгайте на рычаг слева — поднимется колонна в центре комнаты. Забирайтесь на нее и прыгайте к стене, на платформу. Выше будет отверстие — забирайтесь наверх, поднимайтесь по лестнице и по диагонали прыгайте на голову льва. Дергайте за цепь — челюсть льва опустится, и можно будет забраться к нему в пасть. Скользите по носу льва спиной вперед, хватайтесь руками, падайте и снова хватайтесь за челюсть. Теперь предстоит сложное движение. Если просто нажать **[F]**, то Лара заберется в челюсть льва, выпрямится, после чего ударится головой и свалится. Поэтому представьте, что это узкий лаз, и нажимайте «>>» + **[F]**. Лара встанет на корточки. Ползите вперед и спускайтесь по шесту.

В комнате возьмите слева деревяшку и встаньте на одну из решеток — загорятся факелы у стены. Зажгите найденный кусок дерева и бегите дальше по коридору. Бросьте факел на доски, закрывающие большую дыру в полу — они сгорят, и можно будет спрыгнуть вниз. Берите музыкальный свиток **Music Scroll** на полу. Ползите в проход в стене, открывайте дверь и снова окажетесь в центральном зале библиотеки. Поднимайтесь через зал со статуями змей на второй ярус и бегите в комнату с арфой. Установите свиток на пьедестале — заиграет музыка и откроется секретный проход. Он ведет на балкончик с цепью, которая открывает ворота выхода с уровня. Дергайте цепь, прыгайте вниз и бегите в ворота.

Уровень 18. Hall Of Demitrius

Бегите в двухэтажный зал и в проход в стене справа. Поднимайтесь наверх и берите **Pharos Knot**. Спускайтесь, бе-

жучков и вставить их в черную пирамиду в конце. Вас будут преследовать полчища маленьких жучков и птицы феникс с золотыми перьями.

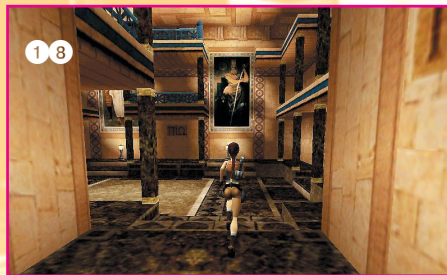
Основная точка входа:

Уровень начинается в воде. В пещере на самом верху можно отдышаться и на время спрятаться от рыбы-молота. Проход ведет обратно в **Coastal Ruins**, но он не понадобится. Плывите к фасаду подводного здания. Внизу будет запертая дверь, а чуть выше, по обеим сторонам, есть два отверстия. Оба подводных коридора ведут к слотам для **Pharos Knot** и **Pharos Pillar**. Вставьте фигурки, и подводные ворота откроются. Плывите туда и вылезайте на платформе со статуями. Расстреляйте скелета и прыгайте в очередной подводный тоннель. В следующей комнате двери впереди и слева ведут в пустые комнаты. Плывите в правую дверь. Вылезайте из воды и расстреляйте золотую птицу феникс. Ступеньки слева ведут в зал с колоннами и статуей богини **Isis**. Впереди — к черной пирамиде, Справа — на уровень **Cleopatra's Palaces**. Бегите в зал со статуей богини. Выковыривайте фомкой фигурки жуков из стен над колоннами слева и справа от статуи (одна из фигурок — пустышка, сломанный жук). Из каждого отверстия хлынет поток жуков — унесите ноги. Забирайтесь в ниши в стенах комнаты и нажимайте белые плиты — откроется люк в полу. Спускайтесь в люк и слезайте в пустой котлован. Жуки все время будут вас преследовать. Прыгайте на наклонную плиту и делайте с нее сальто назад, чтобы залезть на постамент. Возьмите заводной ключик **Winding Key** и нажмите на последнюю белую плиту в стене — она откроет ворота выхода из зала со статуей богини. Поднимайтесь наверх по лестнице и выходите из комнаты (жучки останутся в котловане).

Убейте скелета и поднимайтесь в комнату с черной пирамидой. С трех сторон от пирамиды есть отверстия, которые ведут еще к нескольким фигуркам жуков (одна из фигурок пустышка). Тактика во всех случаях следующая: скользите вниз и в конце прыгайте как можно дальше в воду — через несколько секунд она загорится, а вам надо еще добраться до платформы и успеть вылезти. Выковыривайте фомкой фигурку жука (могут посыпаться маленькие жучки) и прыгайте обратно в проход с берега — пологий скат превратится в ступеньки. Возвращайтесь к пирамиде. Теперь у вас 3 черных фигурки жука, осталось раздобыть четвертую. Выходите из комнаты и поднимайтесь вверх по оставшимся ступенькам — на уровень **Cleopatra's Palaces**.

Альтернативная точка входа:

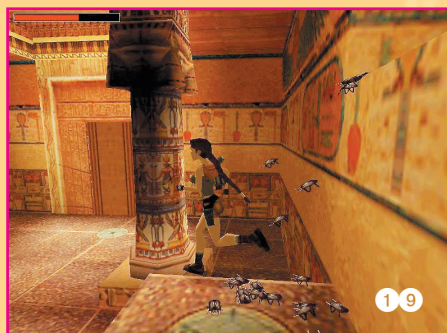
Бегите к пирамиде и вставляйте в слоты 4 фигурки черных жуков. Ее верхушка поднимется, и можно будет взять **Mechanical Scarab**. Соедините его с **Winding Key** в **Inventory** и получите незамысловатая заводная игрушка **Mechanical Beetle**, которая поможет обезвредить ловушки с шипами в полу во дворце Клеопатры. Возвращайтесь на уровень **Cleopatra's Palaces**, в Альтернативную точку входа.



гите на другую сторону комнаты и снова поднимайтесь на верхний ярус. Вам продемонстрируют ролик: пока Лара будет читать свиток, появится Ван Крой и его ниндзя. Когда ваш противник скроется за этажеркой, расстреляйте всех ниндзя и снова поднимайтесь наверх. Двигайте фонарь по направлению к полкам, и дверь откроется. Проход ведет в **Coastal Ruins**, альтернативную точку входа 3. Когда вылезете там из воды, не забудьте прихватить **Secret #53**, патроны, аптечку и разбитые очки.

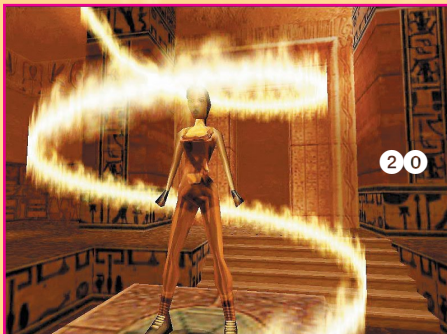
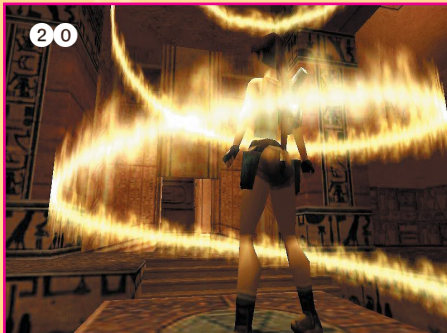
Уровень 19. Pharos, Temple Of Isis

Цель уровня — добыть 4 черных металлических фигурки



Уровень 20. Cleopatra's Palaces

На этом уровне вы будете вскрывать могилы и гробы в поисках золотых доспехов. Заводным жуком можно обезвредить несколько (но не все) ловушек с шипами в полу. В



конце уровня вы увидите двойника Лары — золотую Лару. Любое повреждение, нанесенное статуе двойника, будет немедленно отражаться на вашем собственном здоровье. Придется защищать и себя, и статую.

Основная точка входа:

Бегите в комнату с балкончиком впереди и поднимайтесь по скату слева. В коридоре взломайте фомкой две двери подряд и наверху увидите дыру в полу. Скользите вниз — попадете в воду, которая вот-вот загорится. Идите в левый угол и выковыривайте фомкой последнюю фигурку черного жука из стены. Больше в комнате ничего нет, и, вдобавок, уже загорелась вода. Прыгайте по платформам обратно ко входу в комнату — теперь пологий спуск превратился в ступеньки. Попытайтесь прыгнуть, ухватиться за край

и подтянуться в проход. Если вы свалитесь в горящую воду — ничего страшного. Я все равно смог подтянуться, а за это мгновение Лара не успела загореться. Возвращайтесь в начало и переходите обратно на уровень **Pharos, Temple of Isis**, в альтернативную точку входа.

Альтернативная точка входа:

Теперь бегите в глубину дворца и до коридора с нарисованным на полу жуком. Весь коридор утыкан шипами, а заводной жучок поможет обезвредить ловушки. Встаньте на квадрат с жуком и вытащите механическую игрушку из Inventory. Игрушка быстро ориентируется в правильном направлении и побжит по коридору, вызывая срабатывание ловушек. Теперь можно бежать вслед за ним. Подберите жучка — он понадобится еще несколько раз. Общее число пробегов жучка — 3-4, после этого он ломается. Используйте его с максимальной выгодой.

Итак, вы внутри дворца. По ходу открывайте все встречающиеся гробы — обычно они находятся в комнатах, над входом в которые висят ловушки-лезвия. Все помещения образуют единый мини дворцовый комплекс из коридоров и лестниц. Ваша задача — отыскать в гробах части золотых доспехов (**Right Gauntlet**, **Right Greave**) и **Pharos Knot** (в гробу в центральной комнате за решетками). После этого можно вставить **Pharos Knot** в специальный слот над лестницей и пройти в следующее помещение. Кроме того, в холле дворца есть рычаг на стене, который открывает несколько дверей (в том числе и в комнату с решетками) и поднимает колонну в центре. Забирайтесь на колонну, прыгайте и хватайтесь за трещину в ближайшей стене и на руках идите по периметру комнаты, преодолевая углы и т.д., пока не сможете подняться. Наверху будет гроб с **Right Greave**. Если вы прыгнете в отверстие в стене, то окажетесь в знакомом коридоре между ловушек, которые, скорее всего, уже сработали. Слева от лестницы со слотом для **Pharos Knot**, за коротким коридором с еще одной ловушкой в полу (ее также можно деактивировать заводным жуком, если хватит заводов) находится **Secret #54**, аптечка и патроны. В одной из комнат придется убить птицу феникс и скелета. Итак, вставляйте **Pharos Knot** в слот и идите в следующее помещение.

Ваша цель — забраться на самый верх. Возьмите аптечку с пьедестала — поднимется колонна, а рядом, на соседней платформе, образуется энергетический двойник Лары — золотая Лара.

Поднимайтесь на колонну, цепляйтесь за рельефное дно мостика и идите на руках на другую сторону. Поднимайтесь по лестнице в нише на второй ярус. Под потолком комнаты гнездятся две птицы феникс. Как только вы станете подниматься выше, они попытаются атаковать сначала вас, а затем и золотую копию Лары. Надо успеть уничтожить их до того, как они спустятся ниже, иначе придется снова слезать на пол комнаты. Прыгайте на соседний мостик и забирайтесь в нишу в стене. Коридор приведет в комнату со скелетом. Быстро прыгайте на висящую под потолком платформу в центре комнаты и убивайте птицу феникс вместе со скелетом. Дверцы под потолком по обеим сторонам комнаты открываются соответствующими рычагами над платформой. Прыгайте на них с разбега, и они сработают под весом Лары. За одной из дверей возьмите **Hathor Effigy**, за другой — **Omata Handle**. Соедините их в Inventory, и получится **Portal Guardian**. Вставьте его в вертикальный шест перед центральной дверцей и идите в тронный зал. Осталось разделать с парой крепких придворных охранников Клеопатры и взять в гробах оставшиеся части доспехов: **Left Greave** и **Breast Plate**. Возвращайтесь в центр комнаты и прыгайте в один из открывшихся люков, чтобы закончить уровень.

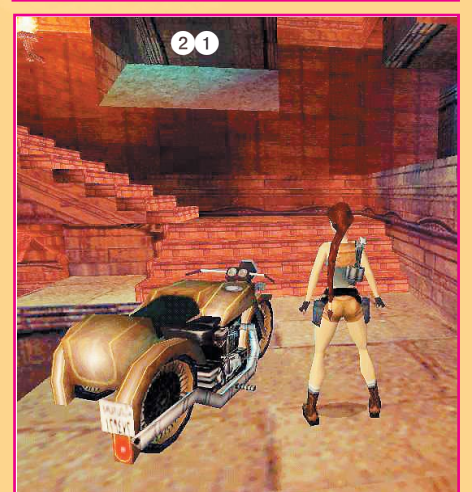
Уровень 21. City of The Dead

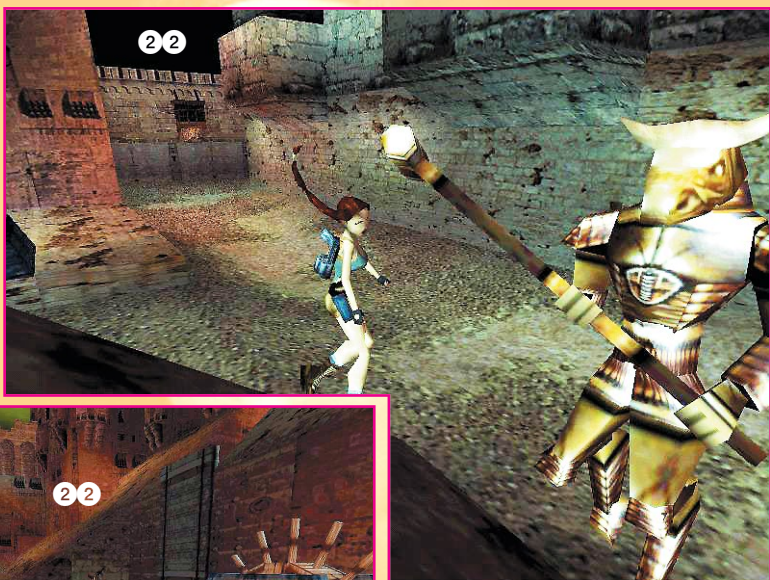
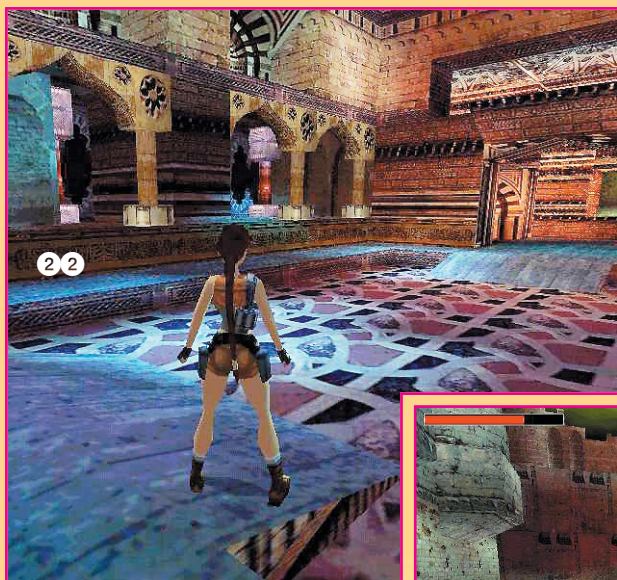
Начиная с этого места пойдут одни мрачные уровни с недостаточным освещением. Все они связаны одной цепочкой переходов — можно проехать с одного на другой на мотоцикле. Ваша глобальная цель — добраться до Цитадели. Название **City of The Dead** вполне соответствует содержанию. Здесь вам придется столкнуться с самонаводящимися пулеметами. Уничтожить такой пулемет можно только подстрелив бочки с горючим поблизости (если они есть) или белый бензобак на обратной стороне пулемета (используйте прицел).

Убейте снайперов в здании слева (один на камне, другой на крыше) и возьмите у трупа револьвер. В городе есть несколько вещей, которые необходимо сделать.

Во-первых, на окраине есть улочка с пулеметами на крыше здания — она простреливается, и вы постоянно будете под огнем. В нише в здании слева возьмите гранатомет. Путь влево ведет к пропасти, за которой находится **Secret #55**, патроны и аптечка. Но перепрыгнуть ее можно будет только когда вы найдете и приладите к мотоциклу **Nitro Booster** на одном из следующих уровней. Путь вправо ведет к воротам выхода с уровня. Слезайте и бегите в здание напротив. Встаньте со стороны головы убиенного и оттащите труп с решетки в полу. Теперь ее можно будет открыть рычагом в одной из следующих комнат, вернуться и залезть в лаз наверху (вы не можете забраться в проход сейчас, потому что он находится на уровне пояса Лары). Возвращайтесь к мотоциклу и объезжайте здание — окажетесь на предыдущей улочке, рядом с квадратным камнем у стены. Забирайтесь в лаз в стене над камнем. Он ведет к рычагу, который открывает ту самую решетку. Возвращайтесь к мотоциклу.

Во-вторых, есть платформа с яркими ограждениями, где ведутся ремонтные работы. Туда можно запрыгнуть на мотоцикле с ближайшего трамплина — под его весом пол провалится, а коридор приведет к глухой стене и котловану с водой. Пробивайте на мотоцикле стену, и снова окажетесь на улице. Теперь можно вернуться пешком и нырнуть в воду. В подземном помещении соберите аптечки и патроны и скользите в котлован внизу. Возьмите снайперский прицел рядом с убитым. Хватайтесь за трещину в стене и идите на руках до того места, где можно подняться. Соедините револьвер с прицелом и подстрелите голубой маятник через окошко, но не заденьте улей с мошками перед ним. Из шарика вылетит привидение, и откроется дверь — бегите вверх по лестнице и прыгайте в воду. Когда привидение залетит в воду, поверхность пруда замерзнет. Течением вас вынесет в предыдущую комнату с убитым. Снова бегите вверх по лестнице к уже замерзшему





пруд. Нажмите рычаг, и в котловане с убитым откроется дверца. Бегите в проход. По пути взломайте фомкой синюю дверь с **Secret #56**, аптечкой, и вскоре окажетесь в нише перед зданием в начале уровня. Повисните на руках и идите вправо, к воротам, затем подтягивайтесь в другую нишу. Прыгайте на рычаг у ворот напротив — под весом Лары он срывает и открывает их. Слезайте и расстреливайте охранника.

Садитесь на мотоцикл и отправляйтесь в открытые ворота. Заезжайте по лестнице на самый верх, до трамплина, и прыгайте на противоположную сторону ущелья. Слезайте и нажимайте на рычаг — он поднимает колонну на лестнице. Снова поезжайте на мотоцикл и возвращайтесь на лестницу. Снова поезжайте на самый верх, но в этот раз за трамплин, и вскоре окажетесь на улице. Возвращайтесь к открытой решетке в здании с трупом и забирайтесь в проход над ней. В конце нажмите рычаг и снова садитесь на мотоцикл. Отправляйтесь к поднятой колонне на лестнице и забирайтесь наверх (мотоцикл в этот раз лучше оставить у ворот, а дальше идти пешком). Проход ведет к крыше с неисправным пулеметом. Прыгайте через проход и идите в открытую последним рычагом дверь. С соседней крыши видны два пулемета на другой стороне улицы. Подстрелите бочку с горючим рядом с ними, и все взорвется. Прыгайте через улицу на ту сторону и за пулеметами нажимайте рычаг — откроются ворота выхода с уровня. Возвращайтесь к мотоциклу и езжайте в ворота — уровень закончится.

Уровень 22. Chambers of Tulun

Итак, вы примерно в таком же мрачном месте, все в том же городе мертвецов. Одни из ворот выхода с уровня охраняет здоровенный двуногий бык. Когда он бьет своей палицей о землю, возникает ударная волна, которая наносит вред вашему здоровью. Ваша цель — загнать быка в ловушку и, воспользовавшись его отсутствием, спокойно закончить уровень.

Основная точка входа:

Перед вами большой храм без крыши и с двумя выходами. Обе двери захлопываются рычагом на самом верху, над дальней из них. В ближнем левом углу здания лежит гранатомет, в дальнейшем — аптечка. Забраться наверх можно по колоннам по обе стороны от ближнего входа. В это здание можно заманить быка и захлопнуть двери ловушки. Возвращайтесь к мотоциклу. Езжайте вправо и прыгайте через пропасть. Остановитесь у каменных ступенек и трамплина (прыгнуть с трамплина можно будет только с **Nitro Booster**). Становитесь на самый верх ступенек и поворачивайтесь к зданию на севере. Забирайтесь в отверстие и ползите в тоннель — он ведет к **Secret #57**, комнате, набитой большим количеством всевозможных items.

Снова садитесь на мотоцикл и поезжайте за угол. Раздавите шершня и остановитесь перед ступенькой. Ворота рядом ведут на уровень **Trenches** — они понадобятся позже. Бегите вперед и за углом здания увидите быка-хранителя ворот и деревянное колесо. Бегите от него в здание храма и забирайтесь наверх по колоннам у дальней двери. Все время, пока вы будете спокойно карабкаться к рычагу, бык

будет бесноваться внизу. С колонны прыгайте на ближайшую платформу, оттуда — к левой стене и хватайтесь за трещину. Идите на руках до следующей платформы, поднимайтесь и прыгайте на угловую лестницу. Все время держитесь руками и обогните угол колонны (Лара может обгибать углы). Спрыгивайте на другой стороне и поднимайтесь по проходу на крышу к рычагу. Дергайте за него, и двери храма-ловушки захлопнутся на некоторое время.

Далее по логике игры вы должны прыгнуть на ближайшую платформу справа, с нее — на маленькую платформочку перед тросом, затем раскачаться на веревке и допрыгнуть до одного из проходов в крыше на противоположной стороне здания. Одно из них — **Secret #58**, другое — ведет к отверстию в крыше и обратно на улицу. Вы должны приземлиться недалеко от мотоцикла. Особо жаждущие могут попытаться это сделать, однако это практически невозможно. Сделать сложный прыжок с веревки по диагонали и схватиться руками за край прохода просто нельзя, а до противоположной стены здания не допрыгнешь, даже максимально раскачавшись. Честь и хвала разработчикам из Core — в который раз я помянул про себя славных программистов крепким добрым словом.

Мое альтернативное решение следующее: дерните за рычаг еще раз, чтобы снова открыть двери. Бегите по коридору обратно на предыдущий ярус, повисните на руках и прыгивайте на пол храма. Затем бегите спиритом от быка-хранителя к деревянному колесу. У вас будет возможность повернуть колесо 3-4 раза, пока бык вас не догонит, а этого вполне достаточно, чтобы открыть ворота. Не обращайте внимания на шершня и хранителя, глотайте аптечки и пробивайтесь к воротам, ваша задача — успеть туда залезть. Внутри вы увидите лестницу, которая ведет на следующий уровень, но подниматься по ней надо не по центру, а применив старый трюк TR, по КРАЮ лестницы, чтобы не были задействованы ноги. Тогда бык не будет колотить палицей и ударной волной сбрасывать вас с лестницы на середине. Как видите, храм-ловушку вообще можно было не использовать. Лара попадает на **Citadel Gate**.

Альтернативная точка входа 1:

Спускайтесь по лестнице, выбирайтесь через нишу справа и убегайте от быка-хранителя. Садитесь на мотоцикл и от-

правляйтесь в ворота, на уровень **Trenches**.

Альтернативная точка входа 2:

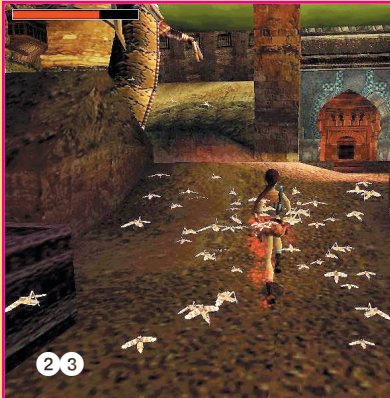
Теперь у вас есть **Nitro Booster**, и можно перепрыгнуть трамплин у лестницы. Для разгона на мотоцикле используйте клавишу «?» (спринт). На каменной площадке вылезайте и бегите в дверь. Убейте охранника и осмотритесь. Помещение представляет собой некое багажное отделение. Справа под потолком видны спринклеры — противопожарные распылители воды, реагирующие на дым. Бегите до конца коридора и берите деревяшку на полу. Возвращайтесь в предыдущую комнату и спускайтесь вниз по другому коридору. Бегите мимо лестницы в дверь, застрелите охранника и подожгите свой факел (дверь открывается ногой). Возвращайтесь и бегите прямо под спринклеры — сработает система пожаротушения, и в котловане, где вы взяли деревяшку, теперь образуется достаточно высокая для прыжка ступенька. Забирайтесь в следующую комнату, расстреливайте деревянные ящики и замок на решетке двери (через прицел). В отверстии в стене берите **Roof Key** и возвращайтесь к мотоциклу. Если желаете взять **Secret #55** на **City of The Dead**, то сейчас как раз самое подходящее для этого время. В любом случае снова отправляйтесь на мотоцикле на уровень **Trenches**, Альтернативная точка входа 1, через знакомые ворота.

Уровень 23. Citadel Gate

Основная точка входа:

Поболтайте с раненым насчет того, что произошло в городе (ему нужны коды доступа, чтобы выполнить свой долг перед страной) и въехать в монстра на грузовике со взрывчаткой). В следующем переулке вы увидите собственно изрыгающего пламя монстра. Если вы находитесь в пределах определенного радиуса от него, вас начинают заживо есть тучи мошкеры. Не обращайтесь на них внимания, никакого репеллента в этой игре не предвидится. Просто быстро бегите вперед, и они вскоре отстанут. За монстром будет переулочек с бельевой веревкой. Справа увидите единственную примечательную улочку в городе. Из подвала вылезут крокодилы. Прыгайте через низкий кирпич-плетень в не-





Chambers Of Tulun, Альтернативная точка входа 1.

Альтернативная точка входа:

Прыгайте с **Nitro Boost** через заграждения и

минное поле, ускоряйтесь, когда будете ехать мимо чудовища, и возвращайтесь к раненому в начале уровня. Он сядет за руль грузовика, активирует взрывчатку, въедет в монстра и все взорвется, в том числе и мотоцикл Лары. Вы отправляетесь на уровень **Citadel**.

Уровень 24. Trenches

На этом уровне вы побываете еще бесчисленное число раз.

Основная точка входа:

Слезайте с мотоцикла и бегите к пальме и дальше, в арку. На развилке слева над кучей песка возьмите аптечку и патроны. Бегите дальше, в арку с пулеметом-огнеметом напротив. Прячьтесь за ящиками справа и ползите в дальний левый угол с амбразурой. Встаньте в полный рост — пулемет развернется и станет стрелять. Теперь нагнитесь, ползите за высокий ящик и становитесь. Локатор вас не заметит, и пулемет останется на месте — боком к вам. Сделайте из-за ящика маленький шаг влево и прицельтесь в белую канистру за ним — пулемет взорвется. Таким же образом можно уничтожать и другие.

Берите патроны на платформе наверху и прыгайте к дыре на противоположной стороне. В конце прохода стоит еще один пулемет. Ползите в лаз слева, но перед этим выстрелите туда гранатой — это убьет охранника в комнате. Горячий пар немного повредит здоровью, но несущественно. Расстреливайте ящики и берите патроны. Из этого дота можно спокойно прицельиться и взорвать предыдущий пулемет и охранника. Выбирайтесь тем же путем и бегите в конец коридора.

На развилке сначала ползите в правый проход и в конце берите карточку с кодами доступа **Weapon Key Code**. Возвращайтесь, повисните на руках, обогните угол и продолжайте движение до конца прохода с пулеметом в конце. Спрыгивайте и расстреливайте двух охранников. Из мотора разбитого джипа

выломайте фомкой **Valve Pipe**. Расстреляйте ящик в глубине деревянного навеса и возьмите аптечку. Вторая находится за пулеметом. Возвращайтесь тем же путем обратно к мотоциклу. Соедините **Valve Pipe** и **Nitrous Oxide** и сделайте апгрейд своему железному коню — теперь можно будет прыгать через пропасти с **Nitro Boost** (клавиша «?» — спринт). Возвращайтесь обратно в **Chambers of Tulun**, Альтернативная точка входа 2.

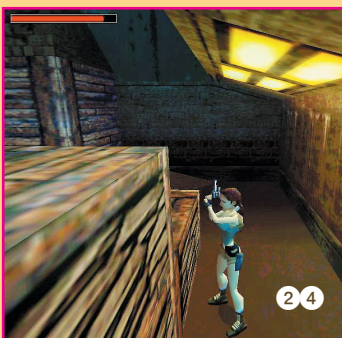
Альтернативная точка входа 1:

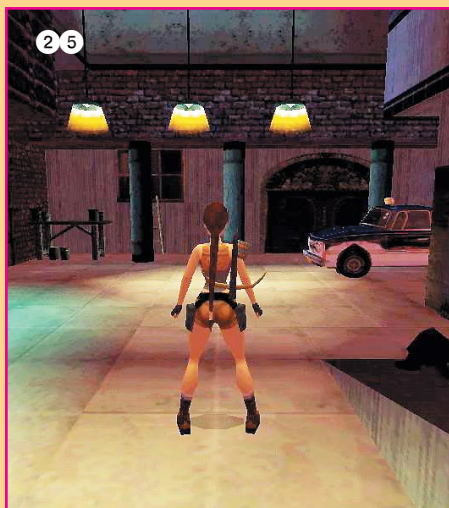
Теперь у вас есть **Roof Key**, и можно добраться до крыши. Снова остановитесь перед пальмой и посмотрите вверх, на стену слева. Вы увидите трещину, по которой вам вскоре предстоит идти на руках. В конце трещины стоит бетонный блок — расстреляйте его через прицел, чтобы не мешал по пути. Перед пальмой есть арка с лестницей — поднимайтесь по ступенькам. В нише слева возьмите аптечку, а в нише справа подпрыгните и дерните за рычаг — откроется заслонка и проход. Вскоре вы окажетесь в нише в стене над пальмой. Идите на руках по упомянутой трещине и обгибайте угол здания. Цепляйтесь за рельефное дно мостика и спрыгивайте на противоположной крыше. Убейте охранника и шмеля и открывайте ворота **Roof Key**. Снова прыгайте через улицу и хватайтесь руками за трещину. Подтягивайтесь в проход, он приведет к амбразуре, через которую виден красный ящик переключателя. Используйте прицел и расстреляйте кнопку и ящик, пока не пойдет дым. Это открывает маленькую дверцу в котловане рядом с большой кучей песка и лестницей наверху. Садитесь на мотоцикл, разогнитесь (начинать надо чуть ли ни с про-

большой загончик с гробами. В его стене есть достопримечательная дверь. Нажимайте рычаги в соседней стене в любой последовательности, забирайтесь на платформу наверху и дергайте четвертый рычаг. Оба надгробия отъедут. Одна из ям ведет в коридор с рычагом, который открывает дверь в соседней яме. За этой дверью находится последний рычаг, который завершает последовательность и открывает дверцу наверху, рядом с надгробиями. Бегите туда, спасаясь от мошкара.

Наверху прыгайте на веревку и разворачивайтесь. Теперь вы собственно над загончиком. Можно раскачаться, прыгнуть по направлению к правому колоколу и схватиться за выступ. Затем упасть и снова схватиться. Проход ведет к **Secret #59**. Правда, этот диагональный прыжок сделать практически невозможно. Возвращайтесь обратно на веревку и прыгайте вперед на платформочку. Теперь ваша задача пропрыгать по крышам до конца этого и следующего переулков. Не обращайте внимания на балки и маленькие балкончики — за них все равно нельзя хвататься. Прыгайте только по шиферным крышам и стандартным платформам. Для того чтобы перелезть в правый переулок, надо обогнуть на руках угол здания. Далее прыгайте на платформу напротив, а с нее — к предыдущей к стене с трещиной и аптечкой. Идите на руках и спрыгивайте на платформочку вниз. Через пару крыш будет каменная арка — вход в здание. По пути обильно истребляйте летучих мышей и шершей.

Вы окажетесь в высоком проходе над огромной ямой. Слева будет раздолбанная машина такси, а справа — перевернутый джип. Разбегитесь и прыгайте к джипу (в полете нажимайте **Right Arrow** — траектория прыжка искривляется в нужную сторону). Убейте двух шершей, возьмите **Nitrous Oxide** за джипом, но не наступите в огонь. Прыгайте через яму по направлению к такси — вполне можно допрыгнуть. Возвращайтесь к началу уровня и снова поговорите с раненым. Забирайтесь по той же лестнице и идите на





25



25

тивоположной стороны улицы, задолго до лестницы, которая ведет к открытому отверстию) и прыгайте через этот узкий проем на платформу над кучей. Слезайте перед воротами «а-ля гараж» — они открываются изнутри — и забирайтесь по лестнице наверх.

Альтернативная точка входа 2:

Снова бегите в к той куче с песком, через которую вы прыгали на мотоцикле. Он все еще стоит наверху, поэтому использовать его не получится. Но в основании кучи теперь появилась ступенька. Становитесь на нее, подпрыгивайте и хватайтесь руками за платформу. Забирайтесь по лестнице и снова возвращайтесь на **Street Bazaar**, Альтернативная точка входа.

Альтернативная точка входа 3:

Теперь вы перед минным полем. Используйте **Mine Detonator**, чтобы уничтожить мины, и бегите к красной кнопке — она открывает дверь гаража. Теперь можно снова сесть на мотоцикл. Сбейте охранника и отправляйтесь на **Citadel Gate**, Альтернативная точка входа.

Уровень 25. Street Bazaar

Основная точка входа:

Спускайтесь по лестнице в гараж и поговорите с раненым. Возьмите **Mine Detonator Body**, ручку для домкрата **Handle** на столике слева и сам домкрат за автомобилем **Car Jack Body**.

Нажмите на красную кнопку — откроются большая и маленькая двери. Бегите в большую и поднимайтесь наверх. Прыгайте по диагонали и в полете хватайтесь за потолок. Идите на руках в соседнее помещение с контрольными щитками под крышей. Оттуда прыгайте и забирайтесь в лаз. Решетка в потолке закрыта. Соедините **Handle** и **Car Jack Body** — получится полноценный домкрат **Car Jack**. Примените его к узкой части стены и откройте люк наверху. Вылезайте на крышу.

Не обращайте внимания на мошкору. Отодвиньте маленький ящик в нишу за громоотводом. Толкайте большой ящик, похожий на воронку и расширяющийся кверху, и ставьте его прямо на участок крыши, куда бьет молния. Заграждения за мостиком разрушатся, и можно будет перепрыгнуть на другую сторону улицы. Цепляйтесь руками, огибайте угол и спрыгивайте на платформу. Ползите в лаз

в стене, но перед этим можно допрыгнуть до участка крыши слева и взять **Secret #60**. Повисните на выступе и спрыгивайте на наклонную плоскость вниз. В бункере в одной из ниш возьмите панель с кнопками **Mine Position Data**. Соедините ее с **Mine Detonator Body** — получится **Mine Detonator**, устройство для деактивации минных полей.

Появится бык. Забирайтесь на платформу с деревянными ящиками. Когда бык ударится лбом в стену, ящики свалются и откроют проход на второй ярус. Поднимайтесь и бегите в дыру в стене, из которой пробивается дневной свет. Вы снова окажетесь на **Trenches**, Альтернативная точка входа 2.

Альтернативная точка входа:

Снова спускайтесь в гараж, но теперь бегите в маленькую дверцу на улице. Расстреляйте охранника у пальмы и бегите влево, в проход с ограждениями и запрещающими знаками. Вы снова окажетесь на **Trenches**, Альтернативная точка входа 3.

Уровень 26. Citadel

После просмотра ролика бегите в соседний зал и поднимайтесь в нишу по лестнице. Нажмите рычаг, возьмите на полу факел и захватите его. Подпрыгните и подожгите веревку, натянутую поперек комнаты. Возвращайтесь в предыдущее помещение, подберите аптечку и патроны в нише и слезайте в открывшийся люк в полу. Вскоре вы окажетесь на большой лестнице. Спрыгивайте и забирайтесь на бордюр слева. Спускайтесь на руках по трещинам в стене шахты и забирайтесь в проход над самой водой. В следующей комнате залезайте в узкий лаз в стене — он ведет в соседнюю шахту. Снаружи повисните на руках и падайте на наклонную платформу. Надо пропрыгать по двум наклонным скатам, расположенным перпендикулярно друг к другу, и в конце схватиться за трещину в стене. Когда Лара начнет скользить спиной вперед, делайте сальто назад, чуть под углом — героиня приземлится на второй скат и снова заскользит лицом вперед — прыгайте в конце, хватайтесь за трещину и подтягивайтесь в нишу. Отсюда перепрыгивайте на другую сторону шахты и вылезайте. Бегите вверх по лестнице.

Наверху убейте охранников, нажмите рычаг и падайте в яму. Огненные ловушки в коридоре теперь отключены — он приведет в большой зал с четырьмя бочонками, каждый из которых обозначает сторону света. Расставьте их на круглой арене в соответствии с направлением, указанным на вашем компасе, и в стенах зала откроются двери (перед входом в зал должен стоять **С-бочонок**, слева — **W-бочонок**, по правую сторону — **Е-бочонок** и у дальней стены — **N-бочонок**). Где-то здесь должен быть **Secret #61**. В одном из прохождений, по которому я сверял секреты, о нем буквально сказано следующее: «Найдите лестницу, над которой есть рифленый потолок, и идите на руках к дальней стене с узким лазом. Отпускайте руки, снова хватайтесь и подтягивайтесь в лаз». Этот секрет я не нашел, как ни старался, попробуйте вы.

Итак, перед вами три двери, которые ведут, соответственно, в три комнаты. Левая дверь — к люку в полу и подводной камере. Правая — к рычагу, изменяющему уровень жидкости в подводном тоннеле. Дверь впереди — к комнате с цепью, которая открывает каменную дверь в следующее помещение. Бегите в левую дверь и прыгайте в воду. В стене камеры есть затопленная ниша с рычагом — он открывает заслонки в полу, но нажать его можно только когда уменьшится уровень воды в резервуаре. Кроме того, один из тоннелей ведет в комнату с цепью. Противоположный — в другой резервуар, с рычагом в потолке. Нажмите его, и люк, через который вы попали в воду, герметически закроется. Теперь плывите в комнату с цепью, возвращайтесь по коридору в зал с бочонками и бегите в правую дверь. Убейте охранников и нажмите рычаг — уровень воды в резервуарах понизится. Возвращайтесь обратно в подводную камеру тем же путем — теперь можно нажать тот самый рычаг в до этого затопленной нише в стене. Уровень воды упадет еще сильнее. Подберите аптечки из люков в полу и возвращайтесь в комнату с цепью и дергайте ее (теперь в котлованчике нет воды). Бегите в открывшуюся каменную дверь.



26



26

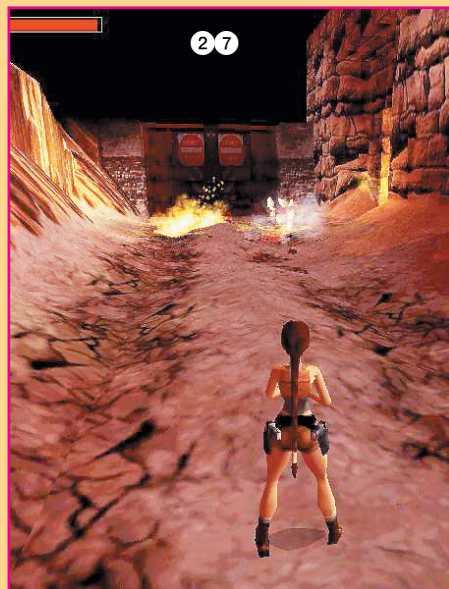
Когда вы вылезете из отверстия в стене, комната наполнится лягом, и на вас нападут **Crusader Skeletons**. Они очень медлительны, и их нельзя убить — бегите вверх по деревянному помосту и вставляйте у заграждения в конце. Отпрыгните, когда скелеты подойдут вплотную — они пробьют доски и откроют вам дорогу в следующую пещеру. Поднимайтесь наверх. В полу слева есть бездонный колодец. Повисните на руках, падайте и подтягивайтесь в проход — он ведет к **Secret #62**. Бегите в дальний конец пещеры, к факелам, и уровень закончится.

Уровень 27. The Sphinx Complex

Основная точка входа:

Расстреливайте охранников на своем пути. Подберите ключи на земле и откройте дверь справа. Убейте еще нескольких охранников и нажмите рычаги по обе стороны каменного котлована (надо прыгать через пропасть). На выходе убейте еще одного ниндзя слева. Перед вами огромная статуя сфинкса «со спины». Пока что нам нужно пробраться в подземелье под ним. Бегите вправо и прыгайте через ямы и котлованы до самого конца, расстреливая охранников.

Входите в дверь здания справа и отодвигайте шкаф от стены — за ним проход. Расстреляйте решетку и ползите в соседнюю комнату. В конце отстреливайте обычными пулями еще одну решетку (это можно сделать и сидя на короточках). Убейте арабов в комнате и отодвиньте шкаф в



27



углу — под ним **Secret #63**, ружье. Расстреляйте ящики и возьмите лезвие от лопаты **Metal Blade**. Нажмите на кнопку и выходите через ворота — появятся еще несколько охранников. Возвращайтесь к «спине» сфинкса тем же путем. Обогните его слева и продолжайте бегать по плоскогорью. Вскоре вы увидите его каменное лицо с надгробием между лап. Туда нужно будет вернуться уже с целой лопатой, а пока что снова прыгайте через бездонные котлованы впереди (запомните запертую дверь слева — она ведет на **Mastabas**). За последним из них вас поджидают арабы. Расстреляйте ящики перед массивными железными воротами и возьмите ручку от лопаты **Wooden Handle**. Забирайтесь на лапу сфинкса и перелезайте на другую сторону, к надгробию. Заберите в **Inventory** лопату и начинайте копать перед каменной плитой — вскоре Лара выроет подземный проход. Прыгайте вниз и бегите в тоннель, он ведет в основание сфинкса.

Альтернативная точка входа:

Вылезайте из прохода — вы снова перед надгробием между лапами сфинкса. Прыгайте через первый котлован к запертой двери слева, о которой я упомянул выше, и открывайте ее связкой ключей охранника **Guard Keys**. Лара упадет на уровень **Mastabas**.

Уровень 28. Underneath The Sphinx

Цель вашего пребывания здесь — собрать 4 статуи **Holy Scripture**, которые понадобятся при переходе на самый последний уровень. Для этого придется усмирить двух быков, собрать 4 ключа, решив несколько головоломок, и не попасться ни в одну из имеющихся в изобилии ловушек.

Решетка за вами закроется. Коридор упирается в стену с тремя кнопками, рядом с которыми находятся две статуи быков (но видно, что они дышат). Если вы случайно или намеренно спровоцируете быков (достаточно просто близко подойти к ним), то придется заманивать их в пустые клетки по обе стороны коридора и закрывать рычагом решетку выхода. Если же с самого начала держаться от них подальше, то они вообще не доставят вам хлопот.

Возьмите на полу рядом со скелетом лист с иероглифами **Scrap of Paper** и спички. На нем, по идее, указана первая комбинация. В обоих концах коридора есть по три решетки, которые открываются после того, как вы нажмете все три кнопки в определенной последовательности. После этого кнопки блокируются до тех пор, пока вы не преодолеете все препятствия за открывшейся решеткой и не вернетесь снова в центральный коридор, чтобы открыть следующую. При этом, если набрать неверную комбинацию — открывается решетка в комнату с ловушками, в которую придется лезть. Кроме того, следует отметить, что из-за багов (ох, уж, эти Коре-программисты!) кнопки в центральной стене не всегда разблокируются даже после того, как вы найдете очередной ключ и вернетесь в коридор. Если это произойдет, то либо попробуйте переиграть уровень,



либо используйте код **HELP** и переходите на следующий. В последнем случае ваша **Inventory** не досчитается 4-х статуй **Holy Scripture**, но они нужны в самом конце 35-го уровня только для перехода на 36-й, так что невелика потеря.

Коридоры за 4-мя решетками ведут к разноцветным ключам, которые надо собрать. Пятая решетка ведет в пещеру с цветными нишами в стенах — туда надо установить собранные ключи, и тогда откроется дверь в следующее помещение с **Holy Scriptures**. Шестая решетка ведет в комнату с ловушками. Как только вы проходите под любой решеткой, она закрывается — надо искать рычаг, чтобы снова ее открыть.

Нажмите кнопки в следующем порядке: Правая-Левая-Средняя. Откроеется решетка в левой части центрального коридора, которая ведет в комнату с четырьмя подсвеченными нишами в стенах. Наверху, в глубине каждой ниши, написана комбинация для решетки, которая ведет к ключу соответствующего цвета. Можно использовать арбалет с прицелом и выстрелить чем-нибудь ярким, вроде взрывающейся стрелы — тогда эту комбинацию станет видно. Они приведены ниже. Возвращайтесь к кнопкам.

Нажимайте Правая-Левая-Средняя — откроется одна из решеток слева. В конце тоннеля с ямами увидите три прохода. В каждом из них есть много шатких досок, под которыми находятся острые шипы — их никак нельзя преодолеть, просто не ползайте по ним. Проблема в том, что спичка быстро кончается, а в положении на четвереньках нельзя зажечь новую, так что в темноте вы прямиком угоните в такую вот ловушку — запоминайте дорогу. Зажгите спичку и ползите в правый лаз. Далее налево-направо-налево и нажимайте рычаг в конце — он открывает решетку выхода. Возвращайтесь и ползите в левый проход и далее налево-налево, берите красный ключ **Stone of Maat**. Остается проход впереди — ползите прямо к шатким доскам справа, и вы упадете в яму с **Secret #64**, гранатометом. Возвращайтесь к трем кнопкам.

Нажимайте Средняя-Левая-Правая — откроется еще одна решетка в левой части коридора. За пропастью увидите комнату с четырьмя крокодилами и озером. Нажмите рычаги в стенах — откроется люк в полу в центре комнаты. Пятый рычаг открывает решетку выхода в основной коридор. Берите зеленый ключ **Stone of Khepri** и возвращайтесь.

Нажимайте Левая-Средняя-Правая — откроется решетка в правом конце коридора. В стенах каменной комнаты находятся 9 отверстий-ловушек. Если вы засунете руку не в то отверстие, то придется убежать от полчищ жучков. Встаньте лицом к северной стене (кажется, правая) и дерните рычаг в правом отверстии — откроется решетка выхода. Теперь берите синий ключ **Stone of Re** в правом отверстии из трех на восточной стене. Возвращайтесь в центральный коридор.

Нажимайте Средняя-Правая-Левая — откроется одна из решеток в правой части коридора. Всю пропасть можно обойти на руках по правому краю. В комнате с факелами есть отверстие в полу. Внизу — трехмерный подводный лабиринт, довольно унылая штука. Вам придется плавать по подводным тоннелям и искать комнаты с рычагами. Каждый рычаг открывает очередную синюю заслонку рядом с изображениями иероглифов. В последней комнате (их 5) находится фиолетовый ключ **Stone of Atum**. В самом начале открыта только одна заслонка, и она находится довольно далеко от начала лабиринта — придется поискать. Описывать направления движения и расположение ничем не отличающихся друг от друга коридоров словами бесполезно — попробую лишь объяснить, где находится первая комната.

Когда вы нырнете в люк, то увидите развилку из трех коридоров. Плывайте на Юг (кажется в правый), затем на Восток, снова на Юг и еще раз на Юг. За иероглифом будет первая комната.

Нажмите на рычаг и по пути обратно плывите в тоннельчик на предпоследней развилке — он ведет к открывшейся заслонке во вторую комнату. Дерните рычаг там и т.д. примерно в том же духе. Когда найдете ключ, возвращайтесь в центральный коридор тем же путем.

Бегите в пещеру с подсвеченными нишами и вставляйте ключи в соответствии с их цветом — откроется решетка

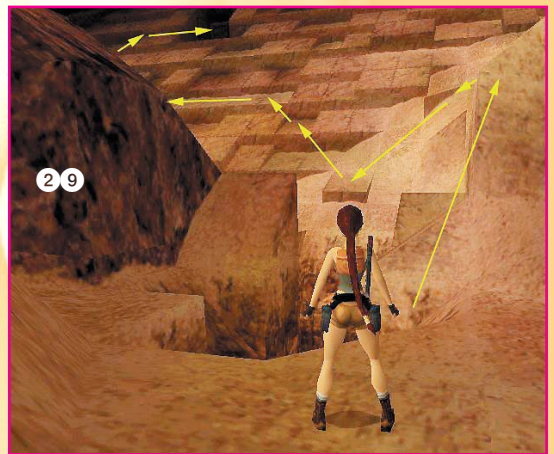
выхода. В проходе не будет секции пола — хватайтесь за потолок и идите на руках. В следующей комнате находятся четыре статуи **Holy Scriptures**. Вокруг расставлены ловушки-лезвия. Бегите с левую нишу и берите первую статуэтку, прыгайте назад, затем поворачивайтесь и прыгайте вправо, берите вторую статуэтку. Остальные можно взять, используя примерно ту же последовательность движений. Откроется решетка, и можно будет выйти из комнаты. Хватайтесь за потолок и идите на руках через пропасть, затем бегите в тоннель — это выход с уровня.

Уровень 29. Menkaure's Pyramid

Цель этого короткого уровня — добраться до вершины пирамиды и попасть внутрь.

В конце тоннеля в потолке есть люк с ручкой. Встаньте лицом на Север под ручкой и подпрыгните, чтобы его открыть. Расстреляйте гигантского скорпиона — не редкость в здешних местах. Перепрыгивайте пропасть слева и далее по ходу движения. Убейте еще пару скорпионов, и вскоре окажется перед пирамидой. Бегите вправо и прыгайте по наклонным каменным платформам вокруг пропасти к зданию вдалеке (придется сделать пару раз сальто). Подстрелите гигантского насекомого и бегите в дверь. Внутри увидите сцену борьбы скорпиона с охранником. Расстреляйте скорпиона, но не забудьте араба — он даст вам ключи **Guard Keys** и **Armory Keys**. Последние нужны для **Secret #69**, и если охранник все-таки погибнет, вы их не получите. Соберите аптечки и патроны по углам комнаты и возвращайтесь обратно к пирамиде. Перейти пропасть теперь можно на руках по правому краю.

Вы окажетесь как раз недалеко от плоской каменной платформы — с нее и надо начинать восхождение вверх. По-



верхность пирамиды представляет собой лабиринт из каменных глыб. Все они наклонные и различной высоты, на некоторых из них можно стоять, не соскальзывая вниз, на других — нет. Чем ниже плита и чем меньше ее угол наклона, тем выше вероятность того, что стоять на ней все-таки можно. На мой взгляд, это одна из самых удачных головоломок игры, привнесшая элемент ощущения дополнительной степени свободы в пространстве. Промучившись с плитами полчаса, вы научитесь с одного взгляда определять подходящую для очередного прыжка глыбу пирамиды. Если по дороге вам попадаются насекомые — это верный знак того, что вы на правильном пути.

Итак, прыгайте по плитам и постепенно поднимайтесь по стене пирамиды по диагонали. Вскоре вы упретесь «в тупик»: ни выше, ни влево прыгать будет некуда. Сделайте прыжок с разбега вдоль стены влево и скользите по стене пирамиды вниз, до платформы, на которой можно стоять. Дальнейший путь очевиден: прыгайте по плоским платформам, как по ступенькам, и вскоре доберетесь до ворот пирамиды справа. Они открываются ключом охранника. Если пропрыгать чуть дальше за ворота, вправо, и подняться вверх по пирамиде, то можно взять **Secret #65**, револьвер со стены над воротами. Бегите в дверь и в тоннель выхода с уровня — он ведет внутрь пирамиды.

Уровень 30. Inside Menkaure's Pyramid

Бегите через раскачивающиеся лезвия и далее, до комнаты со звездой в потолке и лестницей.

Прицельтесь и расстреляйте звезду — откроется люк в полу в следующей комнате, в «железном кузове». Спускайтесь по лестнице и прыгайте в люк (мумий можно расстре-



крытой двери). Берите флягу **Small Waterskin** и возвращайтесь к развилке в коридоре, но теперь бегите вправо. В конце подтягивайтесь и вылезайте на поверхность.

Расстреляйте собак и прыгайте через котлован справа на Восток (первый из двух смежных). Входите в здание, открывайте люк в полу и забирайтесь в катакомбы. Один из концов коридора ведет во вторую комнату с львиными головами и дверью. По пути расстреляйте собак. Снова целитесь в кристаллы, чтобы открыть дверцу, и берите там мешочек с песком **Bag of Sand**. Возвращайтесь к развилке в коридоре и бегите по другому тоннелю (в одном из тупиков есть аптечки), в конце подтягивайтесь в отверстие и вылезайте на поверхность (это должна быть просто яма, а не люк — вы окажетесь внутри здания).

Открывайте дверь и разнесите в щепки ограждение — Лара снова окажется у одного из котлованов-пропастей. Прыгайте по правому краю пропасти — сначала на платформу и оттуда на другой край обрыва. Бегите за каменный заборчик, открывайте люк в земле и спускайтесь в катакомбы. В одном из концов коридора возьмите деревяшку и бегите в другой — там находится еще одна комната с львиными головами. Расстреляйте кристаллы в пасту у львов и бегите в открывшуюся дверцу. В комнате с факелами стоят весы. Убейте летучих мышей (придется на время выбросить деревяшку) и положите на правую чашу мешочек с песком **Bag of Sand**. Встаньте в центр лужи из весами и наберите во флягу **Small Waterskin** воды. Влейте воду на левую чашу весов. На центральную чашу налейте немного бензина из канистры **Jerycan**. Теперь снова найдите деревяшку, зажгите ее от факелов в стене и подожгите чашу с бензином — весы уравниваются, и откроется дверца в одной из стен. Расстреляйте мумий и фомкой выбейте из стены **Northern Shaft Key** — откроется противоположная дверь. Расстреляйте головы львов в очередной комнате и бегите в проход — он снова приведет на поверхность.

На другом конце пропасти виднеется забитый досками вход. Прямо туда не допрыгнуть, но можно сначала перепрыгнуть на левую сторону обрыва, затем — на правую, противоположную, и войти в другое здание. Открывайте люк и спускайтесь в подземелье. Подземный ход приведет к очередной яме, и вы окажетесь прямо перед забитым досками входом, от которого еще недавно вас отделяла пропасть. Входите, расстреляйте собак, открывайте люк и спускайтесь в катакомбы.

Один из тоннелей ведет в очередную комнату с головами львов. На этот раз за дверью находятся три статуи мартышек (Ничего не вижу, Ничего не слышу, Ничего не скажу). Используйте фомку на сломанном рычаге перед правой мартышкой — откроется дверь рядом (если попробовать другие рычаги, придется расстреливать черных обезьян). Внутри расстреляйте мумий и выбейте из стены фомкой **Southern Shaft Key**. Уничтожьте кристаллы в пасту у львов — откроется противоположная дверь в еще одну комнату с львиными головами. Расстреляйте и этих львов — откроется дверца. Проход ведет в тоннель и на следующий уровень.

Уровень 32. The Great Pyramid

Ваша цель — добраться вдоль стены великой пирамиды до **Knufu's Pyramids** — пирамид поменьше. Снова придется много лазать и прыгать по поверхности пирамиды, но не надо забираться на вершину.

Проход приведет в тупик. Подтягивайтесь в отверстие в потолке и выбирайтесь на поверхность.

Ближайшая задача — добраться до пирамиды через несколько зданий с охранниками и люками в полу. В центре первого здания есть секретный люк **Secret #68**, который ведет к гранатомету. Игнорируйте другие люки — это ловушки. По пути подбирайте аптечки и патроны, расстреляйте насекомых и охранников, и вскоре окажетесь у большой пирамиды.

Нужно зигзагом пройти по стене пирамиды и в конце, у дальнего левого края, проскользнуть вниз на следующий уровень. По сравнению с предыдущим, лабиринт глыб усложнен, придется больше прыгать, больше соскальзывать в нетривиальных местах на платформы внизу, кроме того,

некоторые глыбы будут падать сверху — нужно вовремя нагнаться. В одном месте надо будет съехать далеко вниз, чуть ли не в пропасть, перейти дальше на руках и подтянуться. В другом — тоже проскользнуть вниз, почти до основания пирамиды, и продолжить путь уже оттуда. Всегда ищите подходящие для прыжка плиты поблизости, на которых можно стоять. Если таких плит нет, это значит, что надо прыгать с разбега в текущем направлении и скользить вниз. Пригибайтесь каждый раз, когда слышите грохот падающей глыбы. Один раз придется отпрыгнуть из-под камня на ближайшую платформу, иначе раздавит. Насекомые, как и раньше, означают, что вы на правильном пути.

Примерная последовательность прыжков следующая (см. скриншот): прыгайте через пропасть на выступающую платформу, с нее — на соседнюю слева и так далее, пока не заберетесь на плиту в основании пирамиды. Двигайтесь все время вправо, поднимаясь вверх по глыбам, где это возможно. В конце, когда подходящих плит больше не будет, разбегитесь и прыгайте по прямой вдоль стены. Скользите вниз, хватаясь руками за край пропасти. Отсюда можно добраться до ближайшей колонны справа в основании пирамиды и подтянуться. На крайней правой платформе можно взять аптечку. Снова поднимайтесь по поверхности пирамиды вверх, двигаясь уже по диагонали влево, до длинной платформы с двумя жуками. Разбегайтесь и прыгайте вперед вдоль стены. Скользите на платформу внизу — на ней можно стоять. Прыгайте на платформу слева и сразу на следующую, чуть выше — прокатится камень. Следуйте дальше влево и, когда больше не будет нужных плит, разбегитесь и прыгайте влево — Лара проскользнет по длинному скату до основания пирамиды с левой стороны, и начнется следующий уровень.



Уровень 33. Khufu's Queens Pyramids

Убейте скорпионов и охранника. Ближняя дверь ведет в комнату со всякой амуницией, дальняя — к **Secret #69**, в **Armory Chamber** (оружейная палата, там понадобятся **Armory Key**, который вам дал охранник). Берите в ящиках всевозможное оружие и на выходе расстреляйте скорпиона. Бегите к краю пропасти.

Аккуратно прыгайте вдоль пропасти по выступающим колоннам, и вскоре окажетесь за первой пирамидой. Убейте жука и скорпиона и двигайте камень неправильной формы по направлению ОТ пропасти. Когда он поравняется с вертикальной каменной плитой, в первой пирамиде откроется секретный проход. Спускайтесь внутрь. В подземном лабиринте все время идите на развилках вправо, пока не окажетесь в зале с египтянином. Не стоит по пути засовывать руки в незнакомые отверстия в стенах — это может вызвать появление жучков. Убейте воина и используйте фомку, чтобы выбить последнюю звезду **Eastern Shaft Key** из стены. Чтобы выбраться из лабиринта, нужно вернуться к его началу, например, так: прямо, направо, налево, нале-

влять из гранатомета). Перепрыгивайте на другую сторону котлована по веревке и снова расстреливайте мумий.

На развилке увидите два котлована с парой веревек. В конце правого есть рычаг, который открывает заслонку в комнату за левым. Ваша цель — попасть в эту комнату. Расстреляйте египтянина-охранника и выломайте из стены звезду **Westem Shaft Key** — откроется новый проход. Возвращайтесь к комнате с лестницей, где вы расстреляли звезду в потолке, и бегите в открывшийся проход. Зажгите спичку и ползите по коридору с лезвиями. Открывайте люк и вылезайте на поверхность. Расстреливайте гигантских скорпионов, и снова окажетесь у пирамид. Нажмите на кнопку на стене за первой из них — в крыше соседней пирамиды откроется шахта. Забраться туда очень просто. Повисните на руках и спускайтесь в шахту — по стенам можно ползти.

Внутри пирамиды прыгайте через пропасть и переходите следующий участок на руках. Перед вами будут два котлована с раскачивающимися лезвиями. Проход слева за первым из них ведет к выходу, но чтобы его открыть, надо нажать на рычаг за котлованом со вторым лезвием.

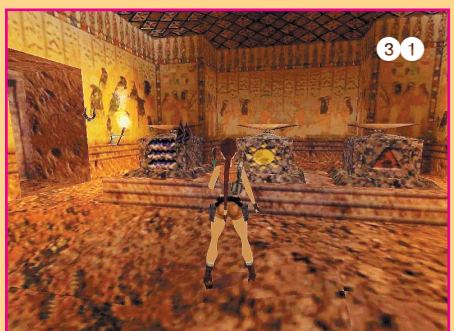
Бегите в открытый проход и переходите на руках участок пропасти. Скользите вниз по широкому коридору и прыгайте через яму, отклоняясь вправо к плоской платформе. Берите **Secret #66**, Узи, скользите дальше и прыгайте через вторую яму. В конце тоннеля повисните и прыгайте вниз. Вы снова окажетесь в проходе под сфинксом, на уровне **The Sphinx Complex**. Альтернативная точка входа.

Уровень 31. The Mastabas

Здесь придется много прыгать, весь уровень представляет собой гремучую смесь из чередующихся котлованов и катакомб. Перепрыгнув через очередной котлован, вы попадаете в катакомбы и наоборот. Видимость сильно ограничена каменными постройками. Таким образом, иногда вы можете только догадываться о том, где находитесь, а на самом деле — вы рядом с предыдущим зданием, только за углом.

Бегите прямо в заколоченное здание и открывайте секретный люк в полу, в центре (текстура люка ничем не отличается от пола, надо встать перед люком и открыть его **CTRL**). Внизу находится **Secret #67**, аптечка. Расстреляйте собак и бегите вправо, к бензоколонке и грузовику. Возьмите там канистру **Jerycan**. Теперь возвращайтесь к предыдущему проходу (слева по ходу движения) и бегите в дверь здания. Открывайте люк в полу и спускайтесь в подземелье.

Внутри расстреляйте пару собак и бегите в левый коридор на развилке — он ведет в комнату с факелами, львиными головами и дверцей. Используя прицел, расстреляйте кристаллы в пасту у львов, и дверь откроется (этого же результата можно добиться выстрелив один раз из гранатомета супер-патронами в центр комнаты, второй выстрел понадобится, чтобы взорвать мумий, появившихся из от-



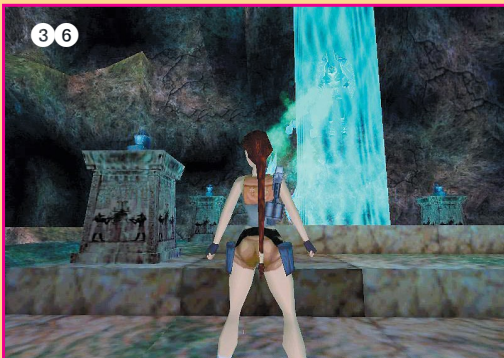
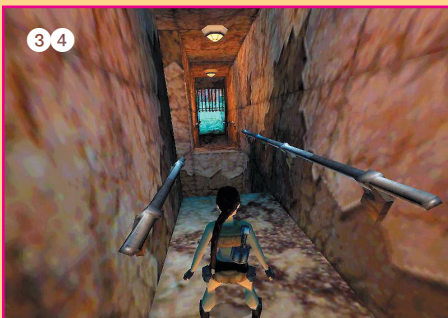


во, направо — вы снова окажетесь у открытой решетки. Поднимайтесь на поверхность.

Прыгайте через пропасть к великой пирамиде и далее поднимайтесь по колоннам. Вскоре вы окажетесь на стене в основании пирамиды. Добраться до входа очень просто — двигайтесь по диагонали вверх влево. Вход будет сразу после того как свалются три бульжника. Расстреляйте насекомых и открывайте дверь все той же связкой ключей охранника.

Уровень 34. Inside The Great Pyramid

Идите по тоннелю, прыгайте через пропасть и убивайте охранников. В конце тоннеля находится выход с уровня, но решетка закрыта. Поднимайтесь по коридору справа. За тремя скользкими в проходе глыбами будет комната. Убейте собак, возьмите деревяшку на полу и зажгите ее от факела. Подожгите оставшиеся в комнате факелы — откроется ниша в стене. Нажмите рычаг — опустится колонна в комнате наверху. Снова бегите через проход с глыбами и поднимайтесь наверх. Вы увидите комнату с пазлами для звезд в стенах. Вставьте в них все четыре **Shaft Stars**, в соответствии со сторонами света, которые они обозначают. Нажмите рычаг, и комната наполнится голубым светом, а в центре откроется глубокая шахта, но прыгать туда не стоит. Убейте охранника в коридоре и возвращайтесь обратно в комнату с факелами. За развалинами в правой стене теперь видна другая ниша. Нажмите рычаг — от-



кроется решетка в конце центрального тоннеля. Возвращайтесь туда.

В конце тоннеля прыгайте через несколько провалов подряд (надо прыгать с места) и убивайте охранников. Где-то в нише на дне последней шахты находится **Secret #70**, арбалет, но я его не нашел. Спускайтесь в комнату, где продолжается шахта. Повисните на руках и спускайтесь в проход вниз (по стенам можно ползти). Он приведет на следующий уровень.

Уровень 35 Temple Of Horus

В первой части уровня вам предлагается решить три вариации популярной головоломки с сосудами 3 и 5 литров. Когда необходимое количество литров воды окажется в нужной емкости, подходите к весам и выливайте воду на чашу — при этом весы приходят в равновесие, открывается люк в полу и можно спуститься на уровень ниже по шахту к следующему весам. Если же вы ошиблись, и весы не уравновешиваются, то придется иметь дело с крокодилообразным монстром в клетке напротив. Всего этажей с весами три, и надо в каждом случае налить в чашу 2, 4 и 1 литр воды соответственно.

Для начала сбегайте к первым весам и возьмите 5-литровую емкость **Large Waterskin** на полу. В качестве 3-х литровой емкости используйте флягу **Small Waterskin**, которая у вас уже имеется. В **Inventory** можно комбинировать фляги, переливая жидкость из одной в другую. Наполнять и опорожнять их можно стоя по колено в фонтанчике рядом. Вот решение всех головоломок:

1 литр: наберите воды в 3-х литровую флягу и перелейте в пустую 5-ти литровую. Снова наберите воды в 3-х литровую и перелейте в 5-ти литровую. В 3-х литровой останется ровно 1 лишний литр.

2 литра: наберите воды в 5-ти литровую флягу и перелейте ее содержимое в пустую 3-х литровую. В большой фляге останется ровно 2 литра.

4 литра:

1 Получить в маленькой фляге 1 литр.

2 Вылить всю воду из 5-ти литровой емкости и залить туда оставшийся литр из 3-литровой. Теперь в большой фляге 1 литр. Набрать воды в 3-х литровую флягу и вылить ее в 5-литровую — там станет ровно 4 литра.

Вы снова окажетесь у синей шахты. Хватайтесь за стену и спускайтесь вниз. В комнате нет ничего примечательного, за исключением устройства, в которое надо будет вставить **Amulet of Horus**, чтобы победить проснувшегося бога Сета (**Seth**). Но сейчас спускайтесь дальше вниз и становитесь на платформу под потолком просторной пещеры с водой. Развернитесь на Север и прыгайте в воду. На островке находится статуя Сета. Она оживет как только вы установи-

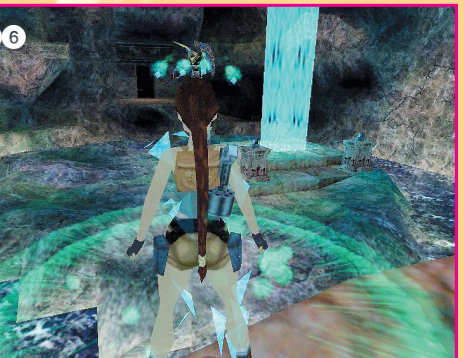
те все четыре **Holy Scriptures** на постаменты вокруг и войдете в луч света — начнется вторая часть уровня.

Уровень 36. Temple Of Horus: part 2

Ваша задача — забраться в комнату наверху, используя выступы в стенах. Все время бог Сет будет вас преследовать и стрелять энергетическими стрелами. Прыгайте в воду и отыскивайте на дне упавший туда **Amulet of Horus**. Выбирайтесь из воды и поднимайтесь по тропинке к открытой двери. Рычаг открывает такую же дверь на другом конце комнаты. Плывите туда и нажимайте второй рычаг. Он сводит створки механизма наверху, в который надо вставить амулет — можно начинать забираться. Плывите обратно к первой двери и с берега прыгайте на платформу в скале справа (если стоять лицом к центру комнаты). Поднимайтесь по платформам наверх до тех пор пока не упретесь в нависающий сверху участок скалы. Прыгайте с разбега влево, скользите и хватайтесь за край выступа. Теперь можно на руках добраться до платформы рядом и подтянуться. Забирайтесь в проход в стене и вылезайте с другой стороны скалы. Вскоре вы окажетесь на самом высоком выступе рядом с рифленой стеной шахты — хватайтесь за нее руками и ползите вверх.

Сет побежден, и пирамида начинает рушиться. После просмотра ролика выходите из комнаты и бегите вверх по тоннелю с котлованами и шипами. Некоторые колонны будут обваливаться. Прыгайте все время с разбега и хватайтесь за трещину или выступ на противоположной стороне, идите на руках и подтягивайтесь. Через пару котлованов последний уровень закончится, а вместе с ним и игра закончится. Финальный ролик производит гнетущее впечатление. Вас оставляют в неизвестности: непонятно, либо Лара погибает под обломками пирамиды, либо она все же выживет и вернется в следующей части игры, впрочем, ходят слухи, что продолжения легендарной серии TR больше не будет.

СИ TACTIX



в сотрудничестве с www.3dnews.ru

НОВОЕ РОЖДЕНИЕ S3: SAVAGE 2000.

Fe

S3 компания старая, а в России так вообще народная. У всех владельцев компьютеров со стажем хоть раз, да стояла карта от **S3** или на чипе **S3**. В основном это касается серии Trio64, но некоторые успели оценить даже Virge. Вернее его убогость. И как раз после появления этих чипов статус компании начал падать. Если раньше Diamond выпускал на Trio64 и Vision868 серию Stealth, которая по сравнению с конкурентами высоко котировалась, то сравнить Virge по производительности с чипами других фирм было сложно. Наступала эра 3D, и **S3** не успела понять правила этой игры. Старенький Virge некоторыми обзывается "3D тормозом", игры, запущенные на нем, шли гораздо медленнее, чем на популярных тогда Matrox Mistique и ATI Rage. А с появлением знаменитого Voodoo компания совсем опустилась, не выдержав конкуренции. Попытки поднять свой статус выпуском сначала Savage3D, а затем Savage4 не увенчались успехом, вплоть до того, что в разделе "logo" даже убрали логотипы Savage 4, заменив их наступающим **S3** 2000. Продукты нельзя назвать стойкими — была в них и новая система сжатия текстур, и Motion Compensation, и даже приличный на сегодня объем локальной видео памяти. Но в общем цена не соответствовала производительности. Вывод — **S3** на шаг опаздывал за nVidia и 3dfx. Компания почти встала на колени, и уже было похоже, что вскоре уйдет на другой рынок, как и Matrox, которая совершенно реально рассматривает такую перспективу. Капитализация **S3** (суммарная рыночная стоимость) на рынке упала в шесть раз еще год назад. Похожая судьба постигла Trident, хорошо известный в нашей стране своими ISA, а позже и PCI платами, бывший компанией с мировым именем, а затем тихо ушедшей в тень. Не надейтесь и не злопыхайте. **S3** встает с коленей. Этим, в большой степени, **S3** обязана новому директору Кеннету Поташеру, который был приглашен на эту пост в ноябре 1998-го. Кеннет имел отличную репутацию и успел прослыть любителем реформ. До этого он работал в Maxwell Technologies, и со стороны хорошо заметно, что с его приходом в **S3** компания будто почувствовала приток свежей крови. Поташер заставил **S3** реструктуризоваться, и компания вернулась на рынок, с которого чуть было не улетела. Через месяц после появления нового директора **S3** заключила десятилетнее соглашение о кросс-лицензировании с Intel. Соглашение было направлено на получение всех нынешних и будущих патентов Intel и **S3**, касающихся разработок в области технологий полупроводников, будущих

системных шин, а также и выбора **S3** в качестве официального партнера Intel в поддержке и продвижении AGP4x. Свой 0.18 мкм чип **S3** запланировала в разработку сразу же после заключения контракта с Intel, получив доступ к технологическим инновациям.

После этого, по прошествии одного месяца, **S3** объявила, что в их руках находятся активы корпорации UMC — крупного Тайваньского производителя полупроводников. Еще через неделю было заявлено о покупке Diamond, что дало **S3** выход на рынок домашних сетей. Кроме того, **S3** заполучила популярный MP3 плеер RIO вместе с посвященным ему Rioport.com Diamond и без **S3** была знаменитой компанией, известной всему миру. Многие вспомнят старичка Stealth, о котором упоминалось в начале, но даже так далеко ходить за примерами не надо — достаточно вспомнить "Monster3D", торговая марка которого стала таким же нарицательным именем, как "Sound Blaster" и "Pentium".

После покупки Diamond а слухи об ожидаемом чипе GX4 от **S3** разгорелись вновь. Обещались безумные TTX и отличная скорость, но, по традиции, никто даже и не думал, что чип будет обгонять изделия от nVidia и 3dfx как по технологическим возможностям, так и по производительности. Однако на днях nVidia "перевернула мир", объявив "первый в мире графический процессор". Оставим на их совести это рекламное заявление, все и так прекрасно понимают, что это хороший рекламный трюк и не более чем очередной слоган, направленный на продвижение продукции. Однако за всей этой шумихой от **S3** все забыли. А ведь "Savage2000" — новый чип этой компании, ранее называвшийся GX4 — был объявлен ровно на день раньше.

Прошу прощения, но очередной экскурс в историю не повредит.

Чип "Savage3D" был анонсирован в мае 1998 года. Имея приличные возможности и будучи качественно реализованным, чип провалился, не имея качественной поддержки драйверами и не будучи достаточно "раскручен" **S3**. На рынке доминировали Voodoo2 и TNT, имевшие мультитекстурирование и заметно более быстрые в Quake 2 — игре, безумно популярной тогда. Затем **S3** добавила текстурный процессор, повысила частоту и выдала в народ Savage4. И опять провалилась. Чип реально начинал хоть немного конкурировать с фаворитами только при 256 Мб оперативной памяти и то на специально адаптированных версиях игр. Технология сжатия текстур пока не достигла своей популярности, которая абсолютно и несомненно ждёт её в будущем, а остальные достоинства чипа опять были сведены на нет кривыми драйверами. Даже пресловутое мультитекстурирование опять отсутствовало некоторое время, плюс непереносимая цена и её соотношение к производительности. **S3** довольство-



валась рынком Low End систем у OEM поставщиков, но даже здесь фирма умудрилась не суметь удовлетворить спрос на новые чипы. Но **S3** никогда не желала ограничиваться Low End рынком, а всегда стремилась контролировать все сегменты от низшего до высшего уровня. После анонса "Savage2000" мир ровно сутки стоял на ушах. Заявленные характеристики впечатляли, чип умел накладывать до четырёх текстур за такт на пиксел, плюс возможность отрисовывать одновременно два пикселя с двумя текстурными на каждом. Подтвердилось слухи о том, что **Savage2000** будет иметь T&L ядро, а поддержка фирменного S3TC сжатия и рельефное текстурирование не стала неожиданностью.

Но восторги продолжались ровно день, до того момента, пока, совершая плановый обход серверов, некто не натолкнулся на надписи об "Изменении мира у nVidia" и не рассвистел об этом всем. Рекламная акция была настолько хорошо спланирована и реализована, что анонс "Savage2000" был выбран на задворки сознания, и вспомнили о нём только получив пачки писем с обвинениями в предвзятости и подкуленности менеджерами nVidia. Мы просто обязаны попросить прощения и покаяться перед читателями... Магия удачной рекламной компании Nvidia была так сверхъестественна, что не подпасть под нее, прочитывая по сотне обзоров и упоминаний в день, было просто невозможно.

Но хватит теории, давайте ещё раз вспомним характеристики ожидаемых карт на чипе:

- 2 мультитекстурированных пикселя за такт;
- Однопроходное квадротекстурирование;
- Примерно от 12 до 18 миллионов полигонов в секунду;
- До 64Мб памяти;
- Частота ядра до 200Mhz;
- Частота памяти до 200Mhz;

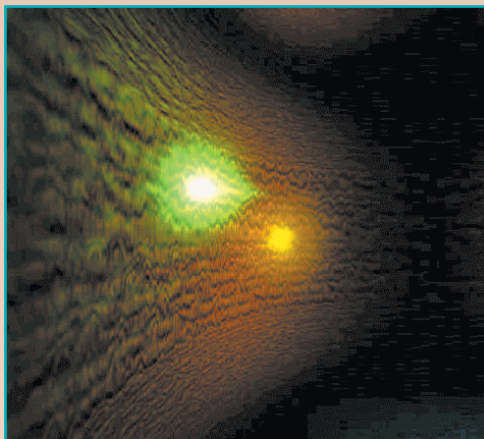
ЛУЧШИЙ РОССИЙСКИЙ ВЕБСАЙТ О КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕО ИГРАХ...



...ОНЛАЙН

игр: **590**
демо-версий: **253**
апдейтов: **117**

www.gameland.ru



- Геометрический сопроцессор (T&L);
- Полная поддержка AGP 4x/2x;
- HW emboss bump mapping;
- S3 Texture Compression S3TC;
- 32-bit color rendering;
- Full screen anti-aliasing;
- Anisotropic filtering;
- 8-bit stencil buffer;
- 16/24/32-bit Zbuffer;
- DX7 & OpenGL compliant;
- Range-based, vertex & table fog;
- Specular lighting/diffuse shading;
- Enhanced alpha blending modes;
- 128-bit 2D graphics engine;
- Dynamic multi-tap scaling;
- 3rd generation motion compensation;
- Subpicture blending and highlights;
- Fully compliant VFP 2.0 port;
- Multiple HW video windows;
- Digital interface port to NTSC/PAL TV encoders;
- Digital interface to FP encoders;
- Resolutions up to 2048 x 1536;
- 350MHz RAMDAC.

Наиболее интересны для пользователя — возможность квадротекстурирования, DVD акселерация и T&L ядро. Сегодняшние приложения не нуждаются в такой производительности, но говорить о неоправданности такой мощи нельзя. Всегда есть люди, осуждавшие повышение производительности. Прекрасно помню споры о необходимости повышения тактовой частоты 386 процессоров. Тогда приводился довод, что приложения не требуют такой вычислительной мощи. Если приложений нет се-

годня, то через полгода они точно найдутся. Кто не верит, пусть вспомнит 256x256 точек, 16bit, 4Мб текстурной памяти, отсутствие мультитекстурирования. Это было всего пару лет назад и казалось ненужным, сверхбыстрым и неоправданно дорогим. Попробуйте запустить сейчас Quake 3 на таком акселераторе...

"Savage2000" поддерживает аппаратный расчет до 8 источников динамического освещения. Для реализации фотореалистичной графики цифра еще мала, вокруг нас десятки источников света и тысячи отражающих поверхностей, но сегодня даже такое количество источников не требуется. Для использования T&L движка вместе с освещением потребуются изменения кода игр. Сейчас основной упор делается на карты освещения. Мы уже писали в тексте о NV10, что сегодняшние игры содержат недостаточное количество полигонов для динамического расчета света. Если не использовать карты освещения, то геометрия будет выглядеть в лучшем случае плохо, в худшем графика вообще не будет похожа на реалистичную.

"Savage2000" будет иметь 16-ти таповую фильтрацию. Перевод этого термина на русский язык впрямую труден. Если объяснять, то один тап это когда карта фильтрует изображение один раз. Большинство современных карт фильтруют изображение 8 раз (это максимум). "Savage2000" будет делать это в два раза быстрее, и качество будет выше. Платы на основе "Savage2000" смогут работать с видео благодаря VFP2.0 входу. Также планируется поддержка цифрового выхода на плоскостельные экраны и TV выход. В нашей стране нет такой уж ярко выраженной нужды во всех этих прибамбасах. Профессионалы работают на другом оборудовании, а домашние пользователи редко подключают бытовую технику к PC. Наворты делают карту более дорогой, а тратить лишние деньги за то, чего никогда не попробуешь, нет смысла.

Что касается 3D производительности, то теперь можно ввести параметр "готовые треугольники", и измерять скорость будущих акселераторов будет удобно этой величиной. В отличие от теоретической величины заполнения сцены треугольниками у современных карт, таких как Voodoo3 и TNT2, новые платы будут отрисовывать готовые треугольники, на которых уже будет отфильтрованная текстура, освещение, прозрачность и другие эффекты. Центральный процессор становится менее актуальным, и придется менять приоритеты. Все ожидают момента, когда, поставив плату на Celeron 300 и на Athlon 800, можно будет написать "приrost составил менее 5%". Конечно, пока рано называть какие-либо цифры.

Стоит упомянуть фирменное сжатие текстур. S3 не была бы S3, если бы не встроила в свой акселератор собственное сжатие. Если сегодня возможности технологии реально не используются, то уже через полгода, максимум год, точно будут игры, агрессивно и успешно использующие новую технологию.

Сжатие текстур, наличие геометрического сопроцессора, навороты с памятью это хорошо, но не стоит забывать и о параметре fillrate. Заполнение на "Savage2000" должно быть приблизительно со скоростью от 700 до 800 (может и выше) мегатекселей в секунду. Параметр напрямую зависит от частоты ядра и количества текстурных процессоров. Так как ожидаемая частота Savage2000+ (немного разогнанного S2000) около 200 мегагерц, то, умножив это число на 4 (4 конвейера), получим 800 ме-

SAVAGE



2000



гатекекелей. Конвейеры Savage могут работать ещё и в режиме двойного мультитекстурирования, когда за один такт отрисовывается два пикселя с двумя текстелями на каждом. И не стоит забывать о разгоне. Причём в этом плане Savage тоже будет кладом для гонщиков. К примеру, подъём частоты с 200 до 220MHz даст fillrate в 880 единиц. Простенько и со вкусом — прирост в целый Voodoo2. А если геометрическое ядро не будет внешним и можно будет его разогнать, то простым увеличением тактовой частоты можно будет добиться существенно увеличения производительности в играх, что мы с удовольствием проверим при первой же возможности.

Если сравнивать с сегодняшними картами, то Voodoo3 3500 имеет скорость заполнения (без разгона) — 366 мегатекстелей, а TNT2 Ultra — 350 мегатекстелей/с. Проверить результат просто — V3 3500 — 183MHz умножить на два текстурных конвейера. Итого 366 мегатекстелей.

Западные обозреватели подметили интересный факт, что 800 мегатекстелей — обещанная производительность первого Glaze3D, анонсированного год назад. Тогда в такие цифры никто не верил, а уже через пару месяцев мы будем держать в руках работающие коммерческие платы, но от S3. Glaze3D планировался к выходу во втором квартале 1999, а сейчас уже третий, и карта снова перенесена на весну, причём с более впечатляющими характеристиками. А если всё пойдёт по старому плану, то платы с характеристиками Glaze3D, но от nVidia и 3dfx точно появятся к концу второго, началу третьего квартала 2000 года.

Раз уж зашёл разговор о тактовых частотах, то стоит подробнее рассказать о ценовой политике S3. Ожидается появление всего двух классических вариантов плат — с частотой ядра от 143 до 150MHz и с частотой от 166 до 200MHz. Первая, более слабая модель, будет оснащена меньшим количеством менее быстрой памяти, работающей на более низкой частоте. Вторая будет более навороченной, предназначенной для богатых покупателей. Что касается цены, то она будет колебаться в интервале от полутора до двух с половиной сотен долларов для Запада. У нас, как всегда, платы появятся сотни по три и постепенно будут падать до приемлемых цен, а потом упадут ниже западных — проверено.

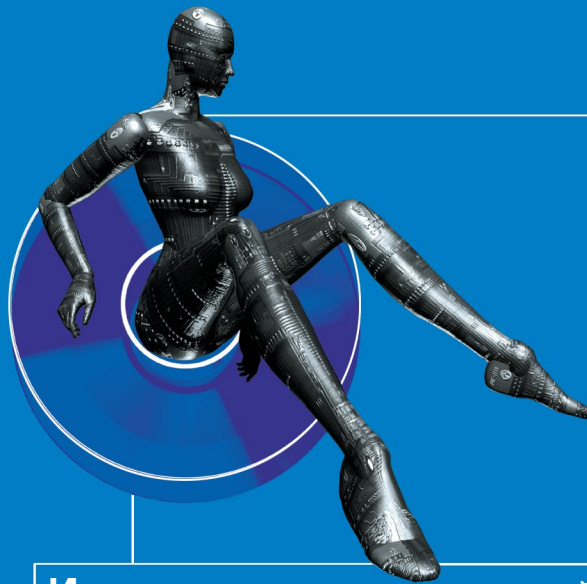
Учитывая высокую частоту чипа, можно предсказать, что охлаждаться ядро будет радиатором с очень качественным вентилятором. Имея частоту в 200MHz, плата, скорее всего, будет греться как уголь, даже несмотря на 0.18мкм технологию.

Точно известно, что первые платы будет производить компания Diamond (купленная недавно S3), и называться плата будет Viper 2. Появление первых коммерческих плат может состояться в октябре-ноябре месяце, но не исключены и задержки в случае наличия каких-либо проблем с производством и драйверами.

Кстати, Savage2000, так же как и GeForce256 будет действительно принадлежать к следующему поколению акселераторов. Сейчас ещё рано судить, но если S3 реализует всё то, что обещала, а 3dfx не выкинет на рынок роля из кустов, то nVidia окажется несколько позади. S3 действительно имеет шанс выбраться из аутсайдеров 3D рынка, остаётся пожелать ей успехов в этом не простом деле.

Ждём плат... и поддержки девелоперов игр, только тогда можно будет конкретно что-то посоветовать. Кроме констатации революционности.

СИ-ЖЕЛЕЗО

DVD SHOP
dvd@shop

Интернет магазин с доставкой на дом

Заказ по интернету: <http://dvd.e-shop.ru>e-mail: eshop@gameland.ru

телефон: (095) 258-8627

Доставка по Москве и Санкт - Петербургу \$3,

по Московской области \$5- \$9

Представительство в Санкт - Петербурге: (812) 311-8312.

<p>The Matrix Зона: 1. Боевик-триллер</p> <p>Цена в Москве \$29.00 Цена у нас \$25.00 Вы экономите \$4.00</p>	<p>The Mummy Зона: 1. Приключения</p> <p>Цена в Москве \$35.00 Цена у нас \$31.00 Вы экономите \$4.00</p>	<p>Austin Powers: The Spy Who Shagged Me Зона: 1. Комедия</p> <p>Цена в Москве \$29.00 Цена у нас \$25.00 Вы экономите \$4.00</p>
<p>The Iron Giant Зона: 1. Мультфильм</p> <p>Цена в Москве \$29.00 Цена у нас \$25.00 Вы экономите \$4.00</p>	<p>Titanic Зона: 1. Драма</p> <p>Цена в Москве \$35.00 Цена у нас \$31.00 Вы экономите \$4.00</p>	<p>Wild Wild West Зона: 1. Вестерн</p> <p>Цена в Москве \$29.00 Цена у нас \$25.00 Вы экономите \$4.00</p>
<p>Байя Зона: 5. Боевик-триллер</p> <p>Цена в Москве \$20.00 Цена у нас \$18.00 Вы экономите \$2.00</p>	<p>Теневой заговор Зона: 5. Триллер</p> <p>Цена в Москве \$35.00 Цена у нас \$29.00 Вы экономите \$6.00</p>	<p>Терминатор 2: Судный день Зона: 5. Фантастический боевик</p> <p>Цена в Москве \$32.00 Цена у нас \$28.00 Вы экономите \$4.00</p>
<p>Маска Зорро Зона: 5. Приключения</p> <p>Цена в Москве \$32.00 Цена у нас \$28.00 Вы экономите \$4.00</p>	<p>Глория Зона: 5. Мелодрама</p> <p>Цена в Москве \$32.00 Цена у нас \$29.00 Вы экономите \$3.00</p>	<p>Убийцы на замену Зона: 5. Боевик</p> <p>Цена в Москве \$32.00 Цена у нас \$28.00 Вы экономите \$4.00</p>
<p>Вампиры Зона: 5. Боевик-триллер</p> <p>Цена в Москве \$32.00 Цена у нас \$28.00 Вы экономите \$4.00</p>	<p>Максимальный риск Зона: 5. Боевик</p> <p>Цена в Москве \$32.00 Цена у нас \$28.00 Вы экономите \$4.00</p>	<p>Двойник Зона: 5. Триллер</p> <p>Цена в Москве \$32.00 Цена у нас \$28.00 Вы экономите \$4.00</p>
<p>Мистер Бин Зона: 5. Комедия</p> <p>Цена в Москве \$32.00 Цена у нас \$28.00 Вы экономите \$4.00</p>	<p>Гаттака Зона: 5. Фантастика</p> <p>Цена в Москве \$32.00 Цена у нас \$28.00 Вы экономите \$4.00</p>	<p>Годзилла Зона: 5. Фантастика</p> <p>Цена в Москве \$32.00 Цена у нас \$28.00 Вы экономите \$4.00</p>

Пишите и звоните по любым вопросам.

Мы можем доставить новые фильмы, вышедшие в США.

Заказы по телефону можно сделать с 10.00 до 19.00 без выходных.

QUAKE III: ARENA. ОКОНЧАТЕЛЬНЫЙ АНАЛИЗ

http://www.gameland.ru

(окончание, начало в № 2(59) 2000)

СРАВНЕНИЯ

Положа руку на свой мощный половой орган, замечу, что в сравнениях игр никакого смысла не вижу. Для меня каждая игра хороша по-своему. Есть, конечно, отдельные экземпляры, в которые невозможно играть вообще, но это не наш участок.

А народ всегда хочет сравнений. Он жаждет "крови"! Всем хочется, чтобы было сказано четко и ясно: вот эта игра — самая лучшая! И чтобы на конкретных примерах пояснили, почему это именно так, а никак не наоборот. В итоге тот, кто услышит подтверждение собственных мыслей, скачет по комнате злорадно хохоча. А тот, кто не согласен, плюется и всячески поносит автора сравнений. Ну, чего я тут распинаюсь, все и так про это прекрасно знают.

Возможно, кому-то это покажется странным, но я своих читателей сильно уважаю и всегда иду навстречу пожеланиям. И мимо их желания насладиться сравнением я пройти ну никак не могу. И потому сейчас подкину полноценную лопату дерьма на вентилятор. Будет потом о чем поговорить.

Итак, берем в крепкие волосатые руки обоих монстров: **Quake III: Arena** и **Unreal Tournament**. Прикладываем их одну к другой и жестко сравниваем их по каждому пункту программы. Дабы беспристрастно выявить реальную, по-настоящему папскую Игру.

1. УРОВНИ

Много — это не значит хорошо. И большой — тоже не значит хороший. Кому-то кажется, что карты **QIII** слишком просты? Не надо путать. Простота и качество — это разные вещи. В **QIII** они чудесным образом совмещены. В **UT** — наоборот.

Поясню. Если построить для дэсматча карту в виде парусника — да, это будет забавно и прикольно. Но сущности игры это не меняет. А потому антураж и не играет никакой роли. Хочешь понять, как надо делать грамотные, идеально сбалансированные дэсматч-карты — играй в **QIII**. Тем, кто все равно не понимает, добавлю: их делают не для того, чтобы глазеть по сторонам. Их делают для того, чтобы биться. И внимание должно быть обращено на то, как построена карта, а не на то, как она выглядит. В **UT** — наоборот, а это — полный сyx.

2. ГРАФИКА

Сравнения неуместны. В деталях, освещении, текстурах и моделях **QIII** лучше по всем параметрам. Аппарат для него нужен мощнее — это да. Но сама графика от этого хуже не становится. Как раз наоборот — лучше, плотнее и гораздо атмосфернее. Плюс — умеренность и даже, я бы сказал, аскетизм в дизайне. Скупо добавленные кривые поверхности приносят в игру больше, чем кучи разноцветных огоньков.

3. ОРУЖИЕ

Альтернативный способ ведения стрельбы — это неплохо. А как некая новация — пожалуй, даже совсем неплохо. Да только оружие **QIII** — это классика. Это то, что мы знаем, к чему привыкли, и то, чем мы играем долгие годы. И, стало быть, дальше играть будем. Не надо чинить то, что отлично работает. Пусть оно так же отлично работает и дальше. А уж если говорить про столь любимый всеми баланс, то лучше про него совсем не говорить. Образец — перед нами. Если кто не понял — это **QIII**.

4. МОДЕЛИ

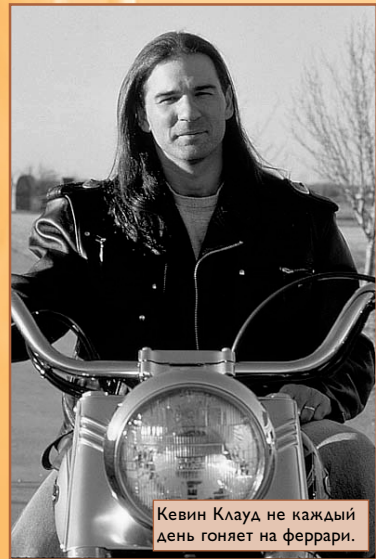
Количество моделей, качество выделки "шкур", качество анимации, качество озвучки, разнообразие и индивидуальность — **QIII** впереди по всем параметрам. Модели в **UT** — как клонированные овцы. Не прет.

5. ИНТЕРФЕЙС

Я привык к Windows. Поэтому интерфейс **UT** мне нравится больше. Да и побогаче он. И браузер гораздо лучше и информативнее. Еris — молодцы!

6. БОТЫ

Ни те, ни другие не производят впечатления игры против людей. Но боты **UT** все-таки на людей похожи больше: они могут тебя не заметить, они убегают, они ругаются вслух, и,



Кевин Клауд не каждый день гоняет на феррари.

самое главное, — промахиваются гораздо более дельнее. Про управление в бою я вообще молчу — **UT** однозначно лучше. Боты в **QIII** — жестокое разочарование.

7. РЕЖИМЫ ИГРЫ

Ну, тут и сравнивать, собственно, нечего. В **QIII** их просто нет. Победа за **UT**. Пять режимов и десяток мутаторов — это есть правильно и круто. Но... Ни в одном **Quake** их и не было. Что, однако, не помешало их сделать немного позже. Причем — отменного качества.

8. ГЕЙМПЛЕЙ ВООБЩЕ

Штука тонкая и трудно определяемая. Здесь все зависит сугубо от вкуса играющего. Лично я могу рубиться в "стандарт" практически бесконечно (и рублюсь который год подряд). Поэтому если любите ядерный, плотный дэсматч — лучше **QIII** не найдешь ничего. Хочется командного оттяга и разнообразия — бери **UT**. Но вообще... Дело здесь не в музыке, не в красоте текстур и не в том, "говорят" боты или пишут. **QIII** плотнее, резче, гораздо интенсивнее и поэтому — интереснее. Ибо это — классика.

ВЫВОДИЗ ВЫШЕСКАЗАННОГО

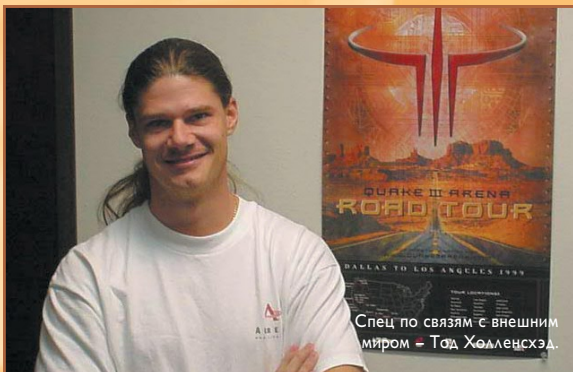
Итого: из восьми номинаций пять однозначно отходят к **QIII**. Три оставшихся — вовсе не решающие. А потому впереди — **Quake III**. Хе-хе.

Но если говорить серьезно, без дураков, то все эти сравнения — полная ерунда. Обе игры — Настоящие Мегахиты, и в обеих есть масса вещей, достойных восхищения. Это — увесистые плоды работы людей увлеченных и очень талантливых. А каждому из нас следует играть в то, что ему нравится, и не слушать тех, кто считает наоборот.

ОКОНЧАТЕЛЬНЫЙ АНАЛИЗ

Итак, что же мы получили? Первое, оно же самое главное. Мы получили игру, системные требования которой входят за рамки прили-

Знатный модельер — Пол Стид.



Спец по связям с внешним миром — Тад Холлснхэд.



Тим Уиллитс — легендарный автор dm6 и q2dm1.

#3(60), ФЕВРАЛЬ 2000



Такие люди тестировали Quake III.

если ты — угрюмый ветеран бесчисленных боев, который даже во сне отработывает стратегию и тактику, то ничто другое, кроме сурового в своей безыскусной простоте **Quake III**, тебе не подойдет.

Кармак сказал, что **QIII** — первая игра, которая получилась именно такой, какой была изначально задумана. Когда Кармак что-то говорит про шутеры — все внимательно слушают. Когда Кармак выпускает новую игру — в нее играет весь мир. Играйте, братцы. Это — отличная игра.

ПЕРСПЕКТИВЫ

Завершив труды праведные, id Software удалась на покой. Они его заслужили. Техасский город Мескито празднует очередное достижение своих любимцев — id там лобят, как The Beatles в Ливерпуле, и точно так же гордятся ими. В мескитовских кабаках можно на выбор выпить коктейль Quad Damage или коктейль BFG. Люди радуются жизни.

Работа над новой игрой еще не начата. Кармак помолвился с Катериной Анной Канг и, похоже, скоро женится. Все заняты сами собой, и над тем, чем они займутся дальше, еще никто толком не думал. Кроме одного человека. Имя его — Грэм Дивайн. Дивайна пригласили в id из туманного Альбиона специально для того, чтобы думать. И он думает. И говорит, что следующая их игра не будет называться **Quake 4**. Более того — в новой игре даже не будет рокет лаунчера (вот ведь... докатились, блин...). Это не будет онлайнный малтиплеер. Это будет совершенно новая игра. Какая — будем посмотреть.

А пока нас больше интересует судьба **QIII**. Все вы знаете о том, что **Quake** давно уже перестал быть простой забавой. Теперь это такой же вид

спорта, как футбол или хоккей. Причем — профессиональный. Профессиональный же спорт подразумевает перво-наперво отличные рефлекс. **Quake III** заточен строго под них и предельно требователен к квалификации игрока. А это подразумевает серьезные, упорные тренировки и нешуточный к ним подход.

Но и плоды это приносит соответствующие. На последних соревнованиях "Frag 3" призовой фонд составил сорок тысяч долларов. А победитель (Hakeem) отхватил десять тонн бакинских. Возможно, кто-то не обратил на данное событие особого внимания. Но это — событие этапное, граждане играющие. Важность его в том, что после "Frag 3" как сам Hakeem, так и еще несколько других элитных бойцов оставили свою работу и перешли в профессионалы. До этого со своего мастерства мог жить только Трэш, и вот — свершилось. В чемпионатах, рекламирующих компьютерное железо, заинтересованы практически все фирмы — производители этого железа. Учитывая то, какие в индустрии заколачивают деньги (вспомните про самого богатого человека в мире, хозяина Майкрософт — Билла Гейтса), о заработках чемпионов можно не беспокоиться. Они уже сейчас — будь здоров. А призовой фонд грядущего чемпионата CPL составляет уже 100.000 (сто тысяч) долларов, и победитель, помимо всеобщей любви, получит из них ровно сорок. Это — серьезное занятие, а не игрушка. Занятие для профи, а не детская развлекуха.

А поэтому — готовьтесь, отцы! У нас это будет выглядеть примерно так же. Все, что было до **QIII** — осталось в прошлом. А **Quake III** Rulez the World!

Остальные — отдыхают.

СИ-УГОЛОК ГОБЛИНА

SOLDIER OF FORTUNE

Перед Новым годом индустрия игрушек нас крепко порадовала аж два раза подряд, выдав на-гора сперва Unreal Tournament, а потом и Quake III. Обе игры, безусловно, заслуживают звания Великих и того, чтобы народ рубился в них до полного умопомрачения и окончательного лишения рассудка. Конечно, выпуск игрушки под Новый год — это мечта каждого производителя, ибо нет лучшего момента для достижения максимальных продаж. В то же время существует и определенная опасность конкуренции. Запад — это не Россия, там никто не покупает по пять игр за раз. Пятьдесят долларов — это серьезные деньги. И поэтому лучше не впрягаться в гонку продаж рядом с супермонстрами, а немного выждать.

Фирма Raven Software, ставшая с недавних пор работающей над игрой **Soldier of Fortune**, поступает именно так. Не вступая в соревнования с UT и QIII, они готовятся к выходу ориентировочно на февраль, когда народ уже настроится по ботам

от пуза и запросит чего-нибудь новенького. А пока что в наши руки попала OEM-демка SoF.

Что такое OEM-демка? Это демка, поставляемая в комплекте с каким-нибудь компьютерным прибором. В данном случае диск шел в довесок к новой мыши Razer Boomslang. Мышь, безусловно, крутизна немереной. Сделана людьми играющими и специально для игроков. Куча особо мягких, широких кнопок, макси-

мально уменьшенная площадь касания с коврик (коврик желательнее тоже специальный приобретать), приятная тяжесть, "разрешение" в 1000dpi и прочие дела. Правда, мне она не понравилась. Произошло это по причине того, что шарик в ней за каким-то бесом смещен вперед, к проводу. Как известно, есть два типа игры мышью: "от локтя" и "от кисти". В первом случае удобнее играть мышью, у которой шарик расположен ближе к кнопкам. Во втором



Платформа:
PC
Жанр:
action-adventure
Издатель:
Activision
Разработчик:
Raven Software
Требования к компьютеру:
P233, 64Mb RAM, ускоритель — желательнее TNT
Онлайн:
www.ravensoft.com
Дата выхода:
февраль 2000



желательно, чтобы он находился как можно ближе к противоположному месту. Для меня наиболее удобен именно второй. И поэтому, несмотря на все толковые задумки, мышка мне не понравилась. А самое главное — не понравилась мышклина цена в 100 долларов. Мне такие суровые мышки не нужны, и поэтому я ее закупать не стал. Как-нибудь перебыю с чем попроще. А вот демку **Soldier of Fortune**, для разнообразия прилагаемую к мышке, я изучил очень внимательно.

Сразу предупреждаю: это не детальный обзор того, что представляет собой игра **Soldier of Fortune**. Это впечатления от OEM-демки — и не более того. А демка эта — вовсе не полноценная демка, которую выпустят непосредственно перед релизом. Не хочу, чтобы получилось как обычно: посмотрев на дему, излагаешь про игру все от и до. А потом, по выходу релиза, и рассказать уже, собственно, нечего. Поэтому не буду заостряться на тонкостях сюжета и хитрых наворотках. Просто посмотрим, чего там нам грозит. А уж когда выйдет игра — тогда оттянемся по полной.

Почти все выпущенные Raven игры, как правило, были сугубо фэнтезийного направления, как то: Heretic I & II, Hexen I & II, Mage Slayer. Но пришло время, и ребята решили попробовать себя там, где издавна орудуют все, кому

не лень. Было принято решение создать игрушку про настоящую войнушку. Так что в новой игре мы уже действуем не от лица заскорузлого немьтого колдуна с бородами до колен или бравого воина-паладина с огромной саблей в крепкой руке, а от лица вполне реального, матерого пса войны — циничного наемника по имени Джон Маллинс (John Mullins).

Все свои игры Raven делает только на движках от id Software. **Soldier of Fortune** — не исключение, Raven остается верен традициям. К сожалению, это движок не от Quake III, а от Quake II, то есть на сегодняшний день основательно устаревший. И поэтому общая «квадратность» всего, что мы видим — начиная от заточенных на конус голов «монстров»-неприятелей и заканчивая архитектурой — сразу бросается в глаза. Но надо отдать должное — над движком поработали от души. Все помнят Кингпин? Так вот, SoF практически ничем не хуже. Правда, тут следует сразу оговориться: сильнее всего это заметно только тем, у кого в компе стоит видеокarta, позволяющая играть в 32-битном цвете (читай — продукт фирмы nVidia). Страстным поклонникам Voodoo основных прелестей будет не видно. Кстати, игра без аппаратного ускорения вообще не идет, и если кто-то намерен поиграть в «софтваре» — расслабьтесь, нас опять опрокинули. Кроме того, налицо поддержка звука Aureal и 3D EAX, так что счастливые

обладатели серьезных звуковых карт смогут насладиться свистом пуль возле ушей и взрывами за спиной.

То, что движок не новый, имеет и свои определенные плюсы. Основной из них — относительно невысокие системные требования. Это все-таки не Quake III, пожирающий ресурсы в немислимых количествах и требующий прямо-таки неприлично навороченного компа. Здесь все гораздо скромнее. Ну, разве что памяти нахватать побольше все-таки не помешает. Есть надежда, что она и дальше будет дешеветь, так что покупка не будет столь разорительной, как пару месяцев назад.

Ну, а теперь пора и про дело. Как я уже говорил, мы выступаем от лица сурового наемника. Мультик, начинающий дему, сделан на движке игры и показывает нам страшную картину того, как бандиты убивают ни в чем не повинных граждан в вагоне метро. Сцена настолько жесткая и кровавая, что это, похоже, новый этап в развитии жанра. Уж на что в Кингпине было круто, но здесь уж вообще расстарались. На западе игра однозначно попадет в категорию «только для взрослых». Это вам не какой-нибудь убогий SIN с его жалкими мутантами. Здесь все серьезно.

Боевая задача: зачистка метрополитена с полной ликвидацией негодяев и отстрелом их предводителя. Засучив рукава, мы бросаемся в бой. То, что нам показывали в мультике, оказывается чистой правдой. Игра радует неподдельным правдоподобием. Модель противника поделена на 26 зон поражения, каждая из которых реагирует на попадания пуль по-разному. То есть попадаешь в руку — значит, руке крутануть. Попадешь в ногу — подстреленному негодяю враз станет не до стрельбы, он тут же взвояет и запрыгает на одной ноге, держась за простреленную коленку. Мало того: противники через одного снабжены шляпами, очками, противогазами и прочим баррахлом. Так вот, при грамотном прицеле все это можно у них посыпать меткими выстрелами. А если действовать грамотно, то можно выбить из рук даже оружие, а потом добить негодяя уже абсолютно голым, что есть очень правильно и круто.

Разное оружие, конечно, действует по-разному. Если от выстрела в башку противник просто оседает безвольной кучей тряпья, то получив заряд из шотгана в грудь, он отлетает метра на три параллельно полу, как Джеки Чан в своих лучших драках, заодно орошая окрестности фонтанами кровищи.

В игре нет монстров. Зато там есть настоящие злобные бандитские рожи, которые ведут себя вполне разумно. Не сказать что бы все они потрясли меня своим умищем. После отчаянных битв с наглыми ботами из UT это сделать слож-





но. Но тут надо четко различать ботов и "монстров". Задачи перед ними стоят совершенно разные. Обучить правдоподобно-коварному поведению монстра гораздо сложнее, чем бодро скачущего по конкретной дм-карте бота. Поэтому противники ведут себя не всегда правильно. Бывает, стоят посреди комнаты и палят в белый свет как в копеечку. Но бывает и наоборот. Один убегает, зовет на помощь других, а остальные в это время насаждают со всех сторон. Подкрадываясь к тебе, осторожно выглядывают из-за углов. Неожиданно спрыгивают с верхних ярусов. При неудачных раскладах смело бросаются наутек, то есть хотят жить и ведут себя достаточно разумно. Если добавить к этому грамотный дизайн четырех имеющихся в OEM-демке уровней, по которым никак не побегаешь как угорелый, а также отсутствие аптечек и скудность боеприпасов, то играть будет совсем не просто. Кстати, и модели изготовлены очень качественно, опыт Кинглина и тут пошел на пользу. Путем замены отдельных частей "шкур" все они очень заметно отличаются друг от друга и не создают впечатления клонированных баранов. Анимацию даже хвалить смысла нет — это надо смотреть каждому лично, особенно — смену оружия.

Уровней сложности прохождения — пять штук, от беззаботного "Effortless" до жуткого "Unfair". Буду честен — на пятом меня уделали как самого последнего сына. Патронов катастрофически мало, аптечек нет вообще, гады так и насаждают... Над прохождением пришлось изрядно попотеть. Но переигрывать пройденное было приятно. Это потому, что там надо думать

над тем, что делаешь и как это делаешь, а не бегать как дураку туда-сюда размахивая ракет лаунчером.

Оружие в игре — замечательное. Тут и 9-мм пистолет, и "кольт" .44 калибра, зверской силы шотган, автоматик, снайперская винтовка с отличным прицелом и здоровенный ножище. Выглядит оружие на твердую "пятерку", очень круто перезаряжается и не менее круто стреляет. Озвучка — тоже проходит на ура. В финальном релизе оружия будет 12 видов, в том числе гранаты разных типов и пластиковая взрывчатка.

Рейд по туннелям метро, несущимся поездам с ядерными боеголовками на борту и бункерам в Косово выдался славный. Демкой я остался очень доволен. Однако некоторые вещи сильно удивили.

Первая: то, что противники постоянно риспаунятся (появляются из ниоткуда) за спиной, где никого быть уже не должно. Вообще-то, в играх нашего сурового жанра за последнее время сложились неплохие традиции с уклоном в реализм. Завалил монстра — можешь быть спокоен, за спиной у тебя никто не выпрыгнет как черт из коробочки. Как всех нормальных

людей учат в армии? Обезопась тылы! Зачисти местность с максимальной тщательностью — и дальше действуй без оглядки. А вот в игре SoF почему-то сделано наоборот. Не успеешь отбежать, а свежие негодяи тут как тут, бодро стреляют тебе в спину. На мои законные претензии к главному программисту Raven Кену Хокзстре от него был получен следующий ответ. Дескать, негодяи появляются в строго логичных местах. То есть происходит это только там, куда по логике событий может подтянуться подкрепление. Кроме того, количество подгребавших врагов напрямую зависит от интенсивности перестрелок, что и есть, по мнению Raven, самый настоящий реализм. Стало быть — меньше шуму, и все будет в порядке. Ну, честно говоря, разительных отличий в количестве врагов между атакой с отчаянной пальбой или тихим подкрадыванием я не заметил, но, возможно, оно на самом деле именно так и будет.

Второе, что меня особенно неприятно удивило, это ограниченное количество возможностей сохранить игру в ходе прохождения конкретного уровня. Такое бывает не просто в отстойных, а только в наиболее отстойных играх — типа "Турок". Я понимаю, что консольные игрушки в силу технических причин не позволяют "сохраняться" где попало, но зачем так делать на обычном компе? Но программист Кен и на этот вопрос сразу отмазку нашел: мол, в финальном релизе все это будет регулироваться по вкусу игроющего! Неплохо, однако...

Вообще же по большому счету — претензий к игре просто нет. Люди из Raven говорят, что это — самая лучшая игра из тех, что они сделали. И глядя на то, что уже есть в демке, сомнения в этом меня не терзают.

Кроме того, в приватной беседе Кен рассказал, что сейчас они работают над CTF для SoF, который обещает стать вещью далеко неординарной. Кроме стандартного дэсматча, грозятся построить еще четыре режима. Это Straight Deathmatch (понятно), Team Deathmatch (командный), Assassin ("Убийца", где надо валить определенного игрока), Arsenal (надо из каждого вида оружия убить всех, кто есть на карте, хотя бы по разу из каждого). Как видим, уроки разнообразия от UT пошли на пользу.

Когда этот обзор будет напечатан, демка SoF уже будет лежать в сети, а в следующем номере может попасть и на диск. Если есть возможность — скачать в обязательном порядке. Это — отличная игра. И самое главное — ждать ее осталось недолго. Ориентировочно — выйдет в конце февраля.

СИ-УГОЛОК ГОБЛИНА



Продолжение. Начало смотри в номере 24 за декабрь 1999 года.

Сергей Дрегаллин и Юрий Поморцев
при участии всей Редакции «Страны Игр»

MAGIC: THE GATHERING

Тема нашей сегодняшней встречи — игра в Magic: The Gathering более двух оппонентов. Или, иными словами, «мультиплеерный MtG».

Если вы обратили внимание, то все карты изначально ориентированы на противостояние произвольного числа оппонентов. Даже коробки колод украшает надпись «2 or more players», что означает «для двух или более игроков». То же самое касается и текста на картах — вспомните, все пояснения или предписания говорят не о КОНКРЕТНОМ противнике, а о ВЫБРАННОМ противнике или о ВСЕХ противниках.

В общем, Magic: The Gathering изначально обладает потенциалом для сражения практически неограниченного числа оппонентов. Просто мы для начала, чтобы не сгущать почем зря краски, рассмотрели типовой вариант — сражение двух игроков. Ну а теперь, когда вы уже должны иметь достаточно подробное представление о более-менее стандартных баталиях в Magic: The Gathering, можно пере-

ходить и к вышеуказанной теме.

Недавно появилось издание, которое называется «Battle Royal». Оно содержит четыре колоды по набору карт и книжку-руководство. Весь этот набор предназначен для сражения четырех оппонентов, и именно его мы взяли за основу при подготовке данного материала. Впрочем, всегда помните, что принципиально играть в multiplayer-MtG можно и без каких-либо дополнительных наборов любыми колодами — были бы достойные противники.

БАЗОВЫЕ ПРАВИЛА ДЛЯ MULTIPLAYER MAGIC: THE GATHERING

Прежде всего, возьмите на заметку основную концепцию multiplayer-MtG: все правила, все заклинания,

вся структура ходов и т.д. остаются неизменными. Т.е. все, о чем мы говорили в предыдущих материалах, остается в силе и на сто процентов применимо к multiplayer-MtG.

Давайте разбираться на типовом примере — игра четырех человек двое на двое. Сначала поговорим о расположении игроков друг относительно друга (см. рис. 1).

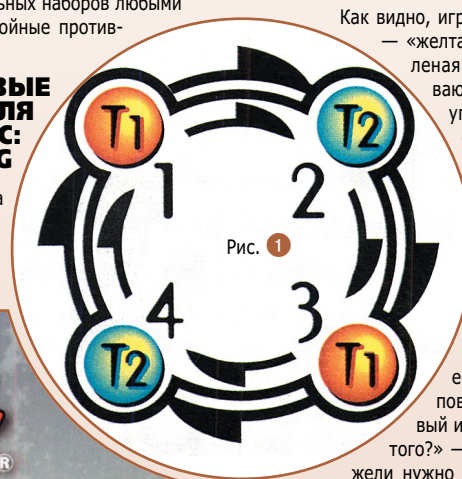


Рис. 1

Как видно, игроки одной команды (T1 — «желтая» команда, T2 — «зеленая» команда) рассаживаются в противоположных углах. Передача хода осуществляется по часовой стрелке, т.е. от первого игрока ко второму и т.д. Теперь перейдем к более тонким вопросам. Существо игрока могут атаковать только оппонента, сидящего справа от него. «Ну а если этот оппонент был повержен? Напримен, первый игрок уничтожил четвертого?» — спросите вы. — «Ну же!» — жели нужно атаковать своего союзника?». Разумеется, нет. Первый игрок будет атаковать в этом случае игрока номер два, т.е. единственного оставшегося участника команды T2.

Заклинания, в отличие от существ, действуют на всех игроков и их перманенты (согласно тексту на карте-заклинании). Комментарии не требуются. Если игрок уничтожен, то все его перманенты выводятся из игры, т.е. убираются со стола до следующей партии. А сама партия заканчивается, когда все участники какой-либо команды будут уничтожены.

Переговоры между партнерами или обмен условными сигналами обычно строго запрещены! Это не значит, что вы вообще не имеете права сказать что-то своему напарнику, но это «что-то» не должно иметь ни малейшего отношения к игре.

Вот, собственно, и все базовые правила — как видите, ничего сложного в них нет. А что касается особенностей стратегии в multiplayer-MtG, то тут нужно всегда стараться концентрироваться не только на собственных проблемах, но и проблемах напарника. В обязательном порядке оказывайте взаимную поддержку и помощь — только так можно победить тандем противников. Вы и ваш компаньон — команда, и об этом нельзя забывать ни на минуту. В одиночку вы вряд ли сможете хоть сколько-нибудь долго противостоять атакам сразу двух бессердечных магов...

ОСНОВНЫЕ ТЕРМИНЫ И РАЗНОВИДНОСТИ ПРАВИЛ

Базовые правила — это лишь основа для последующего экспериментирования.

Никто не запрещает придумать собственные модификации или варианты. Но чтобы их придумать, нужно отталкиваться от чего-то существующего. Ниже мы рассмотрим несколько наиболее распространенных вариаций multiplayer-MtG.

Прежде чем приступать к обзору, давайте остановимся на специфических терминах и определениях, которые необходимы для понимания последующего текста. Можете считать это небольшим дополнением к словарю, который мы опубликовали еще на заре существования нашего Клуба.



Sphere of influence (область влияния)

Область или сфера влияния (кстати, иногда используют термин **Spell Range**) — это то количество игроков, которые попадают под действие ваших заклинаний, атакующих существ и др. Если сфера влияния равна единице, то это означает, что вы можете как-либо влиять на одного игрока справа и одного слева, а также на их перманенты. Обратите внимание на слово «игрок» — под ним понимается как оппонент, так и союзник! Соответственно, если область влияния равна двум, то под вашу «юрисдикцию» попадают по два игрока справа и слева.

А что делать с заклинаниями, которые действуют на **ВСЕХ** игроков, существ и др.? Запомните, что они будут действовать **ТОЛЬКО В ПРЕДЕЛАХ** сферы влияния.

Attack left/Attack right (атака налево/атака направо)

В некоторых разновидностях игры можно атаковать только оппонента справа или слева. Так как передача хода осуществляется всегда по часовой стрелке, то разновидность «атака направо» предполагает более «защитный» стиль игры, а «атака налево» — более агрессивный «нападающий» стиль.

Moving creatures (передвижение существ)

Для некоторых вариаций **multiplayer-MTG** предусмотрена возможность перемещения существ на «территорию» своего союзника в пределах вашей сферы влияния. При этом обратите внимание, что перемещенное существо может атаковать (использовать свои способности) противника, который находится в пределах области влияния партнера.

Передвижение существ осуществляется без поворота, причем передвинуть существо можно только на следующий ход после его вывода (исключение составляют существа с особенностью «**Haste**»). Если существо не может атаковать, то его нельзя и передвигать (например, нельзя передвигать стены).

Передвинутые существа остаются под вашим контролем, и именно вы решаете, кого они атакуют, кого блокируют, как и когда применяют свои способности.

При этом учтите, что они блокируют существ, нападающих на вашего союзника, а не на вас — в этом и заключается одна из особенностей перемещения. И последний нюанс — атакуют перемещенные вами существа на **ВАШЕМ** ходу, а не на ходу союзника.

Elimination of a player (уничтожение игрока)

При уничтожении противника все его перманенты выходят из игры до следующей партии. При этом сам игрок переходит в разряд зрителей и не должен вмешиваться в ход партии.

Если уничтоженный игрок контролировал существ (например, «воровал» их с помощью заклинания **Control Magic**), то они отправляются на кладбища своих владельцев, а передвинутые существа возвращаются к тому, кто их передвигал.

Игровая территория уничтоженного игрока **ИСЧЕЗАЕТ** — это важно для определения новых сфер влияния соседних игроков.

Communication (переговоры)

В некоторых партиях игрокам допускается переговариваться или обсуждать свои планы. Но при этом вся вербальная информация (т.е. то, что вы говорите) должна быть отчетливо слышна всем игрокам. Проще говоря, нельзя шептаться на ушко. А вот по поводу обмена условными сигналами никаких ограничений нет; больше того, вы можете показывать карты своим союзникам!

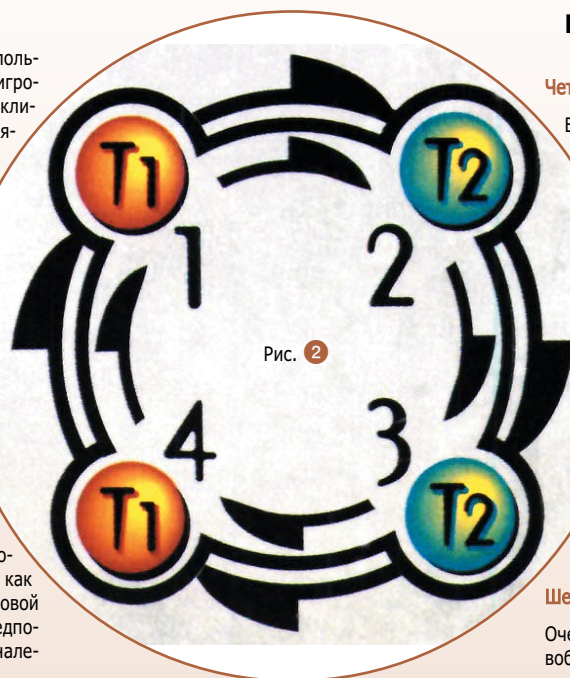


Рис. 2

ВАРИАЦИЯ #1—ДВА НА ДВА (TWO-ON-TWO)

Четыре игрока, две команды.

От расписанного выше варианта эта игра отличается, по большому счету, только начальным расположением игроков (см. рис. 2).

При такой диспозиции важно ограничение, накладываемое на выбор игрока для первого хода. Ими могут быть либо игрок 1, либо игрок 3 — в зависимости от того, чья команда ходит первой. Для чего введено это ограничение? Судите сами, если первым пойдет игрок номер 2, а за ним игрок номер 3 (оба они из второй команды), то первая команда окажется в очень невыгодном положении. А вот если первым сделает ход игрок номер 3, то после него свои ходы сделают оба игрока первой команды, что немного компенсирует преимущество первого хода. Полностью аналогична ситуация и для игрока номер 1.

Нападать разрешается только на соседнего противника (игрок 1 vs игрок 2, игрок 3 vs игрок 4, и наоборот). Передвижение существ разрешено; заклинания можно применять на всех; а вот переговариваться строго запрещено.



Рис. 3

ВАРИАЦИЯ #2—ДУХГОЛОВЫЙ ГИГАНТ (TWO-HEADED GIANT)

Четыре игрока, две команды.

Все правила для этого варианта полностью идентичны варианту #1, включая расположение игроков. Единственное исключение — для каждой команды предусмотрен общий счетчик жизни, равный 40 единицам (в прошлом варианте **КАЖДЫЙ ИГРОК** обладал собственным счетчиком на двадцать единиц).

Этот небольшой и на первый взгляд малозначимый нюанс полностью меняет стиль и тактику игры. Если в прошлом случае вы могли **СОВМЕСТНЫМИ** усилиями достаточно легко уничтожить сначала одного противника (слабейшего), а потом переключиться и на более сильного и спокойно покромсать его в капусту, то теперь такой фокус не пройдет.

ВАРИАЦИЯ #3—ИМПЕРАТОР (EMPEROR)

Шесть или десять игроков, две команды.

Очень интересный вариант игры. Каждая из противоборствующих команд состоит из Императора и двух Генералов (см. рис. 3).

Сфера влияния равна единице, т.е. ни один из противников не сможет добраться до вашего Императора, пока не будет уничтожен хотя бы один из Генералов.

Изящно, не правда ли?

Каждый игрок обладает индивидуальным счетчиком жизни, изначально равным 20 единицам. Ход начинает либо игрок номер 1, либо игрок номер 4 (по рисунку) — это сделано для компенсации преимущества первого хода.

Проигрывает та команда, чей Император оказался повержен, даже если в живых остался один из Генералов. Вариант для десяти игроков предусматривает наличие еще двух Лейтенантов в каждой из команд, которые располагаются сбоку от Генералов. При этом область влияния увеличивается до двух.

Надеемся, не вызывает сомнений, что колоды Императора и Генералов принципиально отличаются. Император, находящийся за спинами Генералов, словно у Христа за пазухой, должен оказывать всестороннюю «тыловую» поддержку — лечить своих верноподданных, помогать им усиливать армию и т.д.

ВАРИАЦИЯ #4—КАЖДЫЙ ЗА СЕБЯ (FREE-FOR-ALL)

Оптимально от трех до шести игроков, без команд.

Игра полностью соответствует своему названию — каждый играет сам за себя (однако возможны временные союзы), сфер влияния не существует, победителем считается последний оставшийся в живых.

Этот вариант отличается колоссальной динамичностью, но уже с четырьмя оппонентами вам придется довольно тяжело. Все дело в том, что игра носит как бы «мгновенный» характер — вы действуете исходя из существующей ситуации, практически не обладая возможностью реализовать глобальный стратегический замысел. Почему? Да просто из-за непредсказуемости ситуации!

ВАРИАЦИЯ #5—ПОБОИЩЕ (MELEE)

Оптимально от шести до десяти игроков, без команд.

Недостатки предыдущего варианта игры в достаточной степени скомпенсированы в Побоище. Для нейтрализации полнейшего сумбура введена область

влияния, равная единице, а также изначально четко оговаривается вид атак (атака налево или атака направо).

За уничтожение оппонента слева или справа (не обязательно вами!), вы получаете одно очко. Последний выживший получает два очка. Победителем является тот игрок, который набрал больше всего очков.

Впрочем, и у этой вариации есть существенный недостаток — при достаточно большом числе игроков приходится довольно долго ждать своего хода. Однако в следующем варианте эта неприятность сведена на нет.

ВАРИАЦИЯ #6—ВЕЛИКОЕ ПОБОИЩЕ (GRAND MELEE)

Оптимально от пятнадцати игроков, без команд.

Принципиальное отличие Великого Побойща от своего «младшего» предшественника заключается в том, что здесь одновременно ходят сразу несколько игроков.

Расчет количества одновременно ходящих игроков осуществляется по тривиальной формуле. Общее число игроков делится на число игроков в сфере влияния, увеличенное на единицу. Получившийся результат потом округляется в меньшую сторону.

Небольшой комментарий по поводу количества игроков в сфере влияния.

Например, пусть сфера влияния равна двум. Тогда в нее попадает два игрока слева от вас, два справа и собственно вы. Итого получается пять игроков.

Для наглядности приведем небольшую табличку, которая показывает зависимость числа одновременно ходящих игроков от общего количества участников Великого Побойща при сфере влияния равной двум.

число игроков	число одновременно ходящих игроков
От 36 до 40	6
От 30 до 35	5
От 24 до 29	4
От 18 до 23	3
От 12 до 17	2
До 12	1

Очевидно, что в процессе игры число одновременно ходящих игроков будет постепенно сокращаться по мере уничтожения участников баталии. Уменьшать на единицу число одновременно ходящих игроков нужно при выполнении следующего неравенства: число одновременно ходящих игроков, умноженное на число игроков в сфере влияния, больше общего числа игроков. Громоздко, но на самом деле совсем не сложно.

Если вы уничтожили противника, то его территория исчезнет только на **СЛЕДУЮЩЕМ** ходу, и, соответственно, только на следующем ходу изменится состав игроков в вашей сфере влияния.

Подсчет очков для определения победителя производится так же, как и в предыдущем варианте.

ВАРИАЦИЯ #7—ОДНА КОЛОДА (ONE DECK)

Четыре или более игроков, две команды или каждый сам за себя.

Этот вариант рекомендуется использовать в тех случаях, когда не каждый из участников обладает собственной колодой, или по каким-либо причинам она не подходит для других вариаций **multiplayer-MtG**.

Для четырех игроков требуется одна колода, состоящая как минимум из 120 карт, а за каждого дополнительного игрока ее нужно увеличить еще минимум на 20 карт.

Игра протекает по правилам стандартных вариаций

двое на двое или каждый за себя, только у всех игроков общая библиотека и общее кладбище. Это означает, что полностью стирается различие между **ВЛАДЕЛЬЦЕМ** и тем, кто **КОНТРОЛИРУЕТ** перманент. Для иллюстрации этого факта разберем следующий пример. Пусть вы «своровали» существо с помощью заклинания **Ray of Command**. Если после этого применить на «украденное» существо заклинание **Unsummon**, то оно вернется к **ВАМ** в руку, а не в руку прежнего владельца. Другими словами это правило можно записать так — для всех перманентов под вашим контролем вы являетесь их владельцем.

Особенностью этой вариации является следующее интересное правило. Если кем-либо уничтожается оппонент слева от вас, то в конце хода вы получаете контроль над всеми его перманентами и забираете себе в руку все карты из его руки. Также любопытно, что если в библиотеке (которая, напомним, является общей) заканчиваются все карты, то результат партии — ничья.

ВАРИАЦИЯ #8—ДВУХЦВЕТНАЯ ЗВЕЗДА (TWO-COLOR STAR)

Пять игроков, без команд, по два оппонента для каждого из игроков.

Не очень распространенный, но достаточно оригинальный вариант игры. Каждый игрок играет двумя дружественными цветами, такими парами являются: белый-синий, синий-черный, черный-красный, красный-зеленый, зеленый-белый.

После выбора цветов и составления соответствующих колод все участники игры рассаживаются так, как указано ниже (см. рис. 4).

При составлении колоды не забывайте, что идеология игры запрещает использование «бесцветных» артефактов, а также «трехцветные», «четырёхцветные» и «пятицветные» карты.

После определяются враждующие игроки, для чего используется следующая таблица:

ЦВЕТА КОЛОДЫ	ВРАЖДЕБНЫЙ ЦВЕТ
Белый-синий	Красный
Синий-черный	Зеленый
Черный-красный	Белый
Красный-зеленый	Синий
Зеленый-белый	Черный

Соответственно, вашими противниками станут два игрока, у которых в колодах присутствует враждебный вам цвет. Например, если вы играете сине-чер-

ной колодой, то вашими противниками станут игроки с красно-зеленой и зелено-белой колодами. Оставшиеся два игрока не являются вашими противниками, но и союзниками они тоже не являются, т.е. поддерживают нейтралитет. В принципе, вы с ними соревнуетесь, так как победителем в игре становится тот, кто первый уничтожил обоих противников, но в прямой «вооруженный конфликт» с ними вступать не выгодно (хотя теоретически это возможно, так как заклинания действуют на всех, в отличие от существ, которые атакуют только непосредственных противников).

А теперь взгляните еще раз на рисунок и оцените изящество диспозиции. Для каждого игрока противники находятся напротив, а соседи являются «нейтралами». Согласитесь, эта схема отличается красотой и сбалансированностью.

СОБСТВЕННЫЕ ВАРИАЦИИ

Все перечисленные вариации — не более чем заготовка, которая может послужить хорошей основой для создания собственных правил. Никто не мешает вам взять «понемногу отовсюду» и придумать собственную модификацию.

Во время творческого процесса не забывайте о том, что правила должны обязательно устраивать всех игроков, иначе никакой игры не получится. Также полезно бывает принять в расчет те колоды, которыми играют ваши оппоненты или партнеры — нередко можно получить очень оригинальные модификации, основанные на комбинации цветов или стилей игры конкретных игроков. В общем, как и при составлении колоды — простор для ума здесь колоссальный.

P.S.

Напоследок традиционное послесловие. Несмотря на то, что комплект **Battle Royal** неплохо сбалансирован и содержит тридцатистраничное руководство, мы рекомендуем покупать его только начинающим игрокам и коллекционерам. Дело в том, что удовольствие это — не из дешевых (около 25\$), а практической пользы от него не так много. Если у вас есть хотя бы минимальный опыт игры в **Magic: The Gathering**, то лучше самому составить колоды, подкорректировать правила... Поверьте, все это не проблема. Гораздо более важно определиться, где и с кем вы «скрестите карты».

Вообще, игра для трех и более игроков качественно отличается от обычной игры вдвоем. Мало того, что придется изобретать новую стратегию, а также применять свежие тактические приемы, так еще и многие карты покажут себя в совершенно ином свете. «Беспользные» карты неожиданно окажутся отличным подспорьем, а некогда крайне эффективные «титаны» вдруг потеряют свой блеск.

Наверное, тут уместно провести аналогии между **single-режимом** и **multiplayer-режимом** для компьютерных игр. Разница, сами знаете, мягко говоря, существенная.

P.P.S.

Мы благодарим компанию Саргона за любезно предоставленный комплект «**Battle Royal**», а также за всестороннюю информационную поддержку. Также выражаем признательность продавцу атрибутики **Magic: The Gathering** из МГТУ им. Баумана — Сергею, который на удивление оперативно отыскивал нужные карты...

Ждем ваших писем, и до следующих встреч на страницах Клуба!

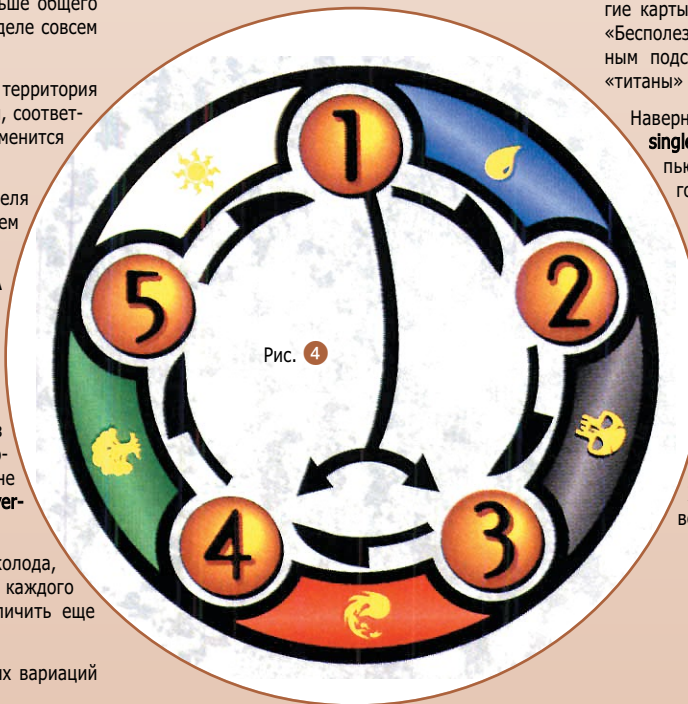


Рис. 4



magazine@gameland.ru

Вот и Shenmue вышла... Простите, дорогие читатели, не сдержался. Просто не могу начать настоящий выпуск "Обратной Связи" иначе. Мы вообще в последнее время очень много говорим о революциях, новых жанрах, шедеврах (и письма, опубликованные ниже, тому не исключение)... Но теперь, когда вы будете орудовать такими понятиями, все-таки вспомните лишний раз о Shenmue. По крайней мере, все, что о ней написано, это — истинная правда. А ведь сколько всего еще не написано... Ну да ладно, перейдем к вашим письмам. Начнем с самых что ни на есть традиционных вопросов:



Здравствуйте, дорогая редакция "СИ"! Давно собирался вам написать, но никак не мог решиться. Прошу вас опубликовать моё письмо, пожалуйста. Пишу вам из далекого Уссурийска. Мне 15 лет. Геймерский стаж — 5 лет. На PC играю около года. Мои любимые жанры: **RPG, 3-D ACTION, ADVENTURE**. У меня накопилось к вам несколько вопросов.

1. Намечается ли выход японских **RPG** на **PC** (например, **FF8**)?
2. Когда выйдет **Metal Gear Solid** на **PC**?
3. На персоналке почти нет файтингов. Я знаю, что это технологический вопрос, но расскажите, пожалуйста, подробнее об этом. ПОЧЕМУ????!!

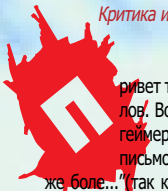
Еще хочу сказать пару слов о журнале. Я хотел бы снова видеть в вашем журнале хит-парад **TOP 100**. Потому что мы следили за целой **COTHEI** игр. Но я не говорю о том, чтоб убрать хит-парад разных стран.

Заранее благодарю, Марченко Алексей (**Titan**)

E-mail: titan_m@mail.ru

1. *Final Fantasy VIII* на **PC** выходит буквально на днях.
2. К сожалению или к счастью, никогда. Уж слишком своеобразная игра для **PC**.
3. Во-первых, потому что среди пользователей **PC** не особенно распространены геймпады. Точнее, совсем не распространены. А для файтинга контроллер имеет принципиальное значение. Во-вторых, любой файтинг, разработанный на **PC**, будет неминуемо сравниваться с играми этого жанра на приставках. Что, разумеется, на пользу первым никак не пойдет. *Mortal Kombat V* и *Soul Calibur* — требуются ли дальнейшие комментарии? А между тем, среди поклонников *Mortal Kombat V* в свое время считался высокотехнологичной игрушкой.

Критика и пожелания:



Привет тебе, один из моих самых любимых журналов. Вот сейчас я — рядовой геймер со стажем около 4-х лет — пишу тебе письмо. "Я вам пишу, чего же боле..." (так кажется у Пушкина). Что я могу тебе сказать? Ты сильно изменился за последние 2 года. Начинать тебя читать ещё в далёком 1997 (практически с первого номера). Но даже теперь у меня существуют некоторые проблемы с тем, чтобы достать журнал, ведь я живу в Минске, и у нас найти журнал достаточно не просто. Да и стоит он на 30-40% дороже. Хотя, кое-как живём. Конечно, кое-что в журнале не нравится: отсутствие картинок на **CD**, плохой постер (слишком мал), некоторые рубрики очень маленькие — **Онлайн**, **Железо**, **Письма**. Неплохо было бы ввести страничку юмора. Но в целом ты журнал классный. По поводу кодов могу сказать, что коды нужны. Ведь иногда хочется просто расслабиться за любимой игрой и без напряжения поиграть, иногда игра глючит, тогда без чита не поиграешь. Предлагаю рассылать номера журнала по мылу частями (для быстрой скачки), тогда любой человек сможет получить его, заплатив за него в онлайн (правда, способ расчетов я ещё не придумал, но идею я вам подкинул). Увеличьте объём журнала. Печатайте больше чита-

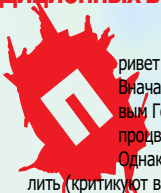
тельских писем и объявлений. Пожалуйста, напечатайте моё объявление: Привет всем. Я — **Dark Angel** и хочу переписываться с девчонками и парнями 15-16 лет по мылу. Кратко о себе: мне 15 лет, зовут Сергей, живу в Минске, люблю игры всех жанров (даже текстовые квесты). Поддержу любой разговор, на любую тему. Отвечу всем... Моё мыло: **Dark_Angel191@inbox.ru**, а **аська-51462663**. **Dark Angel J!**

*Начнем с CD. Повторяю, что теперь на нем картинки есть, и не только картинки, кстати говоря. Что же касается расширения рубрик. Недавно мне было заявлено, что "Обратная Связь" слишком большая. Чуть, конечно, но доля истины в этом утверждении имеется. И заключается она в том, что размеры одной рубрики можно изменить лишь за счет размеров другой. На мой взгляд, это важно. По поводу странички юмора я уже когда-то говорил, но повторюсь еще раз. Мы не хотим загромождать все авторские остроты на отдельную страницу. Юмор в журнале, тем не менее, присутствует. Преимущественно в статьях нашего любимого Вячеслава Назарова. Хотя бывает, что и других прорывает... Идея с рассылкой журнала нам понравилась. Мы даже придумали систему оплаты. Через кредитную карточку — почему бы не перенять опыт наших западных коллег? Вот только боюсь, что не многим придется по вкусу такое нововведение. Как я и предвидел, критика *Final Fantasy VIII* вызвала большое количество откликов. Типичный их представитель ниже:*

ello Gameland!

Меня зовут Влад. Недавно прочитал письмо **Andrill'a** по поводу **FF8 (Final Fantasy 8)**. Я не согласен с ним по некоторым пунктам. Во-первых, 3 часа игрового времени — это не 100 страниц книги (я за это время не прошел и половины 1-ого диска). Да и вообще, нельзя судить об этой игре, не пройдя хотя бы половины (кстати, я прошел игру целиком)! Во-вторых: графика боёв в **Final Fantasy 8** лучше чем в **FF7** (для сравнения: на персонажах появились текстуры, и вообще они (персонажи) стали похожи на людей). В-третьих: магическая система в **FF8** соответствует научно-фантастическому миру, созданному **Square** (магия не продается в магазине, как в **FF7**, а отнимается у монстров или получается персонажами из **Draw Point**ов, что не доступно обычным людям, населяющим мир **FF8**, без **GF**ов, которые можно получить в боях с боссами (чувствуете логику!)). Пожалуй, я бы ещё поспорил с **Andrill'ом**, но уже по поводу **FF9**!) Мой **e-mail: michelle@peterlink.ru** **Bye!**

*В спор ввязываться не буду из принципа. Хотя лично мне **FF8** не особенно... Похоже, все-таки ввязываюсь... Тут вот еще к теме того, что лучше — **UT** или **Q3A**:*



Привет Страна Игр! and ALL! Вначале хочу поздравить всю редакцию с Новым Годом и пожелать успехов и дальнейшего процветания. Читаю ваш журнал с 1997 года. Однако, пишу вам впервые. Хочу вас похвалить (критиковать вас и так все кому не лень). Вы молодцы: журнал выходит без опозданий и задержек, а с новым форматом и обновленным диском все и вовсе стало СУПЕР. **Widescreen** — отличная рубрика. Только куда она пропала в Новогоднем номере? С демками и прогами на диске у вас тоже все нормально. Привожу пример из личного опыта. Итак, в одной компьютерной газетке (название называть



не буду) я прочитал о том, что появился в продаже "симулятор гонок на внедорожниках" (ударение на слове симулятор) "с хорошей и быстрой графикой" (ударение на слове хорошей), "а также с движением автомобилей, приближенным к реальности". Эта радость называется **Test Drive Off-Road 3**. Я уже собирался покупать этот "симулятор" себе, как подарок на Новый Год, но обнаружил демку на диске в новогоднем номере и решил сначала глянуть ее. Краткое описание игры на диске отличалось от того, что я прочитал неделю назад в журнале. Но я все же установил и глянул на ЭТО. Не проехав и круга, я стер этот "симулятор" на фиг. Потом в уме долго благодарил вас за демку и Бога за то, что не дал купить полный релиз. Вот такие дела. Далее, у вас сейчас все спорят о том, что лучше **UT** или **Q3A**. Я тоже решил поспорить. **UT** появился у меня на 2 недели раньше чем **Q3A**. Поигравши немного в **UT** и увидев **Q3A**, я решил разобраться, почему все так плохо. Почему после двух недель меня больше тянет играть в **UT**, чем в новенький **Q3A**? Начал сравнивать обе игры углубленно. Графика хороша в обеих играх. Звук тоже можно пропустить. Собачка явно порвалась в геймплее. В **UT** он на порядок лучше. Не знаю, как других, но меня еще со времен **Doom (1, 2)**, **Heretic**, **Hexen**, **Quake (1, 2)** атмосфера ада, подземелий, лавы уже настолько достала, что новый мир **UT** я воспри-

нял на ура. Как свежий глоток воздуха. В **Q3A** я снова увидел то же самое: опять лава, подземелья. Правда, появились "прыгалки", целиком и полностью позаимствованные из **N-L**, и еще кое-чего нового, в принципе картину не меняющего. Далее идет оружие. По моему оно еще хуже, чем уровни. Например, в многочисленных демках и тест версиях от **ID** автомат при стрельбе не вращался. В финальном релизе он начал крутиться и стал похож на миксер. Все оружие одного серо-коричневого цвета и напоминает внешне ржавый металлолом. В **Q3A** катастрофически не хватает разнообразия. В **UT** оно напротив в избытке. **Q3A** не несет собой почти ничего нового.

За что в ревью на третью Кваку ставить **1.5 (Originality)** и **1 (Additions)**? Что там нового? Все это уже видно раньше и приелось. И поэтому получается абсурд. Общая оценка **9.0**. Но в резюме написано, что это хорошая и интересная игра, но до шедевра далеко. Это как так? В пояснении о выставлении оценок написано, что только шедевры получают **9** и **10** баллов, а хорошие игры **7** и **8**. Оботах и других недостатках я говорить не буду, т.к. все замечательно сказано в статье о **Q3A**. Еще пару слов относительно того, что **Q3A** проще чем **UT**. В **UT** есть прекрасные обучающие уровни, где милый женский голос все разжует и в рот положит. А насчет "сфер" и проч. — немного тренировки и все получится само собой.

В **Quake (1, 2)** народ играл всем миром. С третьей инкарнацией, боюсь, такого не будет. Я думаю, что с уходом великого Ромеро из **ID** эта контора начала переживать не лучшие времена и **Q3A** это наглядно доказывает. Хотя из-за раскрученной торговой марки игру будут наверняка брать нарасхват, а только потом сравнивать. Так что большие продажи так или иначе обеспечены.

Итоги: **Q3A** это для самых-самых преданных **FUN**ов Кваки, Кармака и **ID Software**.

UT для всех вообще!!! На этом мое обсуждение двух шутеров закончилось. (Жду гневные высказывания фанатов **Q3A**)

Теперь относительно абсолютной реалистичности в играх. Я думаю здесь все просто. Абсолютной реалистичности никто никогда не добьется. Кто-то из авторов Страны Игр уже когда-то сказал, что реалистичность не должна приноситься в ущерб игровому процессу. Что тут добавить? Должна быть соблюдена пропорция реализм+игровой процесс. Не сильно мудрено (как в **Trespasser**) и не столь ужасно примитивно (как в **Interstate 82**).

И напоследок пару слов относительно письма некоего **NeCrow'a**. Он вам советовал урезать на "приваточном" материале, так вот: пойми одну простую вещь, журнал назы-

вается "Страна Игр" (не "Страна Компьютерных Игр" и не "Страна PC Игр"), а всех игр. И обязанность журнала писать обо ВСЕХ играх на ЛЮБУЮ платформу. И он с ней справляется на пять баллов. И если тебе не интересно читать о играх на другие платформы — не читай. Но ведь не ты один журнал читаешь.

И еще несколько пожеланий относительно диска:

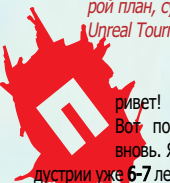
1. Поскольку у меня нет выхода в **I-NET**, поместите сборник драйверов на видяхи (**PLEASE!!!**).

2. Раньше вы помещали на диски помимо патчей целые сборники утилит, машин, редакторов трасс к **NFS**, ботов, уровней к **Half-Life** и **Quake2**. Хотелось бы все это увидеть к новым играм.

С уважением **VoVan**. г. Киев
ПОКА! И еще раз С Новым Годом! Ну и конечно С РОЖДЕСТВОМ!!!

P.S. Оторвите постер от скрепок!

По поводу Widescreen — рубрика не постоянная, и появляется она тогда, когда захочет... Кстати, мы очень рады, что помогли избежать тебе подарка в виде Test Drive: Off-Road 3 на Новый год. Не зря, значит, все-таки демку на диск положили. Да, похоже все-таки, Quake III Arena суждено отойти на второй план, судя по количеству откликов в пользу Unreal Tournament. Жизнь такая...



ривет!

Вот после полугодичной передышки пишу вновь. Я слежу за развитием компьютерной индустрии уже **6-7** лет. За эти годы я понял некую тенденцию в развитии и содержании игр. Теперь я попытаюсь объяснить это читателям, ведь многих мучает вопрос о дальнейшем развитии игровой индустрии.

1. Вначале о жанрах. Взгляните на сегодняшние жанры: Стратегии, **3d**-экшны, РПГ, Гонки, Симуляторы... Вы скажете: "Не видим ничего закономерного...". А теперь послушайте: Вы в детстве (когда не было компьютеров, а были лишь супермощные калькуляторы ЭЛЕКТРОНИКА — Пентиум **90-60-90**) с утра уходили на улицу (самые умные шли в школу), вы бегали с автоматами (пластиковыми, конечно. Тогда ещё не было **Rocket Launcher**ов) и стреляли воображаемыми пулями по своим сверстникам. Вот был кайф! Вскоре эти дети (кстати, цветы конопл... тьфу! жизни) выросли и пошли работать программистами (а кем же ещё!). И они работали, работали, работали!.. И вот значит вспомнили они, как бегали по двору с автоматами и написали **DOOM**, потом **Quake**, потом...

Усекли? Для особо непонятливых объясняю! Все жанры на сегодня — воплощения старинных дворовых и домашних игр! Пример: стратегии — игра в солдатики, **3d**-экшн — войнушка, гонки — игра в машинки, симуляторы — игра в самолётики, РПГ — э-э-э-э здесь сложнее. Помните как вы бегали по дому с дикими воплями "я-призрак-летающий-на-крыльях-ночи", нападали на собаку, представляя, что собака — трёхглавый Илья Муром... то есть Змей Горыныч (не путать с распознавателем речи). Ну это и есть РПГ. Я хочу сказать, что к созданию ничего нового придумать просто невозможно. Все темы исчерпаны и сейчас идёт простейшая эволюция. Вот и всё.

ТЕМА ОТКРЫТА ДЛЯ ДИСКУССИЙ.

!!! Внимание !!! Всё вышесказанное — мое личное мнение (**IMHO** для тех то в Интернете). Так как мы живём в демократической стране, то я могу написать (ударение на **З** слог) любую лабуду и с моей головой не упадёт ни одного волоса.

2. Корпорации. В вашем журнале, когда речь идёт о компаниях монополистах (в частности, **Microsoft** и **EA**), вы прямо или косвенно упоминаете о том, что данный продукт выпущен для того, чтобы дяди маг-



наты пополнили свои и без того пухлые карманы новыми баксами. Я с этим коренным образом не согласен. Заметьте: монополисты выпускают хорошие, добротные и интересные игры (хиты по вашему). Некоторые даже доходят до статуса шедевра. Обычно в их играх много лицензий (**NFS:HS**), много новых и красивых идей (**Age of Empires**) и др. Конечно, бывают проекты, предназначенные только для выколачивания денег (сюда входят **FIFA 2000**, **NHL 2000**, **NBA 2000** и др. ...) ТЕМА ОТКРЫТА ДЛЯ ДИСКУССИЙ.

3. Билл Гейтс. Ну, а теперь о нём. Прочитав книгу **BILL GATES: THE ROAD AHEAD '96** (with **Internet Explorer 5.0**), я понял, что этот человек вовсе не магнат, а человек творческий. Как он описывает будущее и информационную магистраль (**Informant HighWay**), свою биографию и своих друзей. Рассказывает про события подвигнувшие на создание Масдая (**Windows'a**). Про полусерь, про кризис **IBM**, про интернет... Я эту книгу полюбил и теперь она занимает почётное место в моей библиотеке. Он уже стар и изнеможен. Кто придёт ЕМУ на замену. Кого мы будем ругать, если **Microsoft** падёт? Если не станет **WINDOWS**, то кто будет плакать над напрочь зависнувшим компом? Прочитайте, всплакните и забудьте.

Ваш инкогнито, **taRRakan**

Как меня все-таки радуют подобные письма! Хотя бы за то, что будят воображение и дают возможность поспорить, а, значит, и плодотворно пообщаться. 1.taRRakan очень изящно доказал, что современные компьютерные игры по сути дела являются потомками дворовых игр. Жаль только, что в качестве средства для доказательства он за основу взял жанры. Вот у меня сразу возник такой вполне логичный вопрос: пошаговые стратегии из какой детской игры возникли? А такая штука, как Creatures? Жанры — это все-таки действительно вещь достаточно условная. И с игровыми темами их путать не стоит. Развиваться же игровая индустрия будет также, как развивалась раньше. Не новые жанры и не их смешение, как считают многие, а новые концепции являются определяющими в игровом прогрессе.

2. По поводу монополистов (кстати, EA монополистом не является, да и Microsoft таковым можно назвать только в определенных случаях). Вообще, практически любая игра, издаваемая кем бы то ни было, продается. Одного этого факта достаточно для того, чтобы понять, какие цели преследуют компании, занимающиеся созданием и выпуском игровой продукции.

3. Ох, taRRakan, ты даже не представляешь, что натворил своим по сути дела безобидным комментарием творения Билла Гейтса. Ведь сейчас разразится чудовищнейший спор по поводу того, кто и что есть Билл Гейтс и где его место, и чтоб он... Просто боюсь дальше продолжать. Постараюсь забыть, но боюсь — бесполезно. Через неделю напомню. Все-таки мир, как сказал один классик, безумен. Или это был автор "Страны Игр"? Да, точно — Вячеслав Назаров. Ну, без пяти минут классик. Только безумием космического масштаба можно объяснить это двойное письмо... Или я чего-то не понял?





ЕСЛИ ДЕРЕЩЕ MODE, ТО

MAXIMUM 

Москва: 103,7 FM 66,8 УКВ (095) 755 77 55, 956 32 79
Санкт-Петербург: 102,8 FM 73,8 УКВ (812) 275 58 65, 327 30 75
www.maximum.ru

ОГНЁМ И МЕЧОМ

КОГДА СПАСЕНИЕ МИРА – УЖЕ ПРИВЫЧКА.
ХОРОШО ОПЛАЧИВАЕМАЯ.



Средневековая стратегия реального времени, в которой опять придётся спасти мир.

Волшебные артефакты и верное оружие, крестовые походы и вылазки разведчиков, опасные пустыни и снежные равнины – этот мир ждёт своего правителя... правителя, способного править огнём и мечом.



TZAR: The Burden of The Crown™ is published by PAN Interactive Publishing under the label of Infinite Loop. © 1999 by PAN Interactive Publishing, Stockholm, Sweden. TZAR: The Burden of The Crown™ is developed by Haemimont Multimedia©. Russian localisation is © 1999-2000 by Snowball Interactive. Published in the CIS by Snowball Productions and 1С Company. All rights reserved. Further copyright information can be obtained by request at counsel@snowball.ru. «Огнём и мечом» © 1999-2000 Snowball Interactive, © 1999-2000 АОЗТ «1С». «Огнём и мечом» и соответствующее графическое изображение на территории СНГ является товарным знаком АОЗТ «1С» и Snowball Avalanche LLC. Все права защищены.

Самые популярные программы для домашних компьютеров В МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ «1С:МУЛЬТИМЕДИА»

- | | | | | | |
|--|---|---|--|---|--|
| <p>Москва
ул. Смольная, 24А, маг. «АЮ+» (м. «Речной Вокзал») Комсомольский пр-т, 28 (МДМ), «Интернет-салон» (м. «Фрунзенская»)
ул. Земляной Вал, 2/50, маг. «Оргтехника» (м. «Курская») «Центр. Детский Мир», центр. линия, 1 этаж, «Школа XXI век» (м. «Лубянка»)
Осенний б-р, 7, корп. 2, комп. салон фирмы «Три С» (м. «Крылатская») ул. Ярцевская, 19 маг. «Рамстор-1» (м. «Молодежная»)
ул. Шереметьевская, 60А, маг. «Рамстор-2» (м. «Рижская») ул. Авиамоторная, 57, маг. «Формоса-Алтай» (м. «Авиамоторная»)
Ленинградский пр-т, 80, корп. 20, ТД «Офис Плюс» (м. «Сокол») ул. Маршала Чуйкова, 7/12, маг. «Селена 12» (м. «Кузьминки»)
Ленинский пр-т, 62/1, маг. «Кинолюбитель», (м. «Университет») ул. Автозаводская, 17, стр. 1, офис 44 (м. «Автозаводская»)
ул. 2-ая Тверская-Ямская, 54, маг. «Мир Печати» (м. «Белорусская») ул. Тверская, 8, маг. «Москва» (м. «Чеховская»)</p> | <p>Ленинградский пр-т, 56/2, маг. «Парад Электроники» (м. «Аэропорт») Ореховый б-р, 7, маг. «Колндайк-15» (м. «Домодедовская»)
ул. Б. Якиманка, 26, маг. «Дом Игрушки» (м. «Октябрьская») Абакан
ул. Шетинкина, 59 Алматы
ул. Маркова, 44, оф. 315 Армавир
ул. Ковтоха, 264 Архангельск
ул. Тимме, 7 Барнаул
ул. Деловая, 7 Березники
Центральный Универсальный Магазин Бишкек
ул. Киевская, 96Б, салон «Urmatuu» Братск
ул. Депутатская, 17 Брянск
ул. III Интернационала, 2, 59 Верхняя Пышма
ул. Ленина, 42 Владивосток
ул. Фонтанная, 6, к. 3 Океанский пр-т, 140, маг. «Академикнига»Владимир
ул. Московская, 11</p> | <p>Домодедово
ул. Рабочая, 59А, Иваново
ул. Красной Армии, маг. «Канцтовары» Ижевск
ул. Советская, 8А Калининград
Ленинский пр-т, 13-15 Киров
ул. Московская, 12 Краснодар
ул. Старокубанская, 118 Красноярск
ул. Урицкого, 61, «Дом науки и техники» Липецк
ул. Космонавтов, 28, «Алладин» Магнитогорск
ул. Ленина, ЦУМ Мурманск
ул. Воровского, 15А Нефтеюганск
мкр. 2, д. 23 Невинномысск
ул. Гагарина, 55 Нижегородск
ул. Менделеева, 17П Нижний Новгород
ул. Маслякова, 5, оф. 37 ул. Карла Маркса, 32Новгород
Григорьевское шоссе, 14А, маг. «НПС» Новосибирск
Красный пр-т, 157/1</p> | <p>Норильск
пр-т Ленина, 22, маг. «Ольга» Ноябрьск
ул. Киевская, 8 Одесса
ул. Жуховского, 34 р-к «Котовский», пав. Е-82Оренбург
ул. Володарского, 27, маг. «Jazz» Орехово-Зуево
ул. Ленина, 44А Орск
ул. Станиславского, 53 Пермь
ул. Большевицкая, 75, оф. 200 ул. Большевицкая, 75, оф. 509«Лета-Ком»
ул. Борчанинова, 15 Рига
ул. Дзербенес, 14 Ростов-на-Дону
ул. Большая Садовая, 70 салон «Лавка Гэндальфа»Самара
ул. Ерошевского, 3-219 Санкт - Петербург
Измайловский пр., 2 маг. «Микробит» Невский пр-т, 131, маг. «Эврика+»Лиговский пр-т., 1, оф. 304Литейный пр., 59, Компьютерный центр «Кей»Каменноостровский пр., 10/3,</p> | <p>Компьютерный супермаркет «АСКОд» Невский пр-т, 28, маг. «Санкт-Петербургский Дом Книги»
ул. Караванная, 12, маг. «1С:Мультимедиа» ул. Кузнечовская, 21, 3 этажНарвская пл., 3, маг. «Аякс»
ул. Большая Морская, 14, маг. «Эксперт-Телеком» Москва
Московский пр., 66, маг. «Компьютерный Мир» Магазины «MapCom»
наб. р. Фонтанка, 6 Гражданский пр., 15
пр. Просвещения, 36/141 ул. Народная, 16
пр. Большевиков, 3 Сочи
ул. Советская, 40 Сургут
ул. Майская, 6/2, Техномаркет «ЧИП» Таллинн
ул. Пунане, 16, Компьютерный салон «IBEKS» Ахту, 12Тольятти
ул. Ленинградская, 53А</p> | <p>Тюмень
ул. Геологоразведчиков, 2-58 Улан-Удэ
ул. Хахалова, 12А Усть-Каменогорск
ул. Ушанова, 27, подъезд 2 Хабаровск
ул. Стрельникова, 10А Ханты-Мансийск
ул. Калинина, 53 Чебоксары
ул. Хузангая, 14 Челябинск
ул. Энтузиастов, 12 Свердловский пр-т, 31компьютерный салон «BEST»
ул. Пушкина компьютерный салон «Wiener»Чита
ул. Амурская, 91 Южно-Сахалинск
ул. Емельянова, 34А, маг. «Орбита» Якутск
ул. Аммосова, 18, 3 этаж Ярославль
ул. Свободы, 52</p> |
|--|---|---|--|---|--|

а также в фирменных магазинах Москвы:
«Партия»: «Виртуальный мир» Волгоградский пр-т, 1 (м. «Пролетарская»); «Машина Времени» ул. Пресненский Вал, 7 (м. «улица 1905 года»); «Галерея Домино» Калужская пл., 1, (м. «Октябрьская»); «Электронный мир» Ленинский пр-т, 70/1 (м. «Университет»); «М. видео»: ул. Маросейка, 6/8 (м. «Китай-город»); ул. Никольская, 8/1 (м. «Пл. Революции»); Чонгарский б-р, 3, корп.2 (м. «Варшавская»); Столешников пер., 13/15 (м. «Кузнецкий мост»); «Техмаркет»: ул. Русаковская, 2/1 (м. «Красносельская»); ул. 8 Марта, 10 (м. «Динамо»); «Электрический мир»: ул. Новокозинская, 36 (м. «Новогиреево»); ул. Жулебинский б-р, 9 (м. «Выхино»); ул. 9-ая Парковая, 62-64 (м. «Щелковская»); «Бельгий Ветер»: ул. Никольская, 10/2; Ленинский пр-т, 66; Смоленская пл., 13/21; ул. Профсоюзная, 63; ул. Петровка, 2, ЦУМ, 5 эт.; ул. Никольская, 2, ГУМ, 1 эт.; ул. Садово-Кудринская, 7, ГУМ на Садовом. «Компьюлинкс»: Кутузовский пр-т, 33А (м. «Кутузовская»); Новая площадь, 10 (м. «Лубянка»); ул. Новый Арбат, 8, Дом Книги, 1 эт. (м. «Арбатская»); ул. Садовая-Триумфальная, 12 (м. «Маяковская»); Ленинградское ш., 17, (м. «Войковская»); ул. Удальцова, 85, к.2 (м. «Проспект Вернадского»); «Юнивер Компани»: пр-т Вернадского, 101-1 (м. «Проспект Вернадского»); ул. Новый Арбат, 8, 1 этаж (м. «Арбатская»); ВВЦ, пав. «Вычислительная техника» (м. «ВДНХ») «Аэртон»: ул. Пятницкая, 59/19, стр.5 (м. «Добрынинская»); ул. Воронцово поле, 3, стр. 2-4 (м. «Курская»); Ломоносовский пр-кт, 23 (м. «Университет»)