

ПЕРВАЯ АРКАДЬСКИЙ ЮБИЛЕЙНЫЙ 64-БИТНЫЙ

СТРАНА ИГР

№ 6 <http://www.gameland.ru>

64

А
Р
К
А
Д
А
С
К
И
Й



МЕГАПРОЕКТ **SLAVE OF THE AMULET**
X-BOX: MICROSOFT ОБЪЯВЛЯЕТ ВОЙНУ
ВТОРОЕ ПРИШЕСТВИЕ **МЕССИИ**. ЭКСКЛЮЗИВ!

М Е С С И А Н

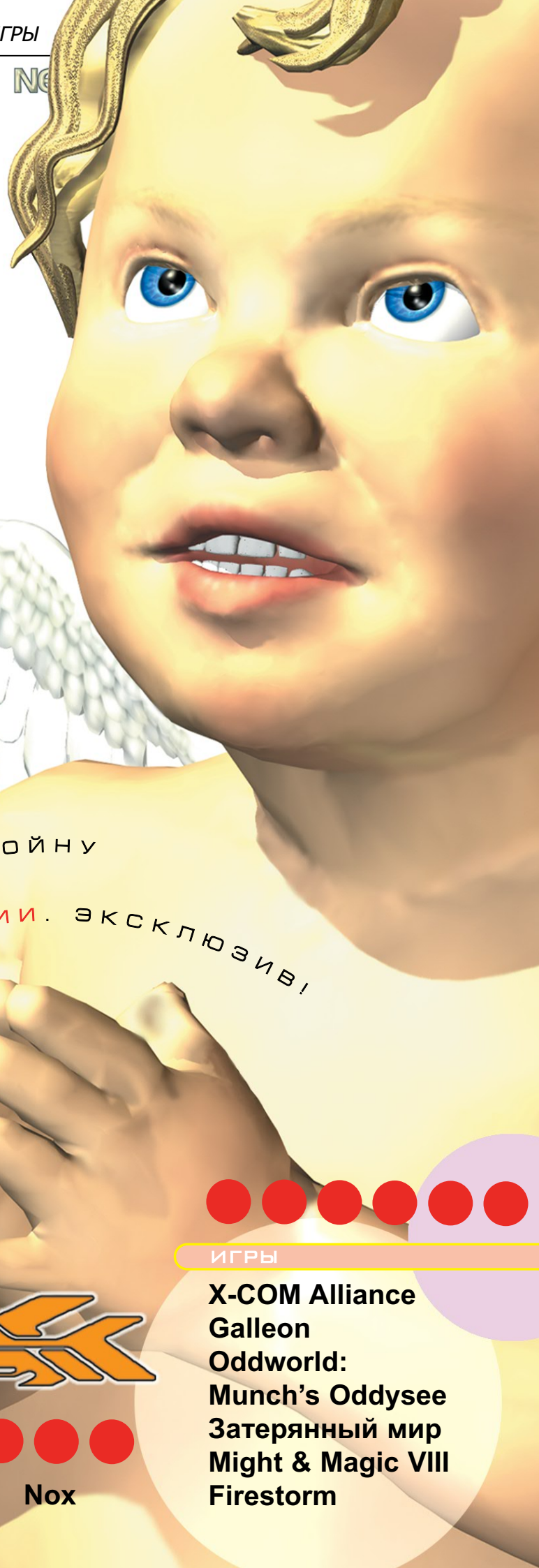


ИГРЫ

- X-COM Alliance
- Galleon
- Oddworld:
- Munch's Oddyssey
- Затерянный мир
- Might & Magic VIII
- Firestorm

ПРОХОЖДЕНИЯ

- Might & Magic VIII
- Final Fantasy VIII
- Nox



МОНИТОР **DELPHINUS** дружественный **Inter face**

Высокое качество изображения
Более высокое разрешение
Мощный видеоусилитель

Широкая полоса пропускания

Компактный дизайн

Простота и удобство настройки

Поддержка нового стандарта

Plug & Play DDC 2Bi.

Поддержка шины USB (доп.)

Меню на экране Display Directo™
на русском языке

*Полностью цифровой
контроль изображения*

Функция «полупрозрачное меню»

Функция «устранение муара»

Super Pigment Phosphor

*Новое люминофорное
покрытие,*

*высококонтрастное
изображение*



Новая линия мониторов **SyncMaster** серии **DELPHINUS**

Модель	SyncMaster 550s	SyncMaster 550b	SyncMaster 750s
ЭЛТ	15" / FST	15" / Minineck	17" / FST
Величина зерна	0.28 мм	0.28 мм	0.27 мм
Покрывание экрана	ESF	Многослойное	Многослойное
(высококонтрастное)			
Частота по вертикали	50-120 Гц	50-160 Гц	50-160 Гц
Частота по горизонтали	30-61 кГц	30-70 кГц	30-70 кГц
Разрешение (реком.)	800x600/ 85 Гц	800x600/ 85 Гц	1024x768/ 85 Гц
(макс.)	1024x768/ 75 Гц	1280x1024/ 60 Гц	1280x1024/ 60 Гц
Меню на экране	-	на русском	на русском
Гарантия	3 года	3 года	3 года

Представительство Samsung Electronics в Москве
E-mail: info@samsung.ru Web-site: <http://www.samsung.ru>

Покупайте у дилеров **SAMSUNG**

Формоза 234 2164; Олди 232 3009; Роско 213 8001; CITILINK 745 2999; НИКС 216 7001; Партия 742 5000, 742 4000; Ф-Центр 472 6401; R&K 230 6350; Валга 299 5756; Elko 234 9939; Вист 159 4001; 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 8390, 325 6920; Партия Балтика 296 8094; Новосибирск (3832) Нэта 54 1010; Квеста 33 2407; Адитон 28 5453; МультиШтерн 53 4444; Волгоград (8442) Вист 32 7932; 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 51 0510; Омск (3812) Вист 54 4384; Надежда 31 5658; Томск (3822) Intant 41 5234; Элекс-ком 72 7240; Ижевск (3412) Элли 43 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) Прагма 16 3287; Ламберт 32 6104; Такт-Софт 99 3575; Тольятти (8482) ИнфоЛада 40 6640; Альба 22 9453; Тюмень (3452) Комтех 46 6594; Уфа (3472) Форте 35 8914; Империял 53 4222; Ю. Сахалинск (42422) СахИнфо 33 605; 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 3361

SAMSUNG
ELECTRONICS

МузТВ сегодня – это:

НАЦИОНАЛЬНЫЙ МУЗЫКАЛЬНЫЙ КАНАЛ

ПЕРВОЕ КРУГЛОСУТОЧНОЕ ТЕЛЕВИДЕНИЕ

150 ГОРОДОВ РОССИИ И БЛИЖНЕГО ЗАРУБЕЖЬЯ

МУЗЫКАЛЬНОЕ ТЕЛЕВИДЕНИЕ ДЛЯ ВСЕХ

МЕНЯЕТ



КОЖУ

СОДЕРЖАНИЕ



Зарегистрирован
в Комитете Печати РФ
регистрационный номер
014416 от 31.01.96

COVERSTORY

052

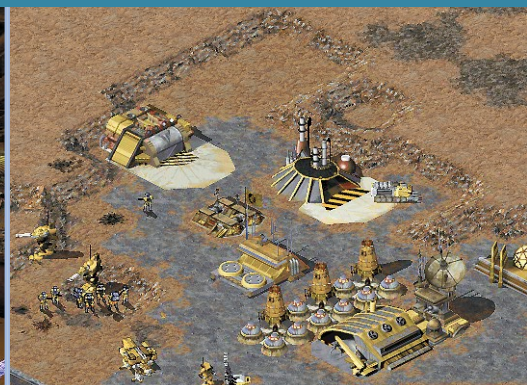
MESSIAH

До сих пор даже странно представить, что Messiah уже вышел. После многомесячного ожидания кажется, что мы лишились чего-то родного, до боли знакомого...

MESSIAH
MESSIAH

MESSIAH

TIBERIAN SUN: FIRESTORM



064

MIGHT & MAGIC VIII

Да... Признаться, такой прыти от New World Computing я не ожидал. Я совершенно искренне не верил анонсам, обещающим релиз игры в марте, и, умудренный многолетним опытом, посмеивался: ну-ну, давайте, давайте. А она взяла и вышла. Восьмая серия моего любимого сериала от моей любимой команды разработчиков. Приготовьтесь, наберите полную грудь воздуха, мы ныряем в Дредем!

MIGHT & MAGIC VIII



062

TIBERIAN SUN: FIRESTORM

Для Westwood стало хорошей традицией заполнять возникающую после появления очередной игры паузу добротными add-on'ами и expansion pack'ами. Преемником Command & Conquer стал Covered Operations, Red Alert дополнили Counter Strike и After Math.

ИГРЫ В АЛФАВИТНОМ ПОРЯДКЕ

PC	Might & Magic VIII	64, 82	Дальнобойщики 2	38	Rent a Hero #1	46	Oddworld: Munch's Oddysee	28
Command & Conquer Tiberian Sun: Firestorm	Nox	86	Затерянный Мир	56	Samba de Amigo	46	Ridge Racer V	8
Final Fantasy VIII	Oddworld: Munch's Oddysee	28	Машина Времени	44	Shenmue 2	4	Slave of the Amulet	16
Galleon	SimCity3000: Unlimited	4	PS		Shotokou Battle 2	5	Street Fighter EX3	8
Insane	Slave of the Amulet	16	Breath of Fire 4	45	PS2		NG4	
Marthian Gothic	Star Trek: Bridge Commander	4	Final Fantasy VIII	74	Eternal Ring	8	Barjo-Tooie	51
MechCommander2	Wet Attack 2	60	DC		Galleon	24	Kirby 64	51
Messiah	X-COM Alliance	20	Galleon	24	Kessen	8	Legend of Zelda: Majora's Mask	5

НОВОСТИ NEWS

- 004 Индустриальные новости
- 006 Игровые Новости
- 008 PlayStation 2 Launch
- 010 X-BOX

016 ХИТ? PREVIEW

- 016 Slave of the Amulet
- 020 X-COM Alliance
- 024 Galleon
- 028 Oddworld: Munch's Oddysee

032 ОНЛАЙН

- 032 Законы построения виртуальных миров
- 033 Ultima Online 3
впечатления верного поклонника
- 034 Horizons
- 036 Roger Wilco
- 036 Q3 без модема и надолго

038 В РАЗРАБОТКЕ PREVIEW

- 038 Дальнебойщики 2
- 040 MechCommander 2
- 042 Insane
- 043 Marthian Gothic
- 044 Машина Времени
- 045 Breath of Fire 4
- 046 Samba de Amigo
- 046 Rent a Hero #1
- 051 Kirby 64
- 051 Banjo-Tooie

052 ОБЗОР REVIEW

- 052 Messiah
- 056 Затерянный Мир
- 060 Wet Attack
- 062 Command & Conquer
Tiberian Sun: Firestorm
- 064 Might & Magic VIII

068 ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

- 068 ATi Rage 6 — возможные детали архитектуры

072 УГОЛОК ГОБЛИНА

- 072 Папский тимплей от Пакк, или крестовый поход на Питер

074 ТАКТИКА TAKTIX

- 074 Final Fantasy VIII (продолжение)
- 082 Might & Magic VIII
- 086 Nox (продолжение)

092 КОДЫ

093 ПИСЬМА LETTERS

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



Подписка во всех отделениях связи России!

Подписной индекс в «Объединенном каталоге 2000» («Зеленый каталог») «СИ» — 88767, «СИ+CD» — 86167

GALLEON



ODDWORLD: MUNCH'S ODDYSEE



X-COM ALLIANCE



СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

2 обложка	Samsung	054	RRC
3 обложка	Д-Факто	055	Бука
4 обложка	1С	059	Руссобит-М
001	МузТВ	067	Zenon
011	Максимум	069	АБКП
013	Техмаркет	069	Саргона
015	C-Trade	070	РОБОТ
018	Лига Q3	071	Станция 2000
019, 041	Radio.ru	071	DVD-Shop
023, 025, 031	E-Shop	092	Спецвыпуск «Хакер»
027	SoftClub	094	Журнал «Хакер»
037	ОРМ	095	
043	Полигон		

РЕДАКЦИЯ

- Сергей Лянг *serge@gameland.ru* издатель
- Сергей Амирджанов *amir@gameland.ru* главный редактор
- Борис Романов *borisr@gameland.ru* редактор Видео
- Сергей Долинский *dolser@gameland.ru* редактор Онлайн
- Эммануил Эдж *emik@gameland.ru* корреспондент в США
- Дмитрий Эстрин *estrip@gameland.ru* технический редактор
- Виталий Гербачевский *vp@gameland.ru* корректор

GAMELAND ONLINE

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

ART

- Михаил Огородников *michel@gameland.ru* арт-директор
- Леонид Андруцкий *leonid@gameland.ru* дизайнер
- Иван Солякин *ivan@gameland.ru* дизайнер

ПРОИЗВОДСТВО

- Леонид Андруцкий *leonid@gameland.ru* цветоделение
- 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

PR

- Татьяна Ан *an@gameland.ru*
- тел.: (095) 124-0402 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 Скворцов *boris@gameland.ru* финансовый директор

Для писем 101000, Москва, Главпочтамт, а/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

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. Принесом 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.

Дизайн обложки

Михаил Огородников

Хочешь издавать СВОЮ

«Страну Игр»?

Коммерческое лицензионное предложение для зарубежных и региональных издателей

Теперь вы можете самостоятельно издавать журнал «Страна Игр»

Подробнее по телефону 937-52-31

E-mail: dmitri@gameland.ru

ИЩЕМ КРУПНЫХ РЕГИОНАЛЬНЫХ ПРЕДСТАВИТЕЛЕЙ ДЛЯ РАСПРОСТРАНЕНИЯ ЖУРНАЛОВ

937-5230, 124-0402,

E-mail: vladimir@gameland.ru



НОВОСТИ игрового мира

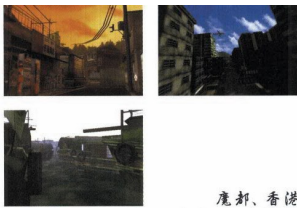
ЭКСПЕРТЫ:

Сergeй ОВЧИННИКОВ, Борис РОМАНОВ

E-mail:

ovch@gameland.ru, borisr@gameland.ru

http://www.gameland.ru



魔都、香港。
夕日にたたく丸龍城。
あらゆるものを内包し、
それはまるで生き物のように
そこに居座っている。
赤下は、迷宮のように複雑に絡み合い、
よそ者が入り込むことさえ拒む。

丸龍城内部に広がる、
迷宮のような屋台街。
さまざまな人間の生活の匂いが、
色深く染みこんでいる。

壮大な物語に、ふさわしい舞台がある。



リアリティのあくなき追求のために、
丸龍城の中の部屋は、そのディテールまで、
徹底的につくりこまれた。
その数は、1,200以上。部屋の中には、
電話やテーブルコーガー、懐中電灯など、
実際に手に取り、使える道具が置かれている。
もちろん、あなたはこのすべての部屋を
探れる必要はない。
ゲームは適切なヒントによって進んでいく。
探れるか。探れないか。
それも、あなたの自由だ。

вой части **Shenmue** поступит в продажу к осени этого года. После этого **Suzuki** поделился своими планами относительно продолжения игры, которое получило официальное название **Shenmue2**. Во вторую часть игры войдут главы со второй по пятую, а основное действие развернется в Гонконге. **Suzuki** поведал, что продолжение будет отличаться с помощью улучшенным управлением, кое-какими графическими усовершенствованиями и, самое главное, намного более быстрым течением сюжета. Помимо городских улиц и морского побережья главный герой также сможет отправиться в некий мистический замок, а также получит возможность погулять по лесу. Но и это еще не все. Напоследок



сэнсей игровой индустрии поделился своими мыслями относительно нового проекта, в котором, как он надеется, удастся передать атмосферу классических фильмов «Крепкий Орешек», поместив своих любимых героев **Sarah** и **Jacky Bryant** из сериала *Virtua Fighter* в ландшафты современного Чикаго. Разумеется, больше никаких подробностей об этом смелом проекте из **Suzuki** выгадать было просто невозможно. Но и этого немало для короткого полтора часового выступления, не правда ли?

Обеспечение качественными и интересными проектами игровых приставок еще с поры прорыва **Nintendo Entertainment System** (в российском простонародье «Денди») являлась обязанностью многочисленных японских издателей. Лишь в последние годы крупнейшие местные игроки начали постепенно оттеснять продукцию японцев, которая с каждым днем становится все более непонятной массовой аудитории. Для многих издателей выпуск игр на американском рынке уже давно стал событием второстепенной важности, в результате чего серьезно пострадало качество локализации проектов. И все-таки без японских суперхитов американская игровая индустрия пока обойтись никак не может. Для компании **Sega**, а точнее для лидера команды **AM2** процесс локализации своего шедевра приобрел не меньшую важность, чем собственно разработка.

YU SUZUKI АНОНСИРУЕТ SHENMUE 2

На конференции-тусовке игровых разработчиков **Game Developers Conference**, которая прошла в Сан-Хосе в середине марта, культовые дизайнеры

компании **Sega** говорили о своих планах на будущее. Главной же звездой форума, помимо Билла Гей-



дией на «Звездные Войны». Голоса, по крайней мере, весьма походят на Люка Скайвокера, Йоду и прочих героев фантастической эпопеи. Что же касается графической адаптации, то она ограничится лишь появлением субтитров с английскими разъяснениями при приближении к объекту, содержащему японские иероглифы. Англоязычная версия пер-

TOTALLY GAMES МЕНЯЕТ ПОКРОВИТЕЛЯ

Еще пару месяцев назад, когда мы сообщили вам о том, что команда создателей таких шедевров, как **X-Wing** и **Tie Fighter**, **Totally Games** во главе со своим лидером Ларри Холландом вылетела из теплого гнездышка **LucasArts**, казалось, что теперь команда займется абсолютно новым проектом в горячо любимом всеми жанре космического симулятора. Однако, как выясняется, для **Totally Games** этот шаг был лишь сменой обстановки и, главное, сменой рабочей Вселенной. Отказавшись от поддержки **Star Wars** и перейдя в



тса, анонсировавшего свой **X-Box**, стал глава студии **AM2** of **CRI Yu Suzuki**. На специальной презентации он продемонстрировал незаконченный вариант английской версии своего супершедевра **Shenmue**. **Sega** пошла в локализации своего флагманского

проекта масштабной и многобюджетной дорогой. Перевод текста осуществлялся известным литературным агентством, а подбором актеров занимался сам **Suzuki**. Получилось достаточно забавно. По крайней мере, по нескольким продемонстрированным роликам у нас сложилось впечатление, что озвучка **Shenmue**, помимо всего прочего, еще и является пар-



ИГРЫ

- Action
- Strategy
- Simulation
- Sport
- Adventure
- Quest
- RPG
- Internet
- Русские

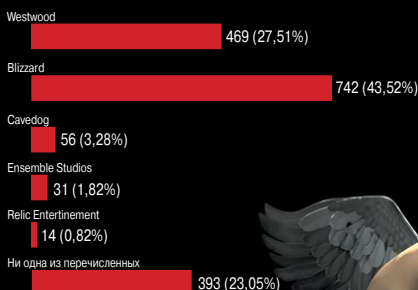
MAGAZINES

- Страна Игр
- Хакер
- PlayStation

www.gameland.ru/



Лучшие стратегические игры делает:



Всего голосов: 1705



#7(64), АПРЕЛЬ 2000

В SHOTOKOU BATTLE 2, ПО СВЕДЕНИЯМ РАЗРАБОТЧИКОВ, ДЛИНА ТРАССЫ ПРЕВЫШАЕТ 200 КИЛОМЕТРОВ, В ТО ВРЕМЯ КАК В ОРИГИНАЛЬНОЙ ИГРЕ ПРОТЯЖЕННОСТЬ ЕЕ СОСТАВЛЯЛА НЕМНОГИМ БОЛЕЕ 60.

распоряжение Activision, владеющей лицензией на вторую самую популярную sci-fi Вселенную Star Trek, Ларри Холланд и компания немедленно воспользовались появившейся возможностью и анонсировали свой новый проект, который получил название Star Trek: Bridge Commander. Игра будет разительно отличаться от всех прошлых творений Totally Games, несмотря на схожую тематику. Дело в том, что на этот раз вам предстоит управлять не маленьким истребителем, а большим флагманским кораблем Звездного Флота. Управление кораблем и его персоналом, тактические сражения и даже возможность личного участия в битвах (уже на том самом маленьком истребителе) - все это будет возможно в Bridge Commander. Параметры нового движка Totally пока не рассекречены, однако представители издательства Activision уже успели поведать, что это будет что-то невероятное. Игра планируется к выходу в начале 2001 года и будет впервые показана на выставке E3.

СТУДИЯ GENKI ОБЪЯВЛЯЕТ СВОЙ НОВЫЙ ПРОЕКТ

Честно признаемся вам, за последнее время после ряда блестящих (и главное, прогрессирующих от одного к другому) проектов небольшая японская студия Genki, состоящая из учеников Yu Suzuki и его команды AM2, все больше привлекает наше внимание. Сначала почти безупречный порт Virtua Fighter 3tb на Dreamcast, затем супероригинальная гонка Shotokou Battle (Tokyo Extreme Racer), потом отличный псевдотрехмерный платформер Super Magnetic Niu Niu с диким дизайном - все они складываются в внушительный список. Теперь же Genki работает над своим первым сиквелом к Shotokou Battle, о чем компания и объявила миру несколько недель на-



2000.JUNE.ON SALE!!

首都高 2

制作快調!

ドリームキャスト用ソフト
[対向両辺機器]
レーシングコントローラ
ふるふるばっく
VGA ホックス
モデム
予定 5,800円 (税別)

зад. Новый шедевр будет отличаться улучшенными полигональными моделями автомобилей, а главное - огромной протяженностью своей единственной трассы. Теперь вы сможете ездить практически по территории всего современного Токио вместе с кое-какими пригородами с массой развилки, дополнительных отрезков и прочих нововведений. Надо сказать, что на данный момент все это выглядит весьма впечатляюще. А главное, проект выходит в свет уже совсем скоро - этим летом. А в начале осени Tokyo Extreme Racer 2 стараниями издательства Crave выйдет и в Америке.

MAXIS ОБЪЯВЛЯЕТ ПСЕВДОСИКВЕЛ SIMCITY 3000

Пусть до выхода настоящего продолжения SimCity еще далеко, компания Maxis и разработчики оригинала не сидят сложа руки, готовя к выпуску буквально через несколько месяцев новый Expansion Pack, который получил название SimCity 3000 Unlimited Edition. Главной приманкой станут 13 совершенно новых сценариев с трудными городами, требую-

СТРАНА ИГР

#07 (64) апрель 2000

Демо-версии

- Evolve
- Quake III Arena Point Release
- Invictus
- X-Tension
- Half-Life: Opposing Force
- Metal Fatigue
- Shadow Watch
- Beetle Crazy Cup / Beetle Buggin'
- Super 1 Karting

Видео:

- 14 прикольных мультиков Black&White
- 5 демок X-Box
- 2 мультика ShenMue американской версии

Патчи:

- F1 Grand Prix 3
- 3 ролика Driving Emotion Type-5
- Ridge Racer 5
- Kirby 64 Crystal Shards
- Age of Wonders

Демо-версии

НОВЫХ ИГР.

Патчи.

Видео-ролики.

http://www.gameland.ru

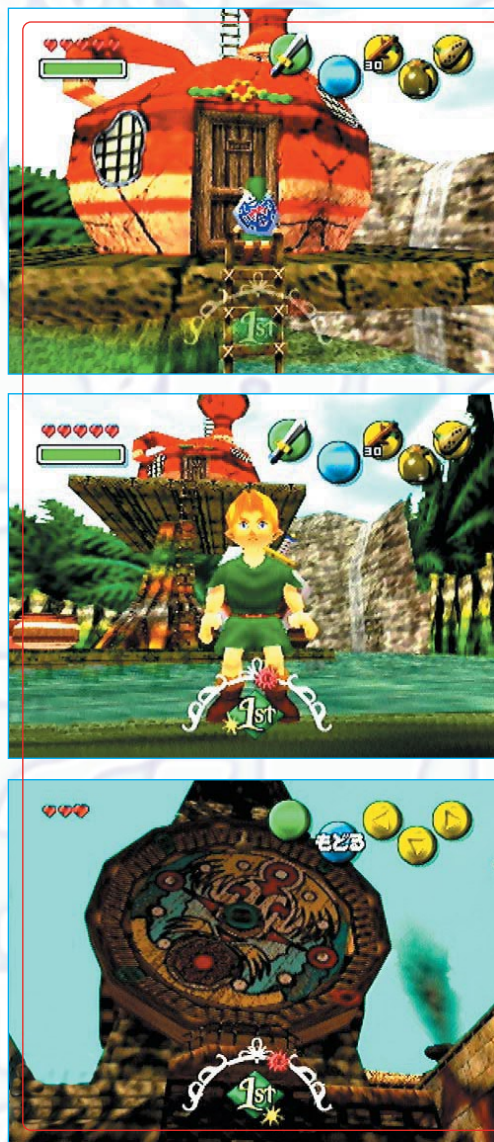
#7(64), АПРЕЛЬ 2000



щими вашего внимания, а также целых два набора новых зданий плюс абсолютно все появившиеся на данный момент дополнения к игре, выложенные многочисленными фанатами в Интернет. На этом список нововведений не заканчивается. Вдобавок ко всему **Maxis** включила в игру целых четыре дополнительных вида катастроф, одной из которых станет падение на ваш драгоценный город орбитальной космической станции (милый намек на то, что станция «Мир» все-таки пора сдавать в утиль). Вся эта красота, естественно, будет продаваться за небольшие деньги и наверняка взлетит на верхние строчки хит-парадов.

ZELDA GAIDEN ОПЯТЬ МЕНЯЕТ ИМЯ

Вы будете смеяться, но странноватое название новой **Legend of Zelda: Mask of Mujala** американскому подразделению **Nintendo** все-таки не понравилось. И название проекта было уже в



третий раз изменено. На сей раз на **Majora's Mask**. Несмотря на столь солидное изменение названия, внутри в игре никаких изменений не произойдет. Пользуясь случаем хотим продемонстрировать вам несколько новых скриншотов из этой многообещающей игры, создаваемой командой молодых дизайнеров **Nintendo of Japan**. Игра поступит в продажу в Японии 27 апреля, как раз в начале супердоходной «Золотой Недели», а в Америке выйдет осенью или к Рождеству.

ДЕМО-ВЕРСИИ:

Evolve
Треккерный шутер с тактическими элементами? А почему бы и нет? При этом Evolve совершенно не похожа на тот же Battlefield. **1**

Invictus
На этот раз Interplay малость переборщила. Invictus найдет своих фанатов, их будет немало, но... **2**

X-Tension
Специально для тех, кто не наигрался в X-World The Frontier. По своей сути игра, судя по всему, немногим будет отличаться от предыдущего творения Egosoft. **3**

Half-Life: Opposing Force
Лучше поздно, чем никогда. На са-

мом деле дедки хитовых игр практически всегда выходят после самой игры. Мы, впрочем, решили, что для многих дедка Opposing Force окажется бесполезной. **4**

Metal Fatigue
Трекерная real-time стратегия... Но какая, черт возьми! Демо-версия из разряда must see... **5**

Shadow Watch
Берем Jagged Alliance и рисуем его в популярном квази японском стиле. Получается Shadow Watch. Сложная полтаговая стратегия заинтересует любителей. **6**

Также на диске вы найдете демо-версии: Beetle Crazy Cup / Beetle Buggin' Super 1 Karting

Патчи:
Pharaoh Enhancement Patch
Delta Force 2 Patch
Fly! v1.01 RC5 Patch
Raidora's Box v1.0a Patch
Nerf Arena Blast v1.2 Patch

Видео:
14 невероятно прикольных мультяшек
Age of Wonders v1.36 Patch
Santivos 2 v2.0 Patch
Оукке III Arena Point Release
Black&White
5 дедки X-Box
2 мультяшка Shenmue американской версии
F1 Grand Prix 3
3 ролика Driving Emotion Type-S
Ridge Racer 5
Kirby 64 Crystal Shards

Тому, что за последние пять лет сделала с индустрией видеоигр компания Sony, нельзя дать однозначную оценку.

С одной стороны, она планомерно уничтожала своих конкурентов, которые, на самом деле, значили и значат для развития этой индустрии много больше, чем пришедшая на него извне гигантская японская корпорация, а с другой стороны, она смогла своими деньгами превратить видеоигры в действительно массовое явление, которому теперь может позавидовать даже хваленый Голливуд. Многие пытались критиковать Sony за такую политику, но тщетно. Эта компания не только сумела доказать, что принцип "деньги решают все" является сегодня единственно верным, но и смогла с его помощью выстроить практически все отношения внутри индустрии видеоигр в соответствии со своими желаниями и запросами. И до последнего момента никто даже и предположить не мог, что эта система может начать работать против создавшей ее компании.

Однако, неожиданно-негаданно, гораздо более крупная корпорация **Microsoft**, которая еще несколько лет назад предрекала скорую смерть "ненавистным" ей видеоиграм, попутно разрабатывая 2 или 3 различные игровые приставки, решила наконец-то внести свою лепту в их развитие. Объявив всему миру о своих планах выпустить в следующем году новую игровую консоль под торговой маркой **Microsoft** (вы только вдумайтесь в эту фразу!), эта компания сразу всем дала понять, что для завоевания рынка она будет намерена использовать те же методы, которые использовала для завоевания рынка компания **Sony**. Иными словами, поддержку своей первой игровой платформы она будет просто покупать, как говорится, оптом и в розницу. Реальность такого поворота событий была прекрасно продемонстрирована на прошедшей в днях конференции разработчиков **GDC**, на которой в массовом порядке присягнули на верность новому фавориту (у кого больше денег, тот у нас и фаворит) рынка видеоигр все те компании, которые еще вчера буквально молились на **Sony**, предрекая ей скорую и неминуемую победу. Типичным примером тому послужило признание издательства **Electronic Arts**, которое еще совсем недавно связывало свое будущее исключительно с **PlayStation 2**, в том, что оно намерено поддержать **Microsoft** в ее нелегкой борьбе за рынок видеоигр. Стоит отметить, что эта компания, если верить слухам, выторговала у **Sony** место главного поставщика игр для ее новой платформы взамен на отказ от поддержки других приставок. Но, как выяснилось, под другими приставками **EA** не подразмывало **X-Box**. Ну да ладно, все это мелочи.

Главная проблема, которая стоит теперь перед **Microsoft** - это получить в свое распоряжение кого-нибудь посерьезней, чем **Electronic Arts**, и желательнее из Японии, в которой у империи Билла Гейтса в противном случае обязательно возникнут проблемы. Иными словами перед всей индустрией

пока стоит один гигантский вопрос: когда же, наконец, **Microsoft** приобретет компанию **SEGA**?

В том, что такое слияние, в конце концов, произойдет, сегодня, похоже, не сомневается уже никто. Другое дело, что от того, на каких условиях и когда точно это все-таки случится, зависит как будущее **X-Box**, так и будущее его младшего брата **Dreamcast**'а. Уверенность же всех "аналитиков" в том, что этот альянс будет иметь место, базируется пока лишь на том простом факте, что без поддержки своей консоли каким-нибудь издательством, продукция которого может заставить игроков раскошелиться на покупку новой приставки, **Microsoft** просто не сможет застолбить себе место на рынке видеоигр. А таких издательств, на самом деле, в мире существует немного, а точнее всего три: **Nintendo**, **Square**, и собственно **Sega**. К этому списку очень хотят причислить себя также и такие компании, как американская **Electronic Arts** и японская **Konami**. Однако ни та, ни другая, на самом деле, не обладает пока достаточным творческим потенциалом, а также налаженной системой производства гарантированных приставочных хитов в различных жанрах, чтобы вытаскивать на своих плечах тот или иной формат. Как вы можете прекрасно понять, перетаскивать в свой стан **Nintendo** сегодня не под силу никому. В свою очередь, **Square**, которая делает на деньги **Sony** не только игры, но и фильмы, также уже невозможно разлучить со своим нынешним покровителем. Остается **Sega**, которая, во-первых, уже успела сообщить народу о своих планах превращения в полноценную интернет-компанию, а во-вторых, пообещала, что **Dreamcast** станет ее последней игровой платформой. В общем, все косвенные улики указывают на то, что **Sega** уже решила поддержать своей эксклюзивной продукцией **X-Box**, но только после того, как ее нынешняя приставка закончит свой жизненный цикл. А пока этого не произойдет, **Dreamcast** с **X-Box**ом будут жить практически совместной жизнью, точно так же, как сейчас живут в мире и согласии такие же консоли, как **PlayStation** и **PlayStation 2**.

Однако стоит отметить, что все те тезисы, с которыми вы могли познакомиться чуть выше, базируются лишь на слухах, сплетнях, нечаянно оброненных фразах и прочей ерунде и лишь частично на реальных фактах. К примеру, в истории **Sega** уже было несколько периодов, когда она могла спокойно слиться с одним из мощнейших производителей электроники (корпорацией **Matsushita**) или с одним из крупнейших производителей игрушек (корпорацией **Bandai**). Ни первое, ни второе слияние в итоге так и не произошло, так что похожая ситуация может сложиться и с ее предполагаемым альянсом с **Microsoft**.

В общем, только время покажет, насколько правы были те или иные аналитики. Нам же остается лишь надеяться на то, что в следующем выпуске новостей мне уже не придется прикрывать их отсутствие пространными рассуждениями на те или иные животрепещущие темы.

ХИТ-ПАРАД

АМЕРИКА РС

1. WHO WANTS TO BE MILLIONAIRE DISNEY INTERACTIVE
2. THE SIMS ELECTRONIC ARTS
3. ROLLER COASTER TYCOON HASBRO INTERACTIVE
4. RAINBOW SIX GOLD PACK BNDL RED STORM
5. MIGHT & MAGIC 8 THE 3DO COMPANY
6. ROLLER COASTER TYCOON: CORK HASBRO INTERACTIVE
7. NOX ELECTRONIC ARTS
8. AGE OF EMPIRES II MICROSOFT
9. UNREAL TOURNAMENT GT INTERACTIVE
10. MILLENIUM GAMEPACK VALUESOFT

АМЕРИКА ВСЕ ФОРМАТЫ

1. WWF SMACKDOWN THQ PS
2. POKEMON YELLOW NINTENDO GB
3. WHO WANTS TO BE MILLIONAIRE DISNEY INTERACTIVE PC
4. THE SIMS ELECTRONIC ARTS PC
5. MARIO PARTY 2 NINTENDO N64
6. POKEMON RED NINTENDO GB
7. GRAN TURISMO 2 SONY PS
8. POKEMON BLUE NINTENDO GB
9. TONY HAWKS PRO SKATER ACTIVISION PS
10. CRAZY TAXI SEGA DC

АНГЛИЯ ВСЕ ФОРМАТЫ

1. GRAN TURISMO 2 SONY PS
2. TOY STORY 2 ACTIVISION/DISNEY GBC, N64, PS, PC
3. RESIDENT EVIL 3 NEMESIS EIDOS PS
4. POKEMON RED NINTENDO GB
5. POKEMON BLUE NINTENDO GB
6. THE SIMS ELECTRONIC ARTS PC
7. ISS PRO EVOLUTION KONAMI PS
8. INTERNATIONAL TRACK AND FIELD KONAMI PS
9. METAL GEAR SOLID KONAMI PS
10. SUPERBIKES 2000 EA PS, PC

ЯПОНИЯ ВСЕ ФОРМАТЫ

1. RIDGE RACER 5 NAMCO PS2
2. KESSEN KOEI PS2
3. STREET FIGHTER EX 3 CAPCOM PS2
4. DRUM MANIA KONAMI PS2
5. BEATMANIA APPEND 5 KONAMI PS
6. ETERNAL RING FROM PS2
7. POKEMON SILVER NINTENDO GB
8. MOBILE SUIT GUNDAM GIREN'S AMBITION BANDAI PS
9. POKEMON GOLD NINTENDO GB
10. TRADE AND BATTLE CARD HERO NINTENDO GB

В Америке все не утихают страсти по поводу феноменально популярного и такого непонятого нам вида "спорта", как реслинг, очередная адаптация которого в игровой формат в который раз оккупировала высшую ступень в тамошнем всеформатном хит-параде. И ладно были бы эти игры с приставками WWF, ECW, NWO и WCW хотя бы более-менее приличными, так нет же! Большинство из них, на самом деле, представляют собой такое убогое зрелище, что нам остается лишь разводиться руками, наблюдая, как они расходятся в Америке по-настоящему гигантскими тиражами. Ну да ладно, простым американцам их очередной фанатизм, тем более что они в нем далеко не одиноки. К примеру, в Японии на волне фанатизма уже по поводу не игры, а целой новой платформы (**PlayStation 2**, если кто не понял) неприлично большими тиражами смогли разойтись такие "шедевры", как **ETERNAL RING** и **STREET FIGHTER EX 3**, которые на любой другой платформе в любое другое время с треском бы провалились. С другой стороны, тот же пятый **Ridge Racer** пока не смог оправдать возложенных на него компанией **Namco** надежд. По нашим сведениям, эта компания собиралась продать аж 750 тысяч копий своей новой чудо-гоночки. Однако больше чем на половину этой цифры ей теперь можно уже не рассчитывать. То же самое касается и **Kessen**'а, которому до предполагаемого миллиона проданных копий не хватило целых 870 тысяч. Тем не менее **Namco** и **Koei** должны быть довольны и таким результатом, так как особых стараний при разработке своих первых игр для **PlayStation 2** они явно не проявляли.

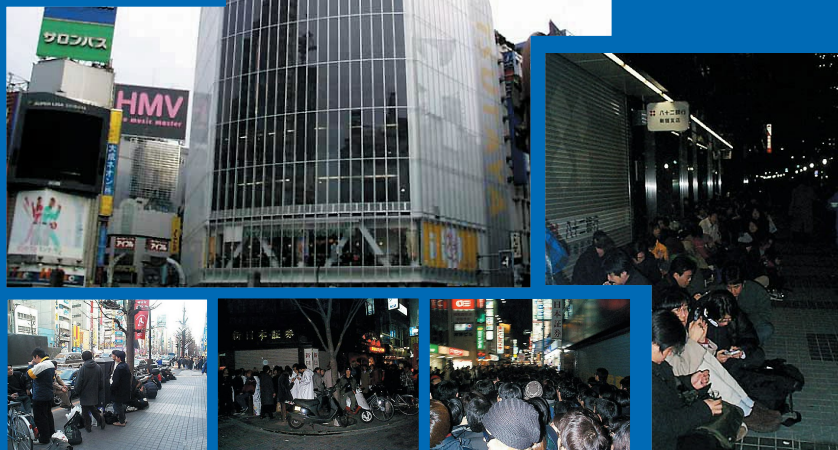


PLAYSTATION 2: БАРХАТНАЯ РЕВОЛЮЦИЯ

Выход в Японии новой игровой платформы — событие экстраординарное, и с этим фактом никто не сможет поспорить. Только там оно сопровождается гигантскими очередями, действительно бешеным энтузиазмом и прочими явлениями, обычно ассоциирующимися у нас с приездом какой-нибудь суперзвезды мировой поп-музыки или выходом на экраны новой серии «Звездных Войн».

Борис Романов

В свою очередь, поступление в продажу PlayStation 2 сопровождалось еще большим, чем когда-либо ранее, ажиотажем, по той простой причине, что этой игровой платформе повезло стать продолжением суперуспешной PlayStation, которая до сих пор является лидирующим форматом на мировом рынке электронных развлечений. И именно благодаря последнему факту к новому детищу Sony в начале марта этого года было приковано все внимание мировых средств массовой информации. Каждая уважающая себя газета или журнал считали за честь поместить на своих страницах подробный анализ того, что в этот раз подготовила игрокам компания Sony, и каждая уважающая себя телекомпания не забыла четвертого марта поместить в выпуске новостей материал, посвященный тому, с каким энтузиазмом японцы восприняли новую инициативу нынешнего лидера индустрии видеоигр. Не отстали от прогресса даже российские средства



3月4日販売分
PlayStation2整理券の
配布は終了いたしました。
次回入荷日は未定となっております。
GAME PLAZA



массовой информации, которые впервые на моей памяти уделили столько внимания выходу какой-то там игровой приставки. И пусть они в своих репортажах, как всегда, много чего напутали, мы их за это ругать не будем.

Но за всем этим ажиотажем, как обычно, скрылась реальная картина происходящего, о которой в полном объеме пока никто толком ничего не знает. Все мы видели толпы японцев, скопившиеся у дверей магазинов в ожидании вождя PlayStation 2, и все мы могли наблюдать за тем, как уже на второй день продаж от былого ажиотажа не осталось и следа. К большому сожалению, мы до сих пор даже не обладаем правдивой и точной информацией о том, сколько конкретно игровых приставок было поставлено четвертого марта на японский рынок и, тем более, какая их часть была уже продана. Даже сама Sony не смогла прояснить эту ситуацию,

го (и плохого), что принесло с собой четвертого марта 2000 года новое детище корпорации Sony.

Итак, перво-наперво, все вы должны уяснить для себя одну очень важную вещь: PlayStation 2 в реальной жизни выглядит намного более компактной, чем на фотографиях. К тому же, ее дизайн, который вызвал в свое время множество споров, оказался действительно стильным и функциональным, что не может не обрадовать любителей похвалиться своей новой покупкой перед друзьями. Как уже было сказано выше, в комплекте с самой приставкой, наряду с джойстиком Dual Shock 2, имеется также восьмимегабайтная карточка памяти, а также специальный диск, на котором, помимо всего прочего, хранится драйвер для просмотра видеофильмов. Если вы еще не поняли, то проигрывать все эти вождя диски стандарта DVD без подсоединенной карточки па-

торых игр для оригинальной PlayStation. Сразу замечу, что эта неоговоренная ранее «фишка» работает далеко не всегда и что эти улучшения не всегда бросаются в глаза, однако и за это стоит сказать Sony отдельное спасибо. Итак, запомните раз и навсегда: эти улучшения касаются только того, как выглядят на экране текстуры, которые на PlayStation 2 можно немного сгладить. Поэтому такие богатые на пикселизированные текстуры игры, как Gran Turismo 2, выглядят на PS2 значительно лучше, тогда как такие бестекстурные творения, как Final Fantasy, никак не выигрывают от включения этой опции. Также при проигрывании на PlayStation 2 игр для оригинальной PlayStation любой из вас может ускорить их загрузку, однако эта опция также работает не всегда, и вам придется использовать ее на свой страх и риск.

Покончив с описанием самой консоли, можно теперь пе-



сообщив японцам и американцам две совершенно разные цифры. Первым она объявила о том, что она поставила на рынок 720 тысяч консолей, а вторым — аж 980, однако ни тем,

ни другим она не пояснила, сколько из этих тысяч приставок оказалось в руках у покупателей. Тем не менее, если судить по цифрам продаж, вышедших вместе с приставкой игр, то можно сделать вывод, что за первые 2 дня своей жизни как минимум 250 тысяч приставок попали в дома фанатов видеоигр (именно таким тиражом разошлась игрушка Ridge Racer 5, которую, судя по всему, купило большинство первых владельцев PS2). Вполне возможно, реальные цифры продаж, которые будут опубликованы уже совсем скоро, превысят отметку в четверть миллиона экземпляров, однако уже сегодня можно с уверенностью сказать о том, что планы компании продать миллион консолей всего за один день в жизнь так и не претворились. Частично в этом виновата и сама Sony, которая не смогла поставить в магазины этот вождя миллион приставок по причине того, что у нее возникли проблемы с производством карточек памяти, которыми комплектуется PlayStation 2. Более того, уже выпущенные в свет карточки памяти, на которых хранятся не только записи о пройденных играх, но и драйвер, позволяющий владельцам PS2 просматривать фильмы на DVD, оказались бракованными. Естественно, не все из них оказались непригодными для использования, однако неприятный осадок от такого поворота событий остался уже у многих.

И все же выпуск в свет новой игровой приставки от Sony можно назвать более-менее успешным. Внимание ему было уделено, не в пример выпуску того же Dreamcast, просто гигантское, приставка все-таки сумела разойтись несколько лучше, чем абсолютное большинство ее предшественников (включая саму PlayStation), а отношение к ней покупателей, по крайней мере в Японии, пока остается сугубо положительным. Это, конечно, еще не гарантирует того, что через пару-тройку месяцев PlayStation 2 не присоединится к клубу имени Nintendo 64, которая в свое время также хорошо стартовала, а потом оказалась никому, кроме фанатов, не нужной. Однако до этого ей еще далеко, так что не будем пока думать о грустном, а лучше перейдем к освещению всего того хороше-

мента вы просто не сможете. И если вы случайно сотрете нужный драйвер, то вы всегда сможете восполнить этот пробел. Кстати говоря, стоит прояснить еще одну деталь, связанную с проигрыванием DVD дисков. Как вы могли уже, наверное, догадаться, японская версия PlayStation 2 изначально предназначена для просмотра только японских фильмов. Соответственно, без некоторых ухищрений (о которых мы пока умолчим), посмотреть на ней диски, предназначенные для Европы или Северной Америки, вы не сможете. То же самое касается и игр. Так же, как и оригинальная PlayStation, японская версия PlayStation 2 не будет прокручивать американские и европейские игры (по крайней мере до выхода какого-нибудь чипа, о котором пока даже речи не идет), ну а о пиратской продукции для PS2 не стоит пока даже и мечтать.

Да, чуть не забыл. Одной из самых интересных особенностей PlayStation 2, о которой мы узнали только на днях, является то, что она способна улучшать вид неко-

рейти и к описанию вышедших для нее игр. Естественно, об всех из них мы вам рассказывать не собираемся (особенно о японских шашках и прочей ерунде), однако все те произведения, которые могут вызвать хоть какой-то интерес у российских игроков, мы не оставим без нашего внимания.

Но для начала стоит отметить тот факт, что для тех игроков, которые ждали от новой Sony'вской приставки каких-то там чудес, причем уже сегодня, знакомство с реальностью превратится в очередное разочарование. К счастью, эту стадию мы прошли еще год назад, поэтому подобного с нами в этот раз не произошло. К тому же, после PlayStation Festival 2000 мы уже прекрасно знали, что можно ждать от первых игр для этой консоли. Соответственно, никакого шока от того, что ни один разработчик игр для PS2 не оказался в состоянии выпустить вместе с приставкой хотя бы одну действительно революционную игру, в которой были бы использованы новые возможности приставки, мы не испытали. А о том,



что эта чудо-машина оказалась слишком сложной для программирования, причем настолько, что даже Namco не смогла пока справиться с ее запутанной архитектурой, мы вам сообщали уже не раз. Намекали мы вам и на то, что все до единого проекты первого поколения для PlayStation 2 из-за этого будут выглядеть ненамного лучше, чем на том же Dreamcast'e, отличаясь от него лишь более качественными (местами) спецэффектами и более детализованной картинкой. А сегодня мы уже с уверенностью можем заявить и о том, что такое положение вещей будет исправлено не раньше чем через год-полтора, когда до партнеров Sony наконец-то дойдет, что для приставки нового поколения нужно и игры делать соответствующие, а не переводить их с PlayStation в массовом порядке. А пока этого не произойдет, поклонникам PS2 придется с этим смириться и ждать того момента, когда хоть кто-нибудь сможет приручить того зверя, которым, на самом деле, является новая консоль от Sony. Будем надеяться, что это случится уже в этом году, иначе за дальнейшую судьбу PlayStation 2 нам еще придется поволноваться.

Ну да ладно, пора переходить собственно к играм, ради которых мы и покупаем себе новые приставки и компьютеры. И, естественно, начнем мы с единственного доступного покупателям реального хита для PlayStation 2, а именно с

RidgeRacer5

Это имя, скорее всего, знакомо каждому. А уж для фанатов PlayStation оно вообще должно быть святым. Тем не менее, именно эта игра и послужила основным источником разочарований для первых владельцев PS2, ожидавших от своей новой дорожной игрушки только совершенства. А зря. На самом деле лишь пятая часть вечнозеленого Ridge Racer'a оказалась действительно достойным продуктом, которым Namco может даже гордиться.

По своей сути, виду и содержанию Ridge Racer 5 является ни чем иным, как немного расширенным оригинальным Ridge Racer'ом, который стартовал несколько лет назад вместе с PlayStation. Это-то всех и расстроило. В данной игре вы снова найдете всего несколько вариантов одной (!) трассы, по которым вам предложат прокатиться на бешеных скоростях на придуманных Namco'скими художниками стильных машинках. Физическая модель их поведения, естественно, абсолютно никакая, а все удовольствие от Ridge Racer'a вы получаете просто от того, что вам позволяется наслаждаться по полной программе бешеной скоростью, красивыми машинками, и прочей мишурой. И это, на самом деле, неплохо, особенно если учесть тот факт, что по своему стилю и графике новому Ridge Racer'y сегодня просто нет равных. Машинки в нем блестят невероятным

блеском, трассы поражают нереально реальными красотами, интерфейс изобилует стильными фишечками, а магические 60 кадров в секунду, на которых бегают эта гоночка, просто завораживают. И если вам от PlayStation 2 больше ничего не нужно, то жаловаться на Ridge Racer 5 вы не станете.

К большому сожалению, удовольствие от первой игры производства Namco для PlayStation 2, как и от всех предыдущих Ridge Racer'ов, длится недолго. Ограниченный игровой процесс, который надо принимать лишь мелкими дозами, вскоре надоедает, а для тех из нас, кто уже успел обогреться во все предыдущие версии этой игры, он будет настолько знаком, что практически не представит никакого интереса. Не верите? Ничего страшного. Когда вы сами потратите на эту игру

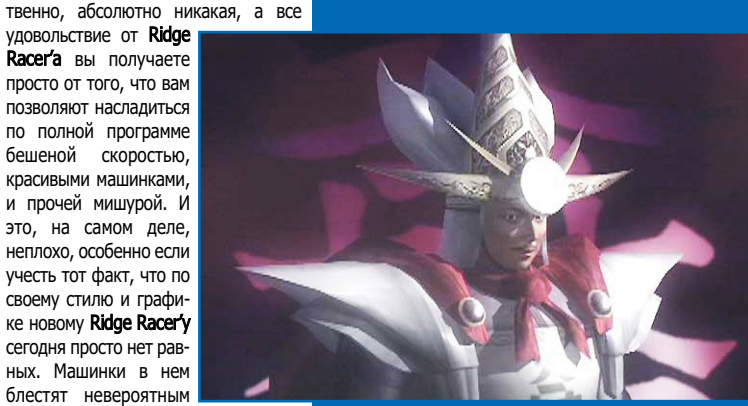
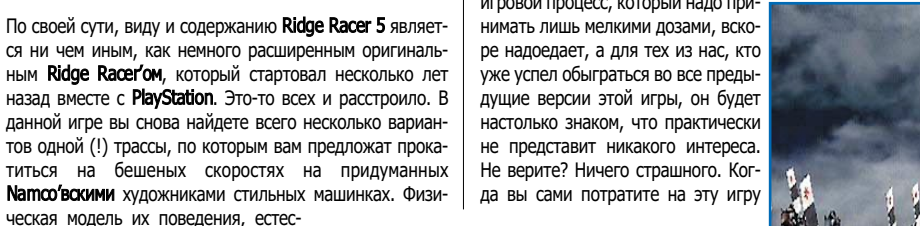
свои кровные 60-70-80 долларов, вы без моей помощи прекрасно поймете, почему очень многие игроки остались неудовлетворены той работой, которую провела Namco по созданию этой игры.

А чего мы все, собственно говоря, ждали от очередного Ridge Racer'a, разработка которого длилась, дай Бог, 6-8 месяцев? Скажите спасибо, что графика в нем, не в пример многим другим играм на PlayStation 2, оказалась на высоте. Да и вообще, в отсутствии реальной альтернативы, первым покупателям PlayStation 2 просто придется приобрести и любить новый Ridge Racer, причем вместе со всеми его достоинствами и недостатками. Всем же остальным рекомендуется ждать выхода Gran Turismo 2000, которая пусть и не будет такой же стильной и красивой, но зато предоставит игрокам гораздо более продуманный и развитый игровой процесс. Ну а то, что и ей пока не светит революционизировать жанр гонок, так это уже совсем другой вопрос.

Второй по популярности и по значимости игрой в списке выпущенных четвертого марта проектов для PlayStation 2 является стратегическая игра

Kessen

от компании Koei. Именно в ней, как ни в какой другой игре для PS2 разработчикам удалось показать тот потенциал, который хранит в себе новая приставка от Sony. К большому сожалению, по причине ее сложности для восприятия людьми, не знающими японского языка, вряд ли кто-нибудь из вас сможет это оценить по достоинству. И даже после ее перевода на английский язык, который еще не гарантирован, но ожидаем, большинство из вас будет шараться от этого странного Kessen'a, который по своему игровому процессу является чуть ли не точной копией такой малоизвестной у нас стратегической игры, как Romance of The Three Kingdoms. Единственным же ее отличием от своей прародительницы являются сцены боев, во время которых на экране происходят просто невероятные события. Там носятся десятки детализованных всадников, стреляют сотни полигональных солдатиков, и все это происходит в полном 3D, после лицезрения ко-





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



того можно верить в то, что PlayStation 2 действительно способна выводить на экран эти пресловутые 65 миллионов полигонов в секунду. В остальном же эта игра, как уже было сказано выше, полностью следует канонам придуманного Koel военно-стратегического жанра. Иными словами, в ней вам придется гораздо больше времени смотреть на плоскую карту мира, разрабатывая стратегию и готовя свои войска к очередному бою. Это удовольствие, прямо скажем, на любителя. Однако если вы себя таковым считаете, то вы найдете Kessen достаточно интересной игрой, ради которой можно даже раскошелиться на недешевую PlayStation 2.

А вот про третью игру, которая удостоилась нашего внимания, такого и не скажешь. Речь здесь идет о Capcom'овском **Street Fighter EX3**,

который открывает обширный список настоящей халтуры, которую разработчики решили выпустить одновременно с PlayStation 2, чтобы просто нажиться на волне окружающего ее ажиотажа. Говорить об этой драке я долго не буду, так как не считаю себя вправе занимать место в журнале такой откровенной ерундой, сделанной за три копейки и проданной тиражом более 100 тысяч экземпляров. На самом деле любому из вас будет достаточно бросить всего один взгляд на новую работу команды разработчиков Arika, чтобы понять причину моего праведного гнева. **Street Fighter EX3** выглядит настолько убого, что просто становится жалко тех покупателей, которые, не дождавись обещанного Tekken'a, решили потратить свои кровные денежки на очередную Capcom'овскую халтуру.

Если же быть до конца честным, то в **Street Fighter EX3** все-таки имеется некое рациональное зерно. Более того, в него даже можно играть, причем даже вчетвером. Однако тот факт, что этот двухмерный полигонный файтинг отличается ужасной анимацией, дешевыми спецэффектами, тормозами и прочими прелестями недоделанной игры, заставляет нас без всякого сожаления списать его в отстой.

Точно такое же мнение у нас сложилось и о такой игрушке, как

Eternal Ring,

на описании которой мы закончим наш рассказ о первых играх для PlayStation 2. Как мы и предполагали, эта action/RPG от From Software оказалась до боли похожей на их серию бродилок от первого лица, известных под именем King's Field. И точно так же, как последняя,

Eternal Ring привлекла внимание игроков лишь в связи с полным отсутствием у нее конкуренции, а не благодаря своей передовой графике или продуманному игровому процессу. Более того, у единственной приключенческой игры для PlayStation 2 конкуренции не будет еще по крайней мере пару месяцев, пока на этот формат не выйдет еще более странная игрушка **Evegrace** от той же компании **From Software**.

На самом деле это ужасно. Однако мы прекрасно понимаем, что хорошие игры жанра **RPG** или **adventure** практически невозможно сделать за те несколько месяцев, которые были выделены на производство **Eternal Ring**. Поэтому особо судить покупателей этого тормозного безобразия, которое по своему игровому процессу оказалось хуже большинства своих собратьев для PlayStation, мы не будем.

Вот, собственно говоря, и все, что мы можем сегодня сказать по поводу только что вышедшей PlayStation 2, которая обещала перевернуть собой весь мир, но так и не смогла этого сделать. Ну ничего, у нее для этого еще имеются все шансы, которые, правда, еще нужно будет эффективно использовать. А пока нам лишь приходится констатировать тот факт, что кроме гигантского потенциала, а также психологически-технического преимущества над своими конкурентами, PlayStation 2 больше похвастаться пока и нечем.

И кто бы мог подумать еще пару лет назад, что такие слова будут говорить в адрес той приставки, которой все прочили стать самым популярным продуктом начала нового века? Нам и самим пока в это верится с трудом, однако именно такие слова сегодня звучат со всех сторон по поводу новой платформы от Sony. Чем же на самом деле закончится история с PlayStation 2 — покажет лишь будущее.

СИ РЕПОРТАЖ





ТЕХМАРКЕТ

ДИДИЖИТАЛ

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.

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: corp@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 прайс-лист на все оборудование
E-mail: office@techmarket.ru
Игровой компьютерный клуб "Техмаркет"
ст. м. "Дмитровская", ул.Башиловская, д.29 (095)257-82-68

Желаете сэкономить время?

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

www.5000.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

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) 65-27-94, 65-27-95 г.Красноярск Проспект Мира, 14а
Логотипы Intel Inside и Pentium являются зарегистрированными товарными знаками компании Intel Corporation



СКАЗКИ ОБ X-BOX

MICROSOFT ВСТУПАЕТ В БОЙ ЗА ИГРОВОЙ РЫНОК

Ф

Сергей Овчинников

Факт существования сверхсекретного плана корпорации Microsoft по захвату сверхинтересного для нее рынка видеоигр всегда считался самой плохо скрываемой тайной в игровой индустрии. Все эти как бы нечаянно оброненные фразы, бесконечные ужимки и шуточки разработчиков, неприкрытая уверенность журналистов во всех распространяемых сплетнях — все это посеяло массу сомнений в наших душах. Не то что бы мы сомневались в действительно серьезных планах Microsoft выйти на качественно иной уровень с собственной игровой платформой, просто, судя по действиям корпорации за последние годы, мы никак не могли предположить, что подобные планы будут реализованы так скоро.

10 марта корпорация **Microsoft** в лице ее руководителя Билла Гейтса лично положила конец многочисленным слухам, ходившим вокруг мистического проекта собственной игровой приставки ведущего производителя компьютерного софта в мире. **X-Box** действительно существует и был одновременно представлен на специальной пресс-конференции в Японии и в телеобращении господина Гейтса по телеканалам **CNN**, **NBC** и некоторым другим. Все эти мероприятия были затеяны вовсе не для того, чтобы представить миру максимально полную информацию о суперпроекте, а лишь с целью развязать информационную войну с конкурентами. Точно так же, как **Sony** ровно год назад представила **PlayStation2**, не сообщив о своей новой системе практически ничего и даже не потрудившись представить ее саму, **Microsoft** поступила сейчас и со своим **X-Box**. Для корпорации сегодня намного важнее развязать серьезное заблуждение, которое постоянно сопутствовало ранее всем новостям об **X-Box**: **Microsoft** действительно делает игровую приставку, а вовсе не взб-консоль. Более того, **X-Box** является продуктом, в раскрутку и развитие которого корпорация намеревается вложить несколько миллиардов долларов, на порядок больше того, сколько тратят на подобные цели любые из ее конкурентов, включая и **Sony**. Вполне очевидно, что для технической реализации такого проекта **Microsoft** не пожалела ни средств, ни усилий. В основе **X-Box** будут лежать центральный процессор на базе **Pentium III** корпорации **Intel** с тактовой частотой не менее 600 МГц и графический чип от компании **NVidia**, который будет базироваться на архитектуре будущего акселератора **NV15**, который по мощности должен превзойти сегодняшний **GeForce** примерно втрое. Машина также будет снабжена устройством для чтения **DVD-ROM**, наверняка будет проигрывать **DVD-видео** диски и будет иметь свой собственный встроенный жесткий диск объемом около 8 Гбайт. Также планируется, что в состав **X-Box** войдет высокоскоростной модем. Графические возможности **X-Box**, по всей видимости, несколько выше показателей **PlayStation2**, однако не благодаря каким-то сверхуникальным технологиям, как в случае с процессором **Emotion Engine**, а лишь потому, что консоль более сбалансирована в плане распределения ресурсов между основными узлами. По всей видимости, **X-Box** будет снабжен 64 или 128 Мбайтами оперативной памяти, никак не поделенной на основную, видео или звуковую составляющие. Каждая игра сможет самостоятельно выделять себе необходимый объем памяти исходя из того, что требуется иметь на экране. Также, благодаря участию в проекте компании **Intel**, можно предположить, что в **X-**

Box, как и в **PlayStation2**, будет установлена сверхскоростная память стандарта **Direct Rambus DRAM**, что серьезно увеличит производительность системы. Разработкой звукового чипа также занимается компания **Nvidia**, однако никаких подробностей о нем нам пока неизвестно. Заявленная **Microsoft** производительность этого тандема составляет приблизительно триллион операций в секунду, а полигонные цифры соответствуют тем фантастическим (и абсолютно нереалистичным) цифрам, заявленным год назад **Sony**, но только умноженным раз в сто. Увы, нам приходится признать, что в сегодняшнем мире без подобного безумства обойтись уже не удастся.

Ряд технологических демо-версий, показанных представителями **Microsoft**, хоть и не поража воображение великолепным японским дизайном, но зато нес в себе уже чисто американскую черту — остроумие. Как вам, например, понравится такая сценка: большая комната вся уставлена мышеловками, на каждой из которых лежит небольшой шарик для пинг-понга в качестве приманки. Всего несколько сотен, а может, и тысяч мышеловок, и еще один шарик, который падает с высоты в полметра прямо на одну из них. То, что происходит со зрителем спустя несколько секунд, больше походит на истерику, чем на восторженный отзыв. А как насчет стаи бабочек, образующих сложные геометрические фигуры в воздухе, выстраивая на манер спортсменов синхронного плавания логотип **X-Box**? Чуть менее гениальными, но более впечатляющими стали демки компаний **Midway** и некоего внутреннего подразделения **Microsoft Games**. В первой с возможностями приставки нас ознакомил знаменитый герой игры **Ready 2 Rumble** дикий, но симпатичный **Afro Thunder**, выглядящий как заправский силиконовый герой. Во второй же очаровательная девушка показывала боевые искусства на пару с гигантским роботом, в точности повторяющим все ее движения. Представители **Microsoft** горячо заверили журналистов в том, что все эти сцены обсчитываются прототипом **X-Box** «на лету», крутили камеру, но никого к заветному джойстику не допускали. Впрочем, правда все показанное или нет, большого значения не имеет. До выхода консоли остается еще полтора года, и вовсе неудивительно, что у **Microsoft** еще не готово не только железо, но и игры, которые для него готовятся.

Горячую поддержку новой консоли уже высказали такие титаны игровой индустрии, как **Electronic Arts**, **Activision**, **Epic Games**, **Bungie**, **Enix**, **Capcom**, **Namco**. Впрочем это совсем не значит, что все они с огромной радостью бросятся создавать многочисленные игры для нее. О своих планах создать сразу два проекта для новой приставки заявила студия **Naughty Dog**, считавшаяся некогда одним из идолопоклонников **Sony**. Не стоит забывать о еще од-

X-Box Graphics Processor
1,000,000,000,000
operations per second

ном партнере **Microsoft**, компании **Sega**. Сложно сказать, чем обернется для **Sega** история с **X-Box**, однако прогнозируемые последствия варьируются от тесного сотрудничества или стратегического партнерства до слияния **Sega** с игровым подразделением **Microsoft**. Такая объединенная компания, обладающая несоизмеримыми с конкурентами финансовыми и девелоперскими ресурсами, сможет с легкостью стать лидером игровой индустрии.

Анонс **X-Box** нанес практически непоправимый ущерб имиджу компании **Sony**, буквально спустя неделю после достаточно успешного запуска **PlayStation2** на японском рынке. Сейчас же именно **X-Box** начал постепенно приковывать к себе интерес не только прессы, но и всей игровой индустрии. Та готовность, с которой множество партнеров **Sony** по **PlayStation** и, что еще важнее, **PlayStation2** решили поддерживать на чинание **Microsoft**, должна по крайней

мере настораживать. Не стоит забывать, что своим лидирующим положением на рынке **PlayStation** обязан прежде всего не своим техническим характеристикам, а массовой поддержке формата десятками и сотнями разработчиков. Всего лишь после какого-то малозначащего анонса подавляющее большинство этих разработчиков готовы переметнуться в стан **Microsoft** при первых же признаках того, что политика **Sony** начинает давать течь. И надо полагать, что с приходом **Microsoft** конкуренция на игровом рынке не просто оживится, а перерастет в самое ожесточенное сражение из всех, что нам когда-либо доводилось видеть. Это будет борьба за передел всего рынка электронных развлечений.

СИ РЕПОРТАЖ



ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ ИГРОВЫХ ПРИСТАВОК

	X-BOX	Nintendo Dolphin	PlayStation 2	Sega Dreamcast
Центральный процессор	На базе Intel Pentium III ~600 Mhz	IBM Gekko ~400 Mhz, по медной технологии	Emotion Engine 300 Mhz	Hitachi SH-4, 200 Mhz
Графическая подсистема	На базе Nvidia NV15	Технология компании ArtX, ~200 Mhz	Graphics Synthesizer, 150 Mhz	PowerVR2DC, 100 Mhz
Оперативная память	От 64 МБ, Rambus DRAM	Неизвестно	40 МБ, Rambus DRAM	26 МБ, SGRAM
Заявленная полигональная производительность	300 миллионов/с.	Не меньше, чем у PlayStation2	66 миллионов/с.	10 миллионов/с.
Реально достигнутая полигональная производительность	Неизвестно	Неизвестно	Порядка 1,5-2 миллионов полигонов/с.	До 1,5 миллионов полигонов/с.
Носители информации	DVD-ROM	DVD-ROM	DVD-ROM, CD-ROM	GD-ROM, диски 1ГБ
Проигрывание DVD видео дисков	Да	Нет в стандартной комплектации	Да	Да, при помощи дополнительного устройства.
Модем	Ethernet Adaptor	Неизвестно	Нет, будет выпущен в 2001 году	Встроенный модем 56 Кб/с.
Цена в США	Около \$300	Менее \$200	Около \$300	\$199
Дата выхода:	Осень 2001 года	Весна 2001 (Япония) Осень 2001 (США)	Осень 2000 года (США) 4 марта 2000 (Япония)	Уже выпущена на всех рынках.

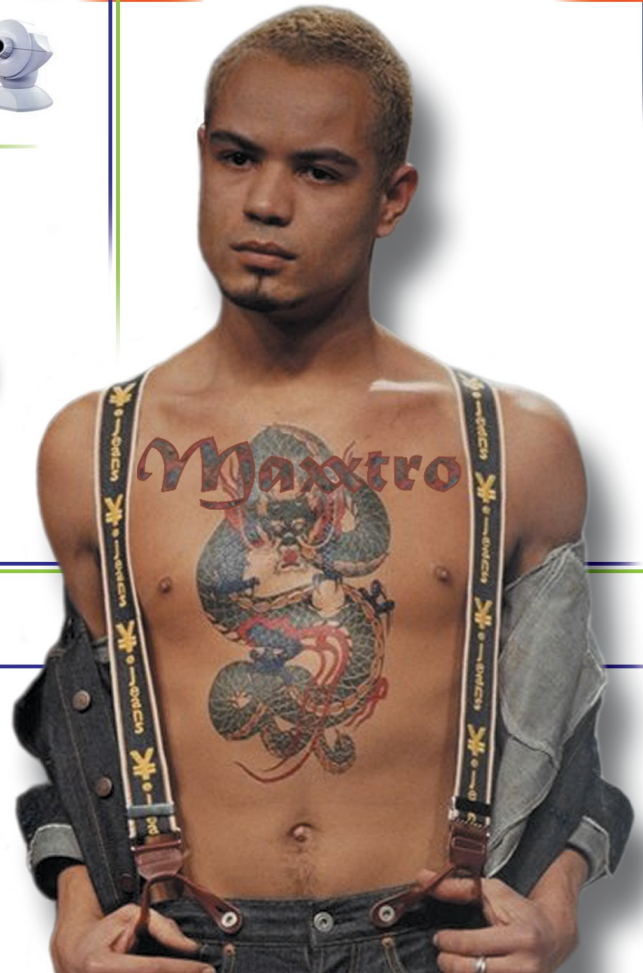


WWW.MAXXTRU.RU

Maxxtrо

Maxxtr'емальное удовольствие.

Твой стиль.

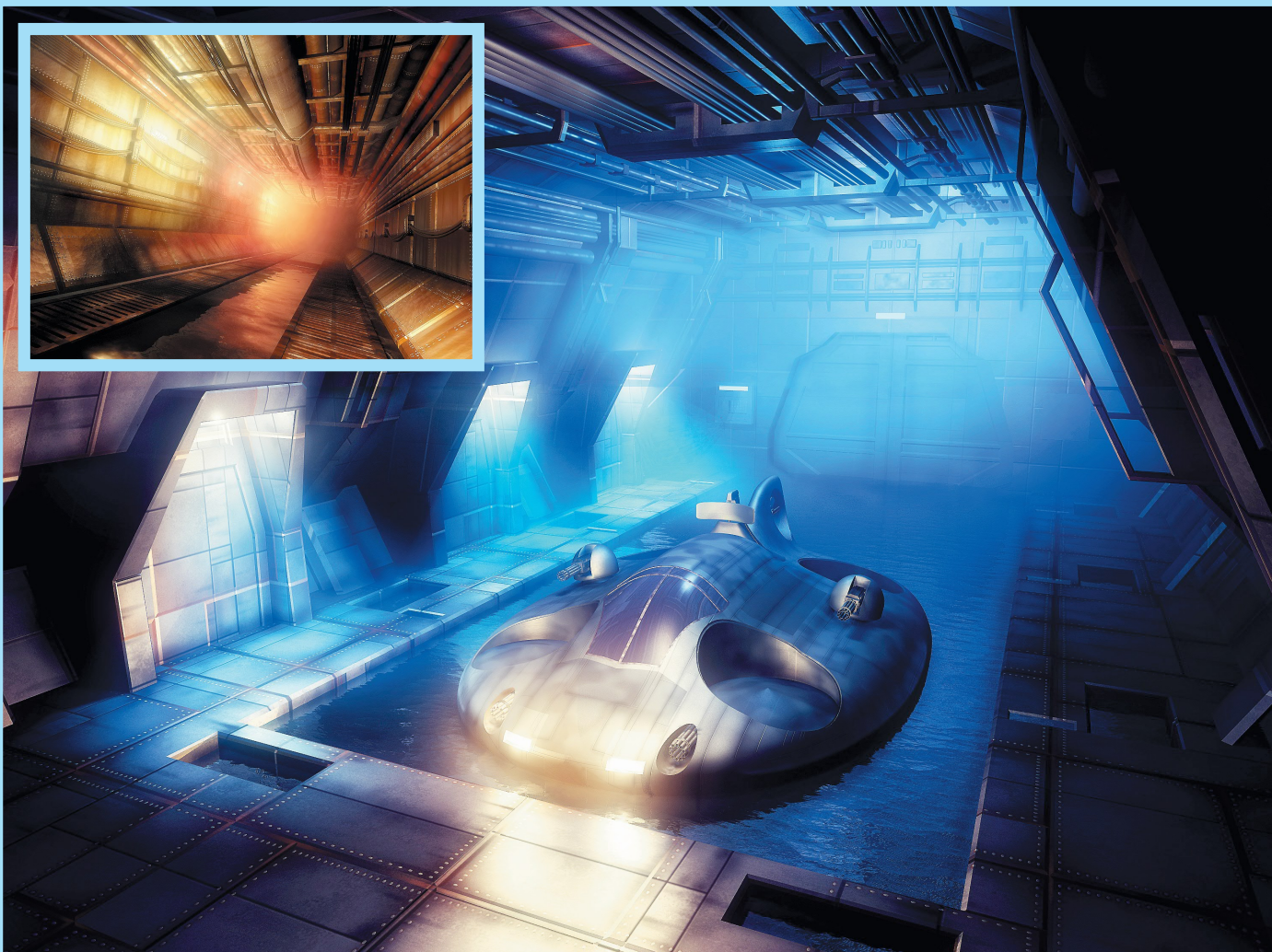


C-TRADE
поставки продукции
Maxxtrо в России
(095) 113-1118, 113-1163, 113-4933
www.c-trade.ru · info@c-trade.ru

Москва: Altech (095) 2468071, 2463357 · Техмаркет (095) 2641234, 2641333 · Ф-Центр (095) 7851785, 2053524, 4726401 · Санкт-Петербург: Ронд (812) 3272060
Новосибирск: Нонолет (3832) 215090, 396242 · Ростов-на-Дону: Технополис (8632) 903111 · Краснодар: Trade-Master (8612) 554987
Казань: ЗАО Абак (8432) 769741 · Екатеринбург: Triline (3432) 511440, 519445 · Самара: Киберкуб (8462) 335908 · Челябинск: Логис (3512) 410472, 419061, 410181

Платформа: Sony Playstation 2, PC
 Жанр: 3D-action/RPG
 Издатель: Infogrames Entertainment
 Разработчик: Epic Games/Snowball Interactive
 Онлайн: <http://www.snowball.ru>
 Дата выхода: I квартал 2001

SLAVE OF THE AMULET



Все-таки человечество до конца его дней будут сопровождать книги. Толстенные тома, проливающие свет на величайшую загадку: откуда дома берется столько пустых бутылок, если их никто никогда не покупает?; тоненькие брошюры, описывающие, как в домашних условиях получить философский камень из зубной пасты и стирального порошка, всегда будут существовать в бумажном виде.

Вячеслав Назаров

ЗЕЛЕНУШКА

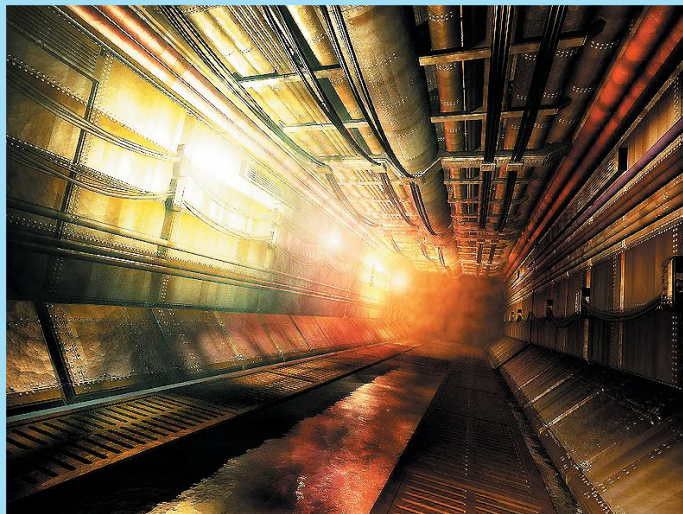
Одно зеленоватое привидение пугало всех подряд. Появлялось и днем, и утром, и на улице, и в магазине. Люди пугались и бежали кто куда. Другие привидения упрекали Зеленушку: не пугай всех подряд, вон какую панику устраиваешь. «А я в людей не верю!» — отмахивалось привидение. Кончилось это тем, что и люди перестали в него верить, а без этого привидения чахнут.

Виктор Кротов «Сказки-притчи»

Никогда телевизор не заменит нормальную газету, никакой компакт-диск не сможет стать полноценной альтернативой настоящей книге. Это так же очевидно, как и то, что зажигалка никогда не вытеснит из мира людей простые спички. Ибо зажигалкой очень неудобно ковыряться в зубах.

Ну а о том, что пишут в книгах, и говорить не приходится. Приходится, как правило, читать с листа. Ведь не зря древние авторы не признавали компьютеры и создавали свои произведения на бумаге, пергаменте, коже мертвых животных... Например, великий Джон Рональд Руэл Толкиен, творивший в начале еще нынешнего века, с маниакальным упорством писал свои нетленные шедевры исключительно на бумаге. Возможно, благодаря этому профессору литературы из Оксфорда, ставшему непреклонным авторитетом в вопросах средневекового фольклора и мифологии, удалось создать целую армию поклонников, которые приняли фэнтези-мир как свой родной и теперь всеми силами стараются перебраться туда на постоянное местожительство.

Для того, чтобы сухо и комфортно чувствовать себя среди гоблинов, орков, эльфов и прочих дракончиков, несчастные толкиенисты регулярно устраивают лесные сборища, пугая туристов и грибников. Впрочем, в том, что почтенные граждане с некоторым подозрением, граничащим с безумным ужасом, относятся к волосатым личнос-



тям с дрынами (прим.: деревянные палки, символизирующие волшебные мечи-кладенцы) в руках, нет ничего удивительного. Буквально на днях ваш покорный слуга наблюдал, как старушка-божий одуванчик испуганно крестила спины шумной компании молодых людей (хотя, скорее, эльфов или гоблинов), шагающих в развевающихся плащах в сторону леса.

Самое интересное, что фэнтези-эпидемия все быстрее и быстрее распространяется в нашем мире. Буквально каждый день мы получаем сообщения о том, что армия толкиенистов пополнилась еще несколькими боевиками, а общество, соответственно, потеряло в их лице гениальных слесарей, шахтеров и, возможно, стоматологов. И если все будет продолжаться такими темпами, кто знает, может быть через несколько десятков-двадцатков лет человечество исчезнет с лица Земли, а ему на смену придет раса фантастических монстров, воспетых Толкиеном сотоварищи. Но, как известно, ничто не появляется из ниоткуда и не исчезает в никуда. Так, возможно, люди смогут возродиться в другом мире, в другой Вселенной? Например, среди орков и гоблинов. Ведь нельзя даже предположить, что эти существа существовали лишь в воспаленном воображении Профессора. Но любопытно: как чувствовали бы себя люди в мире сказочных персонажей? А если при этом им самим пришлось бы играть роль героев сказок? Довольно скоро мы это сможем узнать благодаря

Slave of the Amulet — совместному проекту нашей родной Snowball Interactive и Epic Games.

Я, БЛИН, ГОБЛИН, А ТЫ, БЛИН, КТО, БЛИН?

Попробуйте представить себе мир, в котором нет и никогда не было людей. При этом речь идет не про какой-нибудь голый и безжизненный астероид, на котором от-



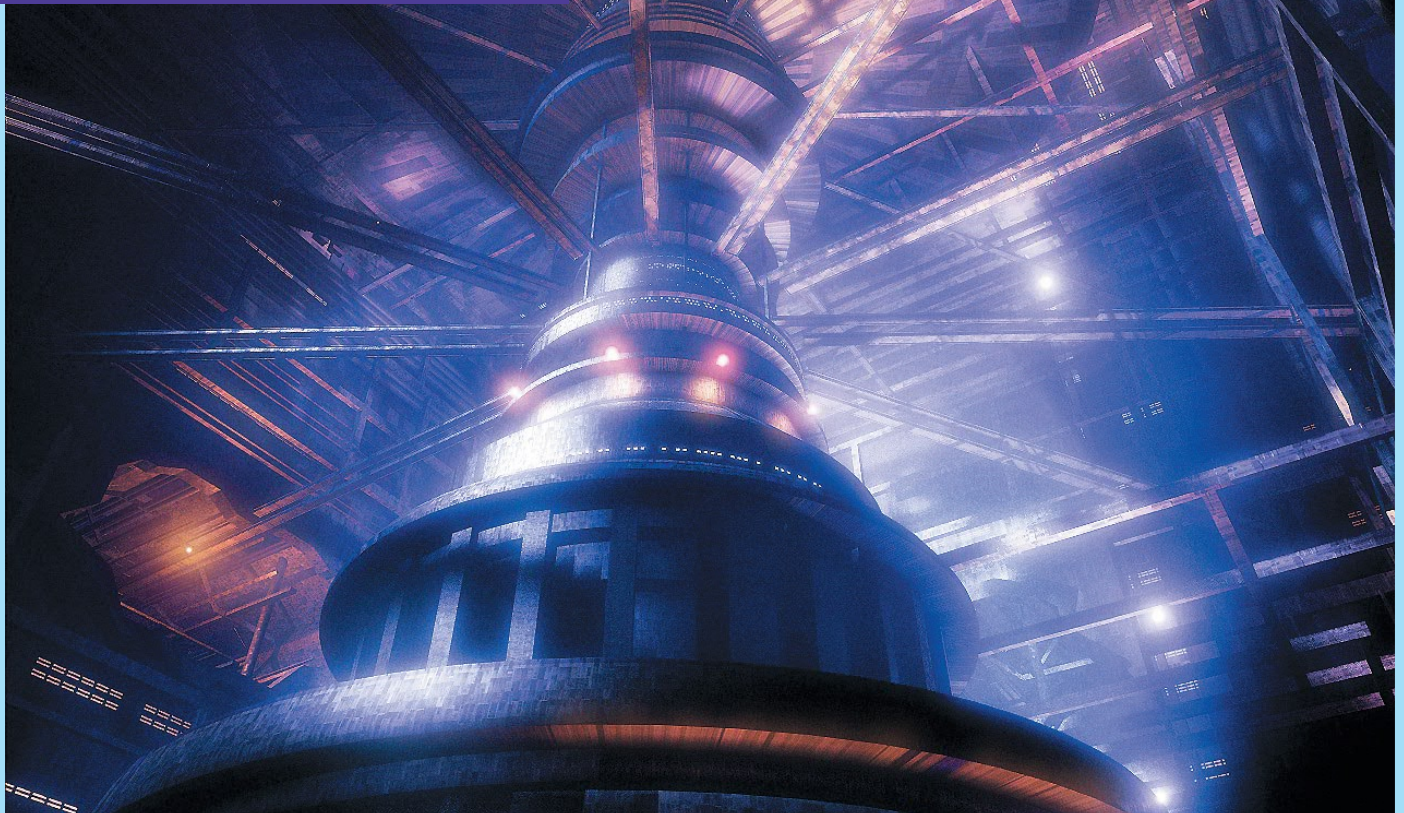
Несмотря на то, что в далекой Японии жадные до развлечений японцы еще толпятся в очередях за Sony Playstation 2, российские разработчики в лице Snowball Interactive уже вовсю работают над проектом для этой платформы. И если верить информации от разработчиков, Slave of the Amulet обещает стать одной из первых игр, которая позволит владельцам Игровой Станции №2 совершить путешествие в фэнтези-мир орков и гоблинов.

казываются квартироваться даже инфузории-туфельки и кирзовые сапоги. Нет, сейчас мы говорим о родной Земле. Дело в том, что в одной весьма параллельной Вселенной наш родной планетоид испокон веков населяли орки, гоблины, тролли, эльфы и прочие сказочные для нас персонажи. Только вот людоедов в этом мире не было. Причем по очень банальной причине — полное отсутствие людей не способствовало развитию этой расы. Впрочем, остальных обитателей мира **Slave of the Amulet** такой факт нисколько не обламывал. Тем более, что они даже и не задумывались о том, что на их планете могут существовать разумные создания, непохожие на них. Жизнь в гордом одиночестве вполне устраивала орков-гоблинов. Век за веком их общество развивалось. У великого народа появились свои ученые и поэты,

которые смогли сформулировать закон, который, как позже выяснилось, повлиял на всю историю мира: «В вине — мудрость, в пиве — сила, в воде — бактерии!» Разумеется, всем захотелось тут же стать мудрыми и сильными. Это привело к тому, что орки отвернулись от природы и стали активно совершенствовать технологию, поскольку научиться превращать воду в вино у них так и не получилось.

...Спустя века Земля превратилась в планету, на которой Техника победила Природу. Гоблины воздвигли огромные мегаполисы, в которых царствовали глобальные корпорации, возглавляемые ушлыми эльфами, которые давно поняли, что чем сильнее горит сердце, тем хуже варит котелок. А поэтому мир **Slave of the Amulet** превратился в место, заселенное сверхрациональными существами-эгоистами, ценящими превыше всего собственное благополучие. Вообще, как известно, эгоист — это тот, кто любит себя больше, чем других эгоистов, и под такое опре-

В поисках партнеров для создания будущего шедевра представители Epic Games объездили весь мир, поскольку среди родных американских студий достойных кандидатов, кому можно было бы доверить работу с движком Unreal Tournament 2, они просто не видели. Конечно, в этом нет ничего удивительного. Ведь Соединенные Штаты Америки — практически идеальная страна. Но есть в ней один недостаток — американцы. Поэтому создатели великого Unreal и отправили гонцов на Родину Левши, Ломоносова, Достоевского и Василия Пупкина. В результате долгих размышлений выбор был сделан в пользу Snowball Interactive, уже зарекомендовавшей себя в качестве одного из лучших российских разработчиков. В немалой степени принятию решения способствовало и то, что россияне также завоевали право участвовать в проекте Stormbringer.



В МОСКВЕ СТАРТОВАЛА "ЛИГА Q3"



Почему Quake 3?

Все просто. Что бы ни говорили, именно Quake 3: Arena – самая яркая, многообещающая, популярная, одним словом, культовая игра нового тысячелетия. Зайдите в любой компьютерный клуб – в Q3: А играют ВСЕ! Сыграй и ты!

В чем главное отличие Q3-лиги от других чемпионатов?

Нами создана уникальная система рейтингов, благодаря которой очень легко выяснить, кто круче. Мы собираемся "раскрутить" настоящее московское q3-сообщество, объективно и своевременно оценивающее фаворитов и дающее возможность проявить себя начинающим талантам. Вырастить новое поколение квакеров – почему бы и нет?

Призы

Каждые две недели три победителя разыгрывают призы: от лицензионных игр до мультимедийных компьютеров! Финалисты первого сезона Лиги отправятся на один из крупных мировых чемпионатов по Quake 3: Arena, чтобы отстоять честь России

Кто участвует?

Ограничений на участие в Q3-лиге нет. В Лиге каждый, вне зависимости от опыта и класса игры, сможет найти себе достойных соперников, научиться играть и победить. Quake 3: Arena вышел недавно, и по-настоящему профессиональных игроков (как в Quake 2) еще нет. Вполне возможно, что одним из лучших станешь именно ты!

Как стать членом Лиги?

Бесплатная регистрация и подробная информация на сайте www.polygon.ru

Где проходит?

На данный момент сертификацию Q3-лиги прошли клубы:

ПОЛИГОН•1 Бесплатные дуэли.
м. "Студенческая", ул. Студенческая, 31. Тел.: 249-85-20.

ПОЛИГОН•2 Бесплатные дуэли.
м. "Университет", ул. Молодежная, 3. Тел.: 930-22-40.

AstalaViSta Скидка на дуэли 50%.
м. "Третьяковская", Лаврушинский пер. 17/5, стр. 2 Тел. 953-01-11.

Список клубов постоянно пополняется. Следите за рекламой!

Добро пожаловать в Q3-лигу!

Информационные спонсоры.



деление попадало абсолютное большинство орков-гоблинов-эльфов.

ВРЕМЯ МЕНЯТЬ ИМЕНА

Но в 2532 году от сотворения мира в заброшенной библиотеке молодому гоблину Урт-ха удалось найти книгу «Раб амулета». Юный герой уже давно мечтал изменить мир, сделав его более добрым и гуманным. Однажды он даже взял автомат и попытался разрядить обстановку, но так и не был понят соплеменниками. Итак, пролистав несколько страниц фоллианта, Урт-ха осознал, что перед ним оказался ключ к созданию нового волшебного мира, где всем настает полное счастье. В книге рассказывалось об удивительном мире сказочных существ — людей, которые жили в единении с природой, обладали искусством магии и вообще, по мнению Урт-ха, жили гораздо веселее гоблинов. Загоревшись желанием донести идеи гуманизма до сердца каждого гражданина, молодой книголюб объединил вокруг себя кучку последователей, а впоследствии положил начало Церкви Людей. Первоначально она объединяла лишь любителей фэнтези-литературы и, разумеется, в первую очередь — «Раба амулета». Прихожане регулярно устраивали ролевые игры, воображая себя людьми, постепенно

Tournament 2 может проявить себя во всей красе лишь на недавно появившемся чуде японского игротворения. Если говорить о компьютерах, то конечно, надо признать, что заплетить красиво жить в мире **Slave of the Amulet** платформе PC не в состоянии, но вот помешать этому она вполне может. Впрочем, новейшие решения в области совершенствования наших любимых персоналок позволяют надеяться на то, что и владельцы усовершенствованных «счет» и арифмометров смогут насладиться созерцанием Великой Войны. По крайней мере, в Snowball Interactive нам пообещали, что счастливым обладателям нового поколения 3D-акселераторов, к которым относятся последние разработки nVidia, не придется завидовать приверженцам консолей.

Если же вы по иронии судьбы так до сих пор и не видели в действии Playstation 2, а буквосочетание nVidia вызывает у вас нехорошие ассоциации, то постарайтесь немедленно исправить положение. И желательно до выхода **Slave of the Amulet**. Ведь графическое ядро игры должно стать настоящей революцией в мире компьютерных игр. Откровенно говоря, движок Unreal Tournament 2 имеет мало сходства со своим предшественником. Точнее, оно ограничивается на-

До того как начать работу над игрой, разработчики постарались максимально погрузиться в фантастико-фэнтезийную атмосферу, которой будет дышать **Slave of the Amulet**. Для этого сотрудники Snowball Interactive пересмотрели огромное количество киберпанковских фильмов, начав с «Бегущего по лезвию бритвы», продолжив «Джонни Мнемоником», слегка задержавшись на «Нирване» и не закончив «Матрицей». После этого, нацепив на себя плащи от Valentino и вооружившись деревянными мечами от Петровича, они в полном составе отправились в Нескучный сад, где приняли участие в немалом количестве ролевых игр.

переноса человеческие замашки на свою повседневную жизнь. И несмотря на то, что «человек» — звучит гордо, а выглядит просто отвратительно, популярность Церкви на протяжении веков все росла и росла...

И однажды последователи Урт-ха, который посмертно получил звание Первого Человека, поняли, что они — люди, и их миссия — нести разумное, доброе, вечное в мир технократии и порока. Однако нормальные гоблины и орки совсем без радости восприняли призыв: «Назад к природе!» Обидевшись на такое непонимание, «люди» провозгласили новый лозунг: «Противников гуманизма — расстрелять!» — и начали Великую Войну за человеческий мир... Впрочем, те, кто за, могут опустить руки и отойти от стенки.

НЕРЕАЛЬНАЯ ИГРОВАЯ СТАНЦИЯ

Для того, чтобы во всей красе продемонстрировать гражданам планеты Земля все ужасы религиозных войн на фэнтезийно-ролевой почве, в **Slave of the Amulet** используется движок Unreal Tournament 2, работы над которым лишь недавно завершились в лабораториях Epic Games. Стоит отметить, что это событие почти совпало с выходом на рынок новой игровой платформы — Sony Playstation 2. Однако о случайности здесь говорить не приходится. Дело в том, что технология Unreal

личием двух слов в названии. Объясняется это просто. Хитроумные ребята из Epic Games, давным-давно прознав о работах над Playstation 2, решили встретить эту платформу во всеоружии, но вот рассказывать об этом конкурентам им совсем не хотелось. Поэтому в недрах фирмы практически параллельно велись работы над Unreal Tournament и Unreal Tournament 2. Разработчики создавали первый движок с таким расчетом, чтобы успеть выпустить игру, которая составила бы достойную конкуренцию Quake III Arena. Как мы все могли убедиться несколько месяцев назад, им это удалось. Судя по всему, Epic Games смогли добиться успеха и с Unreal Tournament 2. Глядя на ролик, который нам любезно предоставили в Snowball Interactive, я не мог избавиться от мысли, что все, что нам демонстрируют, является лишь заранее отрендеренной заставкой. Однако меня убедили, что именно так и будет выглядеть сам игровой процесс. В принципе, я согласен, что людям надо верить на слово. С той лишь оговоркой, что это слово должно быть заверено печатью и подписью. Поэтому я попросил выписать мне документ, подтверждающий происхождение ролика. Самое интересное, что мне пошли навстречу, и теперь на моем рабочем столе красуется фирменный бланк Snowball Interactive.

Впрочем, я уверен, что вы поступили бы точно так же, если бы имели



Ребята из Epic Games достаточно долго искали издателя будущей игры. Обращались они и в Infogrames Entertainment, однако получили там отказ, сунувшись туда с сырым движком Unreal Tournament 2. Лишь после того как им удалось найти субразработчика, которым оказалась Snowball Interactive, руководство Infogrames согласилось выделить деньги на проект. И судя по всему, эта сумма весьма немного отличается от бюджета Российской Федерации...

ботчики не сочли нужным. Дело в том, что игрок начинает действовать в **Slave of the Amulet** с того момента, когда все его подчиненные пали в битве за небольшой заводик, обеспечивавший вегетарианскими

возможность лицезреть этот коротенький (меньше минуты), но отнюдь не маленький (около 10 мешков ноликов и единичек) шедевр. Дело в том, что такую реалистичную воду, на поверхности которой режутся стада белых барашков, я наблюдал последний раз прошлым летом на Черном море. В водоемах Amulet Slave H2O кажется намного более реальной нежели в моей родной ванной. Возможно за это стоит благодарить систему освещения, которая используется в игре. Ведь в отличие от моей ванной комнаты, где светит одинокая лампочка Ильича, в проекте Snowball Interactive применяется какая-то совершенно уникальная технология динамического светоотбрасывания. Правда, как мне объяснили разработчики, ее внедрение в реальном мире несколько затруднено. Поэтому ежедневно любоваться реальной жидкостью мы сможем лишь в виртуальной Вселенной. Также, пожалуй, лишь в ней у нас появится возможность пробежаться по фантастическим городам, любуясь фэнтези-пейзажами. Занятно, но похоже на то, что подобные прогулки будут восприниматься не менее натуральными, чем поход с ночевкой к ближайшему ларьку с пивом — движок **Slave of the Amulet** позволяет создавать практически неограниченные в размерах открытые территории, которые на каждом шагу заполнены сверхдетализированными текстурами.

АСЕЙЧАС МЫ ПОЙДЕМ ПРИЧИНЯТЬ ДОБРО...

Вам уже стало интересно, чем можно заниматься в подобном мире, кроме как любоваться еще одной реальной Вселенной? Разумеется, сражаться. И отнюдь не на стороне «людей». Разработчики решили дать шанс оркам сохранить свой мир, где они будут жить так, как жили их предки, которые считали, что то, что в сутках 24 часа, а в упаковке пива — 24 банки, не может быть простым совпадением.

Но адский маховик войны уже запущен. Люди-орки контролируют большую часть планеты. Лишь в нескольких оазисах свободы гоблины еще могут наслаждаться плодами своей цивилизации, пользуясь центральным отоплением, кабельным телевидением и службами доставки пиццы на дом. Но все идет к тому, что скоро и здесь начнут хозяйничать карательные отряды «людей», и только немногочисленные отряды сопротивления стоят на их пути. Впрочем, с приходом игрока в мир **Slave of the Amulet** ситуация может измениться.

Бойцам виртуального фронта предстоит воплотиться в облике отважного гоблина, являющегося командиром небольшого партизанского отряда. Впрочем, сообщить, где и как отряд был сформирован, разра-

ботками целый мегаполис. Решив, что если и проглатывать обиду, то только вместе с обидчиками, главный герой отправляется мстить. А уж то, какой окажется его месть, зависит только от игрока. Если он окажется добрым и незлопамятным человеком, то и мстить он будет так же: отомстит и забудет. В том случае, если выяснится, что боец страдает склерозом, то месть наверняка окажется склеротической. Возможно, что боевой командир отомстит не тем, кому нужно, или вообще забудет это сделать. А может быть, он станет все время забывать, что отомстил, и будет мстить снова и снова... В случае наличия у игрока особо извращенной фантазии, он скорее всего предпочтет отомстить двоюродному брату шурина матери троюродной сестры командира обидчиков. Самое интересное, что в мире **Slave of the Amulet** это действительно можно будет осуществить. Во время путешествий по фантастическому миру отважному гоблину придется общаться с великим множеством персонажей, среди которых встретятся самые удивительные существа. Благодаря уникальной системе AI каждое из них является уникальной личностью. Соответственно, отыскав правильный подход к собеседнику, бойцы смогут выяснить практически любую интересующую их информацию, начиная с того, что же кушает на обед крокодил, и заканчивая тем, кто подставил кролика Роджера.

Впрочем, в **Slave of the Amulet** совсем не обязательно разыгрывать из себя «доброего следователя». При желании, а также при наличии какого-либо оружия, оппонентам стоит объяснить, что очень неудобно собирать выбитые зубы переломанными руками. Но в этом случае очень важно помнить золотое правило — уходя, гасите всех!

Разработчики лишь совсем недавно приоткрыли завесу тайны над своим новым проектом, продемонстрировав нам ролик из будущей игры, да подразнив рассказами о полной свободе действий во Вселенной **Slave of the Amulet**. Но мне все же кажется, что сейчас мы можем наблюдать настоящий заговор. Заговор, направленный на то, чтобы Playstation 2 стала одной из лидирующих игровых платформ. И не знаю, как вы, но я уже стал жертвой коварных интриганов — все деньги, которая дает мне мама на завтраки, я откладываю на покупку суперприставки. Только вот есть почему-то очень хочется... Не знаю даже, доживу ли я до выхода **Slave of the Amulet**?

ИНТЕРНЕТ-КОНКУРС ЗОЛОТОЙ САЙТ



ПРИ ПОДДЕРЖКЕ ЖУРНАЛА

"ХАКЕР" И "СТРАНА ИГР"

X-COM: ALLIANCE

Платформа: PC
 Жанр: Action
 Издатель: Hasbro Interactive
 Разработчик: Microprose
 Онлайн: www.hasbroidinteractive.com
 Дата выхода: сентябрь 2000 года

Когда люди или компании-производители игр совершают странные и непонятные поступки, это может означать или глупость, или гениальность. У известной и всеми уважаемой фирмы Microprose есть прославленный стратегический сериал, рав-

ных которому нет и скорее всего не будет, лейбл, который не нуждается ни в какой раскрутке, — X-

Казалось бы — сделай сиквел, и все будут счастливы. Но нет. Microprose не ищет легких путей. Первой ласточкой перемен в небо взвился X-COM: Interceptor, полусимулятор-полустратегия, принятый достаточно прохладно как стратегами — ветеранам прошлых серий X-COM, так и матерыми пилотами, впервые севшими за штурвал перехватчика летающих тарелок. И вот теперь на подходе X-COM: Alliance, жанр — 3D Action, встречайте!

X-COM? А ЧТО ЭТО ТАКОЕ?

Есть у меня подозрение, что многие поклонники экшна



довольно смутно представляют, что означает эта странная аббревиатура X-COM и откуда вообще все пошло. Итак, X-COM — Команда Икс — спецотряд по борьбе с инопланетным вторжением. Мощественная и практически независимая международная организация со своими базами, лабораториями, машинным парком и вооруженными силами. С 94-го по 97-й год вышло 3 стратегических игры о нелегкой работе этого подразделения: Epenet Unknown, Terror from the Deep и Apocalypse. Что так привлекало людей к изначальному, пошаговому X-COM? Уникальная комбинация глобальной стратегии, тактических боев и ролевой системы. На стратегическом уровне вы строили базы, проводили научные исследования, торговали, нанимали и тренировали персонал. На тактическом — проводили ювелирно рассчитанные комбинации трехмерных походовых сражений с использованием десятков видов оружия и различного оборудования. А ролевые элементы... Каждый боец имел свое имя, внешность и целый ряд боевых статистик, которые росли с накоплением опыта. Уровней не было, но были воинские звания и медали! Вы воспитывали своих солдат, вы их вооружали и вы же решали, кому быть терминатором (в смысле — первым лезть в сбитый корабль инопланетян, паля во все стороны), а кому — прикрывать терминатора сзади. Именно солдаты, ВАШИ солдаты принесли сериалу такую народную любовь.

И ЧТО ТЕПЕРЬ?

Да... прошлые игры были великолепны, но ведь так хотелось хоть разок спуститься с командных



высот и оказаться на месте того самого солдата, который сжимает в руках пушку, глядя в глаза алиену. Хотелось? То-то! И двум ребятам-программистам, Крису Кларку и Мартину де Ризо, тоже очень хотелось, аж с 95-го года. И, в отличие от всех остальных,

эти парни много сделали, чтобы реализовать свою мечту на практике, ибо они являются соответственно ведущим дизайнером и продюсером X-COM: Alliance — командного экшна от первого лица. Давайте же посмотрим, что они там наворотили.

Сюжет Alliance укладывается в контекст уже вышедших серий. В 2062 году, 12 лет спустя после событий, происходящих в Terror from the Deep, и за 5 лет до перипетий X-COM: Interceptor исследовательский корабль Patton был послан на родину алиенов — планету Цидонию, чтобы собрать образцы технологии расы Сектоидов. Корабль прошел через портал в другое измерение и оказался на расстоянии 60 световых лет от Земли. А затем экипаж Паттона, состоящий в основном из ученых, обнаружил, что вокруг бушует война между Сектоидами и Асцидианами — новой расой, изобретенной специально для этой игры. Узнав обо всем этом, я крепко задумался. Дело в том, что асцидии — это такие морские э-э... фигювинки,





борту, ведь оставшиеся будут изучать оружие и оборудование, которое вы приволокли из предыдущих миссий. Учтите, что сами вы производить ничего не сможете — в конце концов, это ведь исследовательский корабль с ограниченными ресурсами и запасами.

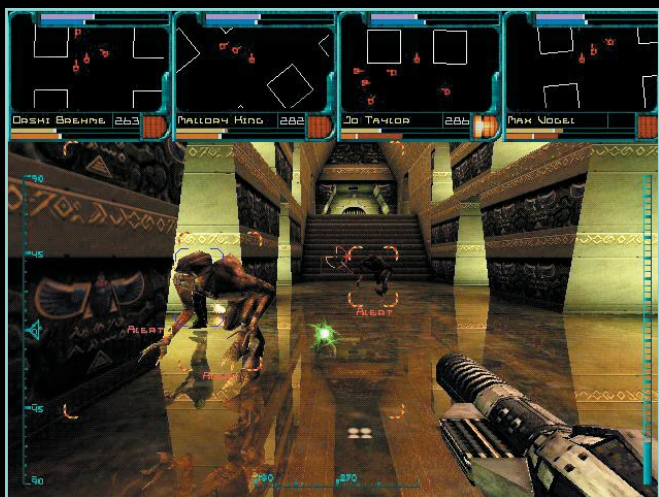
БУДЕМ БЛИЖЕ К НАРОДУ!

Итак, главные действующие лица Alliance — бойцы, с которыми вы будете делить последний патрон и последний шприц с обезболивающим, поэтому предлагаю сейчас поговорить именно о них. А они будут... живые. Сейчас попытаюсь объяснить.

Например, солдаты будут испытывать такие чувства, как печаль, испуг или омерзение, и все эти состояния будут видны по их движениям и репликам. Испуганные бойцы будут часто оглядываться через плечо. Грустные — идти медленно и сгорбившись (впрочем, так же поведут себя уставшие). Особенно люди расстроятся в случае гибели своих друзей. Человек, у которого погиб друг, живший с ним в одной комнате в годы учебы в колледже, пребывает в полной прострации и ни на что не годен. А другой член команды, конечно, тоже расстроится, возможно, даже всплакнет, но в строю останется. А третий солдат вообще по любому поводу солли распускает. Но главным достижением разработчиков является то, что персонажи сами все соображают и адекватно реагируют на окружающее. Допустим, вы приказываете солдату взглянуть на какой-то предмет. Снача-

зовые, размером с детский кулачок, мозгов не имеют, живут, прикрепленные к камням, и питаются, фильтруя через себя воду. У меня, кстати, тут же вскопился вопрос: а как смогли наши путешественники, будь они хоть трижды ученые, вот так, с первого взгляда понять, что это — другая раса? А вы еще не забыли, что игра называется «Альянс»? Так вот, эти шутки будут нашими союзниками... Так что готовьтесь в качестве капитана Паттона налаживать дружбу с Асцидианами.

Итак, вы — командир экспедиции, и в отличие от Rainbow Six или Hidden & Dangerous, это — единственный персонаж, которым вы сможете непосредственно управлять. В команде всего 12 человек, в основном ученых, и большинство из них — женщины. Вам придется каждый раз ОЧЕНЬ хорошо подумать, прежде чем послать людей в огонь, так как новых нанять будет нелегко. А задача очень проста — вернуться домой, только и всего! Игра будет разбита на отдельные миссии, перед каждой из которых вы получите краткий брифинг, определяющий конкретные задачи. Затем надо выбрать группу из трех человек, которые пойдут с вами (впрочем, некоторые миссии придется проходить в одиночку). Приготовьтесь постоянно ломать голову над тем, кого брать на бой, а кого — оставлять на



Внимание!

Супер-предложение: скидка 5%
только 2 дня в неделю (среда и четверг), только 2 часа (с 10.00 до 12.00) для покупателей, оформивших заказ через Интернет

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

 NEW \$19.99 Nox (рус. док.) Издатель: Westwood Ролевая игра в стиле Baldur's Gate	 \$49.99 Quake III Издатель: Activision Третья часть легендарного шутера	 NEW \$19.95 F/A-18 Super Hornet Издатель: Digital Integration Новый авиасимулятор
 \$19.95 Need for Speed 4 (рус. док.) Издатель: Electronic Arts Гонки на спортивных машинах	 NEW \$19.99 The Sims (рус. док.) Издатель: Electronic Arts Симулятор жизни городских жителей	 \$19.95 Theme Park World (рус. док.) Издатель: Bullfrog Строительство и развитие собственного парка аттракционов
 \$8.99 Штырлиц Издатель: Бука Мультипликационный юмористический квест	 \$44.99 Commandos: Beyond the Call of Duty Издатель: Eidos Mission Pack для Commandos	 \$25.99 Unreal Tournament (рус. док.) Издатель: GT Interactive Продолжение известного 3D Action
 NEW \$19.99 Ultima IX: Ascension (рус. док.) Издатель: Origin Продолжение легендарной ролевой игры	 \$55.00 Monster Sound MX 300 (OEM) Производитель: Diamond Звуковая карта на базе Vortex II	 \$45.99 Rage 3D Производитель: Thrustmaster Game Pad с программными кнопками
 \$105.00 Montego II Quadzilla Производитель: Turtle Beach Лучшая звуковая карта на базе Vortex II для игр	 \$85.00 Miro PCTV Производитель: Miro TV-тюнер для компьютера	 \$280.00 Miro Video DC 10 Plus Производитель: Miro Недорогое решение для нелинейного монтажа под управлением Windows
 \$99.00 3Dfx Voodoo 3, 2000, AGP (OEM) Производитель: 3Dfx Графический 2D и 3D акселератор третьего поколения	 \$35.99 Joystick Gamestick Производитель: CN Двойстик для авиасимуляторов	 \$18.99 Pilot Mouse Plus 5-48 Производитель: Logitech Лучшая мышь для работы в Интернете

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

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

ла он поворачивает голову, затем разворачивается корпусом и замечает этот предмет. На какой-то момент боец замирает, потом переступает с ноги на ногу так, чтобы взглянуть на объект в упор. Через несколько секунд солдату становится неудобно находиться в таком «перекрученном» положении, и он переступает ногами, оказавшись к предмету лицом.

Впечатляет, не так ли? Но это только начало. Не меньше, чем движения солдат, важны их реплики. Экипаж корабля будет многонациональным (ну конечно, Америка, островок свободы, борьба с расизмом, права афроамериканцев...), и каждый член команды обладает оригинальной внешностью и по-своему коверкает великий и могучий американский язык. Всего же в игре будет более 100 отдельных реплик и множество скриптовых сцен, привязанных к определенным местам. Вопрос: а зачем так много болтовни? О, поверьте, причины есть. Во-первых, это поможет поверить, что солдаты — живые. Они болтают, а вы мотаете на ус их привычки и взаимоотношения. При этом в диалогах никогда не упоминаются имена членов экипажа. То есть переименовывайте их на здоровье, на целостности игрового мира это не отразится. Во-вторых, по истощным воплям подчиненных вы всегда сможете сообразить, кто их в данный момент ест... я хотел сказать, где они и как у них дела. В-третьих, на разговорах построены скриптовые сценки. И наконец, реплики встроены в командный интерфейс. Здесь мы переходим к совсем другому аспекту игры, который заслуживает отдельного раздела.

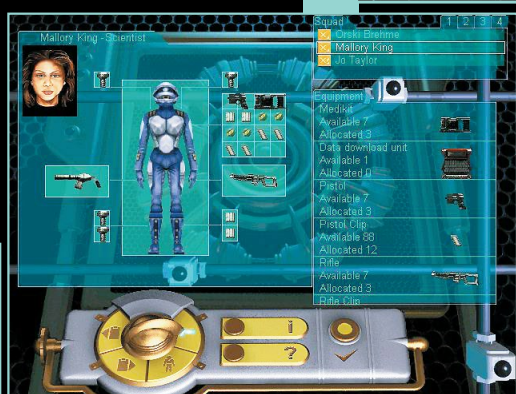
ВЗВОД, ПР-РАВНЯЙСЬ! ОГОНЬ!!!

Вы никогда не пробовали командовать живыми солдатами? Не покорными роботами, идущими по щелчку мышкы в огонь и воду, а настоящими испуганными и уставшими людьми? X-COM: Alliance даст вам такую возможность! Напомню, непосредственно вы можете управлять лишь командиром. При этом вверху вашего экрана будут небольшие окошки, показывающие, что видят другие бойцы, руководить которыми придется, главным образом, отвечая да или нет на их вопросы.

Например, у одного из солдат кончаются боеприпасы. Он докладывает об этом. Пока вы лихорадочно соображаете, какого черта он расстрелял 5 обойм за 20 секунд, другой солдат сообщает, что у него еще много патронов и предлагает поделиться с недотепой. От вас требуется всего лишь кликнуть на кнопке «да», и все остальное они сделают сами. Если кто-то ранен, то находящийся рядом боец с аптечкой просит вашего разрешения помочь товарищу. Соображать придется молниеносно, иначе раненый отбросит копыта. А теперь усложним ситуацию. Допустим, вы решаете, что нечего зря медикаменты тратить, так как ваш главный специалист-кововал идет параллельным коридором. Что вы делаете? Кликаете на иконке связи с доком. Затем выбираете действие — «оказать помощь» — и кликаете на том, кому она требуется. Доктор тут же все бросит и побежит лечить раненого. Но ведь солдаты способны еще и сами определять, что важно, а что — нет. Доктор подбежит, обследует пострадавшего и решит, какого плана помощь тому нужна — патронов ли досыпать, рану перевязать или просто вколоть морфина, чтоб не мучался. Если вы кликаете на сломанный замок, солдат попытается его починить. Если на компьютерный терминал — солдат попытается взломать систему защиты и скачать данные. Вам надо послать кого-то на другой конец карты? Элементарно! Задачей разработчиков является «дать игроку возможность полностью контролировать своих подчиненных, не опускаясь при этом до постоянного микро-менеджмента». Иными словами: когда вы хотите командовать, вас все слушаются. В противном случае ребята идут за вами неорганизованным строем и делают то, что им подсказывают их электронные мозги. И учтите: заранее программировать бойцов, как в Rainbow Six, в данном случае не получится.

ДОКТОР, ХАКЕР, ТЕРМИНАТОР...

Ролевые элементы — неотъемлемый элемент X-COM. Но и здесь разработчики Alliance пошли своим путем. В добавление к таким стандартным атрибутам, как меткость, сила, выносливость и т.д., каждый солдат обладает набором навыков (компьютеры, лечение, псионика и т.д.), которые важны для прохождения миссий. Например, если цель — заложить заряд взрывчатки, то извольте позабо-



таться, чтобы с вами пошел специалист-подрывник. А уровень его мастерства определит время, которое вам потребуется для выполнения задания.

Авторы приводят несколько примеров того, как это все будет работать. Допустим, вы нашли асцидианские фрески. Ваш ксенологист (переводчик с инопланетянского) отсканирует эти картины и проанализирует их — это даст возможность установить контакт. В другой раз компьютерщики должны будут хакнуть систему защиты и скачать данные. Инженер починит поврежденную аппаратуру, а медик — вылечит раненых бойцов. Поскольку тренажерных залов и обучающих классов на Паттоне не предусмотрено, все характеристики солдат будут повышаться только в боях. Если у вас убили медика — начинайте тренировать нового. Как? Берите его на дело, и пусть он под огнем пытается лечить раненых. А кому сейчас легко?

Но это еще цветочки. В отличие от Quake или Unreal, где вы могли сколько угодно бегать, обвешанные амуницией по самое не хочу, ваши солдаты могут элементарно устать, пересекая огромные уровни. Они начнут ворчать, жаловаться и проситься отдохнуть. У уставшего солдата будет дергаться экран и исчезнет прицел (по-моему, такое было лишь в Thief). Войка может даже упасть в обморок! И чтобы такой конфуз не слу-



чился, давайте людям отдыхать. Опять же в спящем состоянии солдаты весьма уязвимы, так что не забудьте поставить на страже наименее уставшего бойца.

Часть разработчиков Alliance еще застала времена, когда в компании Microprose работал Сид Мейер. Главный урок Мастера гласил: «Игра должна быть непрерывной чередой интересных решений». Так что готовьтесь, вам придется каждую секунду решать головоломки типа «привести взвод из пункта А в пункт В, и чтоб все остались живы». При этом не существует единственно верного пу-



ти, все — в ваших руках.

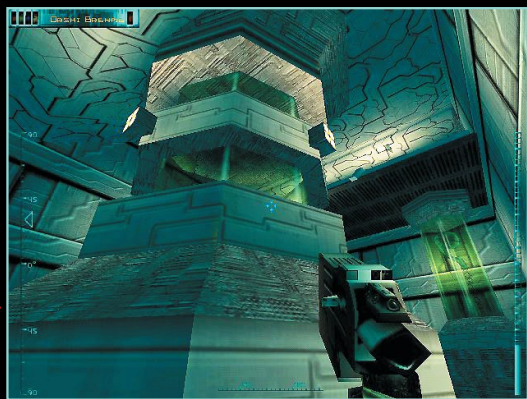
Здесь я должен на секунду прерваться и рассказать одну забавную вещь. Вы знаете, когда я играл в System Shock 2, у меня было непреходящее ощущение, что я оказался внутри X-COM: Apocalypse. Почему? Ну, во-первых, абсолютно идентичный образ врага — алиена. Его удивительная мерзость, чуждость всему человеческому, тупая и беспощадная агрессия. Черви, черви... И, естественно, обший антураж, дизайн уровней, звуки и главное — чувство загнанного в угол борца с инопланетной нечистью. А вот теперь, глядя на картинку X-COM Alliance, я не могу отделаться от чувства, что это какое-то продолжение System Shock 2. К чему я все это? А к тому, что огромную роль в Alliance будет играть псионика (читай — магия!), — еще один штрих, сближающий эту игру и System Shock 2. Потому что в классических сериях UFO/X-COM, поверьте старому стратегоману, роль псионики была крайне мала. К моменту появления первых инопланетян-телепат у вас уже было изобретено биологическое оружие, косившее их как траву и безвредное для людей. А вот в System Shock 2 псионика была действительно огромной силой. Помню, как я, невидимый, прокрался мимо двух роботов, а потом расстрелял их сзади! Возвращаемся к нашим баранам. Псионический арсенал врагов — Сектоидов — достаточно обширен. Представьте себе: враг меняет модели и скины на половине существ, бегущих по уровню. Или еще — вас начинают поджаривать или крутить в воздухе. Впрочем, кое-что из этого арсенала будет доступно и вашим войскам. Между прочим, псионика — единственный способ для вас взять на себя непосредственный контроль над тем или иным подчиненным. Я думаю, не надо объяснять, насколько это важно для прохожде-

ния критических моментов игры. Обратная сторона этого трюка в том, что в то время, когда вы в кого-то вселяетесь, ваше собственное тело лежит безвольным и слепым, а для человека, одержимого вами, такая процедура — большой стресс. Длительный контроль над телом другого вызывает у него кровотечение и смерть. Бедняжки... Между прочим, ваши союзники, асцидианцы, мало преуспели в ментальных искусствах, вернее — совсем ни бум-бум. Они большие и сильные, могут очень неплохо врезаться, зато весьма уязвимы для псионических атак.

НЕРЕАЛЬНЫЙ ДВИЖОК

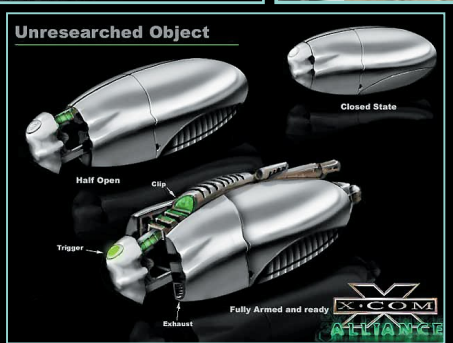
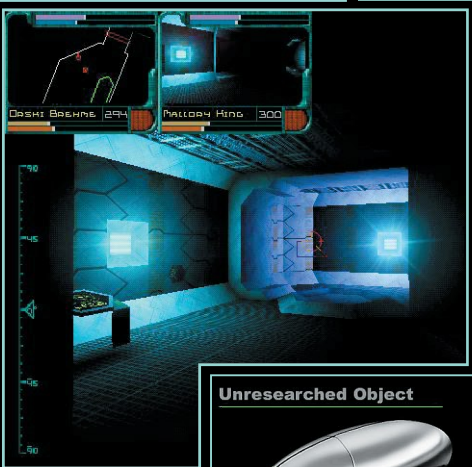
Игра использует движок от Unreal. Факт неоднозначный. С одной стороны, это — круто, и последнее подтверждение тому — Wheel of Time. А с другой — Microprose в свое время села в большую лужу со скороспелым эшном Klingon Honor Guard, а ведь та игра тоже использовала Unreal Engine. Основное нововведение X-COM: Alliance — скелетная анимация, по 304 фазы для мужской и женской моделей, причем AI будет отдельно управлять разными частями тела. Другими словами, бегущий солдат на бегу оглянется через плечо, не останавливаясь, швырнет гранату и продолжит путь. Бойцы смогут наклоняться, махать руками, приседать, карабкаться и подсаживать друг друга.

В игре будет 20 уровней, каждый из которых в десять раз больше уровней Rainbow Six, включая гигантские ино-



торых, вкупе с рядом других факторов, и определит тактическую ситуацию в каждый конкретный момент.

Оружие... наряду с дизайном уровней и графическим движком важнейший аспект любого шутера. Ветераны X-COM встретят знакомые образцы, хотя летающей брони, увы, не будет. Во всех предыдущих сериях вы начинали кампанию с обычным земным вооружением, а заканчивали — с убийственными девайсами, основанными на инопланетных технологиях, и Alliance не станет исключением. Вражеские пушки даже внешне будут чужеродными, и анимация выстрелов усилит это впечатление. У большинства инопланетных штук будет два состояния — закрытое и открытое, т.е. пассивное и активное. В момент, когда вы их найдете, приспособления будут закрытыми и не готовыми к использованию. Тут глав-



ланетные живые здания. А еще обещана безупречная смена открытых и закрытых пространств. Простой пример: в одной из миссий вам придется прорубиться через толпу врагов, выскочить из здания, добежать до гусеничного пескохода, залезть вовнутрь, а дальше — ехать через песчаные дюны, причем переход от пустыни к кабине будет плавным и естественным. Вы даже сможете залезть на крышу, чтобы любоваться дорогой (и отстреливаться!) с этой точки. Здесь мы подходим к еще одному интересному моменту. Количество и ассортимент встречаемых монстров будет случайной величиной: на уровнях находятся инкубаторы инопланетян, работа ко-

ное — додуматься, что из ЭТОГО можно стрелять, и взять ЭТО с собой. Но перед тем, как использовать, разумеется, надо изучить образцы и выяснить, как это ОТКРЫТЬ и при этом не погибнуть самому.

Multiplayer будет. Одной из разновидностей командной игры станет кооперативное прохождение миссий. А вот дэфматч: один из игроков становится большим и противным алиеном, а трое других — пытаются его загасить. Или еще — четверо ваших пытаются защитить безоружных товарищей от инопланетян, лезущих отовсюду как тараканы. В общем, чувствуется, что авторы стараются уйти от уже изобретенного и придумать что-то новое и оригинальное. Больше, к сожалению, про этот режим на данный момент ничего не известно.

ЖДЕМ-С...

Сейчас трудно сказать, ждет ли игру успех. Трудно, потому что не очень верится, что авторы смогут реализовать все, что наобещали. Если не смогут, то, боюсь, играть в ЭТО будет невозможно. Но если у Microprose получится, причем получится именно то, что они хотят, то нас ждет новое слово в жанре, это точно.



Платформа: PC, Dreamcast
Жанр: Action, Adventure
Издатель: Interplay Production
Разработчик: Confounding Factor
Требование к компьютеру: ПИИ 266+, 32Mb RAM, 3D акселератор второго поколения
Онлайн: <http://www.confounding-factor.com/galleon/index.htm>
Дата выхода: ноябрь 2000 года

GALLEON



Сергей Дрегалин и
Юрий Поморцев

Едва отгремел пробками из-под шампанского Международный Женский День, как мы решили без лишнего шума взяться за создание статьи по проекту Galleon.

В обстановке строжайшей секретности собиравались материалы и появлялись первые наброски. Мы рисковали, шли ва-банк — ведь совсем рядом находились представительницы прекрасного пола. Шутка ли говорить в их присутствии об игре, где потенциальную прекрасную героиню заменил широкоплечий мачо?! И это, заметьте, в эпоху приближения повального виртуального матриархата!

ПОЛОВЫЕ НЕРАЗБЕРИХИ

Авантюрист, забияка, красавец-мужчина, бронет с зажигательным взгля-

дом, бесшабашный воин и герой-любовник — все это об одном единственном персонаже с незамысловатым именем Рама Сабриер (Rhama Sabrier). Чем примечателен сей муж? Прежде всего тем, что он чудом не стал женщиной. Я не шучу. Вместо Рама мы могли бы запросто лицезреть какую-нибудь сногшибательную красотку с выдающимися (вперед) филейными.

Тайны тут никакой нет — во главе команды разработчиков Galleon стоят два парня, которым обязана жизнью (пусть виртуальной, но жизнью) сексильная и попахивающая силиконом мисс Лара Крофт. Сохнут ребят Тоби Гард (Toby Gard) и Пол Дуглас (Paul Douglas), причем первый во времена работы в Core Design числился главным художником и дизайнером, а второй — ведущим программистом. А следовательно, для Лары эти двое стали почти отцами.

Последние два года эти неугомонные энтузиасты работают над проектом... Ну что тут греха таить — скажу прямо — над еще одним Tomb Raider, в миру Тамбовским Наездником. Вот только заменили достопочтенную главную героиню на авантюриста, забияку и далее по тексту. Команда, включая двух основных и бесменных участников, состоит из одиннадцати человек — пятерых программистов и шестерых художников.

Итог следующий. Galleon — приключенческая игра, подчеркнута трехмерная и исключительно с видом от третьего лица.

СОЛЕНАЯ ИНТРИГА

Ну хорошо, наш герой заполучил таки соответствующий набор мужских XY хромосом. Что дальше? Теперь необходимо воспользоваться великолепием широких плеч и мускулистых рук — ведь сей шарм был рассчитан не только на страстные взгляды прекрасных дам, но и на жестокую эксплуатацию в бесконечных поединках с врагами. А значит нужна интрига.

Действо начинается в обычном портовом городке, куда в один знойный день прибывает таинственный корабль. Напрямую этого нигде не сказано, но риску предположить, что этот корабль был галионом. Так вот, к загадочному галиону было приковано внимание всех жителей, которые нутром чуяли, что в трюмах корабля есть немало сокровищ. Но при этом к аромату бесчисленных богатств примешивался и пренеприятный смрад скрытой угрозы.



При всей заманчивости разбогатеть в один миг, смельчаков, готовых исследовать судно, не нашлось. Пришлось назначать добровольцев. Нужно ли говорить, на кого именно пал выбор старейшины-целителя?..

Такова начальная интрига. Согласен, в ней больше белых пятен, нежели конкретной информации, но ведь на то она и приключенческая игра, чтобы двигаться к заветной цели маленькими шажками, открывая для себя все новые и новые детали!

НАСТОЯЩИЙ МАЧО

Вот, скажите, какие нюансы мисс Крофт еще не известны широкой публики? Да, пожалуй, что никаких. Даже интимные места — и те были обнажены бессовестными умельцами. Но разве попадутся на такие дешевые трюки истинные поклонники? Им ведь совсем не это нужно — им бы поймать взгляд ласковых глаз, да узнать каким был объект



Бедный зверюга! Ничего вкуснее Рамы в своей жизни так и не попробовал...



обожания в период, предшествующий полночному половому созреванию...

Ну а что мы знаем о Раме? Прошлое парня скрыто плотным полотном тайны, но почему-то верится, что мощные плечи вкупе с рельефной мускулатурой были развиты не в тренировочном зале, а в опасных странствиях. Но даже не это нас сейчас интересует! Куда более актуально то, что при весьма солидной мышечной массе главный герой обладает не меньшей подвижностью, чем гуттаперчевая Лара!

Рама умеет прыгать, бегать, ползать, плавать, вертеться волчком, кувыряться и совершать любые кульбиты из области художественной гимнастики. Да, с этим справлялась и Лара. Но весь вопрос в том, КАК ИМЕННО данные действия выполняет наш ж-ж-жгучий бронет.

Оцените. У Лары было под текстурным кожным покровом всего 15 «костей» (речь идет о так называемой скелетной анимации). У Рамы таких «костей» будет в три раза больше. Соответственно, примерно во столько же раз должно увеличиться качество анимации и общая естественность движений. Дополнительно учитывается физика, связанная со скоростью движения самого персонажа — если он разбегаётся с десяти метров и прыгает вперед, то при этом он улетит на дистанцию меньшую, нежели он разбегаётся бы метров с пятидесяти. И это только начало.

Помимо многокостевого скелета каждого игрового персонажа наделят и выразительной мимикой. Если герой будет веселиться, то его рот растянется до ушей; если героя обуреет ярость, то его брови сойдутся, а рот превратится в тонкую полоску; если, наконец, герой пустит скучную мужскую, то эта скучная мужская самым натуральным образом прокатится по щеке. Каково, а?

Конечно, экспрессивная мимика очень оживляет персонажа. Но одной ее мало. Даже если на лице нашего красавца будет отражена вся скорбь от новости, что минутой назад трагически погибли все его родственники, все равно он будет выглядеть

искусственно и ненатурально, коли все остальное тело останется отчаянно неподвижным. Ведь неподвижными бывают только стражи мавзолея. Да и то периодически почесываются и ерзают. Ну а Рама так и вовсе будет постоянно переминаться с ноги на ногу, проверять, хорошо ли сидит в ножнах сабля, не сместилась ли пряжка ремня и т.д. Ничего революционного в таком дополнительном «оживлении» нет — например, Аватар из Ultima XI тоже вел себя подобным образом; и даже еще и простенькие мотивчики успевал насвистывать! Но, тем не менее, приятно.

СУХОЙ ДЕСАНТНИК

Наш герой — прожженный морской волк, опытный картограф и бесшабашный искатель приключений. Обо всем этом нам долго распинаятся в тексте, посвященном отдельным фактам из биографии героя. Но разработчики решили сыграть с Рамой недобрую шутку и отправили парня на странствия по твердой земле. Иными словами, романтика соленых волн останется для героя за бортом (не взыщите за игру слов!).

Вся игровая вселенная разбита на отдельные острова, которые, похоже, будут представлять собой самодостаточные уровни. На каких-то островах придется много сражаться, на каких-то — больше шевелить извилинами, но в целом каждый новый клочок суши станет очередным логическим этапом игры. Общее количество островов и их примерные размеры неизвестны; скорее всего, их число будет порядка единиц. Тайна сия велика есмь, понимаете ли...

Движок Galleon, по словам разработчиков, был переписан с нуля. От предыдущих работ остался только накопленный опыт и страстное желание сделать все как можно лучше и симпатичнее. Так говорят разработчики. А что на деле?

Игровые скриншоты достаточно милы, но не более того. Про картинку годовой давности, где еще не обсчитывались тени, а монстры были странно бестекстурные, лучше даже и не вспоминать. Но даже и новые презентационные картинки не учащают сердцебиения и не вызывают взрывов эмоций. Неплохо, но не более того. До Unreal и Quake 3 — как пешком от самой Первопрестольной до офиса Confounding Factor. Правда, есть тут одно «но». Сильная сторона движка Galleon — это в первую очередь анимация персонажей, которую в статике познать невозможно. По крайней мере, на данный факт упирают



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

Внимание! Супер-предложение:

только 2 дня в неделю (среда и четверг), только 2 часа (с 10.00 до 12.00) для покупателей, оформивших заказ через Интернет, скидка 5%.

- | | | | | | | | |
|---------|--|---------|--|---------|--|---------|--|
| \$69.99 | | \$69.99 | | \$65.99 | | \$69.99 | |
| \$69.99 | | \$69.99 | | \$69.99 | | \$65.99 | |
| \$75.99 | | \$69.99 | | \$65.99 | | \$69.99 | |
| \$65.99 | | \$65.99 | | \$65.99 | | \$69.99 | |
| \$69.99 | | \$69.99 | | \$45.95 | | \$5.99 | |



Несколько условный и комичный вид персонажей является не халатностью художников. Таков стиль игры. В ней не будет жестких сцен и океана крови. Это скорее комикс, нежели блокбастер

пресс-релизы.

Любопытной особенностью движка является некая система с кодовым названием IK, которая занимается отслеживанием и устранением таких неприятных эффектов, как «выпадение полигонов» и проникновение объектов друг в друга. Это, по всей видимости, сделано в пику Tomb Raider, где подобные казусы случались нередко.

АНАЛОГОВАЯ ЭКЗОТИКА

Цитирую Пола Дугласа: «Оптимальным устройством управления является аналоговый джойстик или джойпад. С ними игрок сможет действительно в полной мере управлять не только направлением движения персонажа, но и его скоростью». Хорошего в таком заявлении для ортодоксальных поклонников PC, конечно, мало. Счастливым обладателям Dreamcast, на котором игра появится чуть ли не раньше PC-версии, — как бальзам на сердце. Но отчаиваться фэндому PC не нужно — будет поддержка и более привычных устройств управления, таких как клавиатура и мышка. Последняя будет управлять камерой, а первая — движениями главного героя. Все стандартно, но... Но лучше все же обзавестись хорошим джойстиком или джойпадом.

Выше я говорил, что Galleon будет активно использовать вид от третьего лица. Но для некоторых особо важных случаев предусмотрено и временное переключение на «вид из глаз». Зачем может понадобиться последний способ обзора? Очевидно, для решения некоторых загадок или головоломок, коими будет изобиловать игра. Опять же процитирую Дугласа: «Мы не хотим, чтобы приключения Рама сводились только к прыжкам и пассивам с мечом. Он должен и головой поработать!». В добрый путь!

МОРДОБОЙ ВЕРХОМ НА СУПОСТАТЕ

Увлечение потасовками и будничными драками должно быть видно у настоящего корсара на лице. В виде синяков и шрамов. Наш герой, как самый настоящий мореход, будет не прочь помахать кулаками, да и ситуация

частенно обернется так, что без хорошего пинка дело не обойдется.

Про сражения известно не там много. То, что они будут — раз. То, что они будут без лишней крови и деталей анатомии — два. Об остальном приходится догадываться, глядя на картинки. Вот, например, замечательный фрагмент боя верхом на... мм... гигантской образине. Ведь мало просто махать перед тушей острым клинком — надо запрыгнуть на спину и оттуда нанести роковой удар. Эффектно!

Другой трогательный момент — всевозможные комбинации с выхватыванием оружия на бегу, во время кувырка, а то и вовсе во время свободного полета с обрыва. При этом в игре вам НИ РАЗУ не потребуются убить человека. Монстров — сколько угодно, но человечки острый клинок Рама так и не отдадут. Помимо этого не будет и затяжных дуэлей один на один, в которых придется долго соревноваться в ловкости и проворстве с каким-либо особо одаренным противником.

СЛАДКАЯ ТРОИЦА

Приключения в одиночестве — не приключения. Насколько бы ни был богат и разнообразен характер главного героя, без спутников долгий путь все равно станет скучным и тоскливым. Поэтому на протяжении игры к Рама будут приходить всевозможные мужи и дамы.

Про двух наиболее приметных особ нужно сказать отдельно. Ведь вместе с ними наш красавчик щеголяет чуть ли ни на каждом втором скриншоте! И так, первая дама сердца — «женщина Востока» с характерным именем Михоко (Miho). Эта девушка в совершенстве владеет разными видами единоборств и очень опасна в рукопашном бою. Недаром она работала телохранителем и — готовьтесь — наемным убийцей. Быть может большой симпатии к ней Рама и не испытывает, но с такими лучше дружить, чем портить отношения. Иначе — грозный блеск очей и молниеносная серия ударов по нижней части корпуса обеспечена...

Вторая лучшая половина — рыжеволосая симпатяга Фэйс (Faith). Бросающуюся в глаза игру слов с именем, думаю, вы без труда разберете сами, поэтому перейду сразу к особым способностям этой дамочки. Фэйс — волшебница, причем с уклоном в сторону лечебной магии. Однако и боевые заклинания рыжая держит наготове, так что спутник она крайне полезный. Да и что тут хитрить, приятственный.

Но не только Михоко и Фэйс будут сопровождать героя в опасных странствиях. Будет очень и очень немало других NPC, которые если и

не составят компанию, то по крайней мере побеседуют. Например, с самого начала Рама может взять с собой нескольких моряков, несущих службу на его корабле. Ну а в остальном... Задуманные разговоры, дополнительные задания, получение важной информации — вся эта непременная атрибутика NPC будет присутствовать в игре в полной мере.

Вот только что добавляет горчинку, так это полное отсутствие multiplayer-режима. На самом-то деле удивляться здесь нечему — откуда взяться розам там, где они не растут? То есть какой может быть многопользовательский режим в приключенческой игре с железобетонным развитием сюжетной линии? Да и во второй раз за прохождение Galleon вы вряд ли по этой причине возьметесь. Правда, была странная фраза в одном из интервью, дескать, «мы предусмотрим специальные решения и ходы, чтобы игрок мог возвращаться к Galleon снова и снова». Хорошо, если так.

NEXT GENERATION TOMBRAIDER

Galleon — один из тех проектов, о которых можно говорить достаточно свободно еще задолго до его прибытия на магазинные полки. Это не мудреная RPG и не навороченная стратегия, где над каждой деталью можно просиживать часами, дивясь оригинальным находкам разработчиков. Нет. Здесь все достаточно просто. Команда талантливых ребят работает над проектом, который по их мнению должен стать современным воплощением Tomb Raider. Они честно признают, что их уход из Core Design был связан в частности и с несовпадением взглядов на тот счет, каким должны быть продолжения игры. А сейчас, обретя определенную свободу и независимость, они спокойно реализовывают свой неостребованный потенциал. В итоге на выходе должна получиться явно непроходная и достаточно яркая игра. Могу заверить, что это будет породистый приключенческий экшен. Правда, была тут попытка завязать разговор про «ролевые элементы», но к таким потугам лучше отнестись снисходительно. Вот чего-чего, а ролевых примесей в игре не будет.

Напоследок приведу очередную и последнюю цитату разоткровенничавшегося Тоби Гарда. «Tomb Raider ведь всего лишь демонстрацией того, чем станет Galleon...» Вот так-то Лара! Оказывается, ты была всего лишь демонстрацией. И это я говорю вместо поздравлений с Восьмым Марта...

MediEvil 2

ВПЕРВЫЕ! Официальная русская версия игры для Playstation!

Рекомендованная розничная цена 250 рублей!

В продаже с 19 апреля.



SONY



COMPUTER
ENTERTAINMENT



PlayStation

ODDWORLD: MUNCH'S SODDYSEE

Платформа: PS2, когда-нибудь — PC
 Жанр: 3D-action
 Издатель: Infogrames/GT Interactive
 Разработчик: Oddworld Inhabitants
 Онлайн: <http://www.gtinteractive.com>
 Дата выхода: IV квартал 2000 —
 I квартал 2001



4

Вячеслав Назаров

ифры, цифры, цифры... Они играют огромную роль в нашей жизни. Они сопровождают нас повсюду и нет от них никакого спасения. Они роятся в наших головах, словно стада безумных пчел, выстраиваясь в причудливые узоры, уносящие сознание далеко-далеко, туда, где никогда не болит голова.

*Объявление по радио в аэропорте:
 «Хотел совершить посадку борт номер 13...»*

История из жизни. И смерти...

Откровенно признаться, без этих римских, арабских и прочих закорючек было бы гораздо сложнее, а самое ужасное — скучнее жить. Вспоминаете, с какой радостью, возвращаясь домой после очередного зажигательного утреника и проклиная слова: «Еще по 150 пшшшшшшш! И все!», — вы узнаете номер родного дома, что символизирует окончание изнурительного путешествия? А как славно с помощью чисел можно описывать самые различные состояния... Например, возраст человека. Простое объявление: «Меняю жену 40 лет на две по 20. Желательно в разных районах», — и все, проблема нехватки острых ощущений решена. Разумеется, нигде не деться без цифр и в науке. Ведь какой-нибудь героический профессор, который смог добиться того, чтобы N-ская атомная электростанция выполнила годовой план по производству энергии за 0,33333 секунды, вообще достоин получения Нобелевской премии мира. Конечно, при условии того, что после этого события мир еще будет существовать.

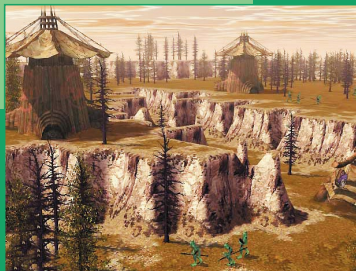
Впрочем, самое интересное заключается в том, что все цифры принадлежат к двум глобальным кланам: Четному и Нечетному. Оставим в стороне скучные четные числа и сразу перейдем к их антиподам, с которыми связаны столько замечательных суеверий. Например, «7» издревле по-

читается как символ счастья и прочих радостей. Но почему «13» считается символом несчастья? Тот же Альфред Хичкок, чей день рождения пришелся на 13 августа 1899 года, считал совсем иначе. Да я и сам бы не отказался от возможности отмечать праздник собственного появления на свет 13 числа. Ну и совсем было бы замечательно, если бы каждый год это удавалось делать по пятницам. Слава Богу, из машины или Deus ex machina, как его называли древнегреческие игроки, но многие разработчики придерживаются мнения, во многом схожем с моим. В первую очередь это относится, разумеется, к Обитателям Нечетного Мира или Oddworld Inhabitants. Славные выходцы из Голливуда умудрились создать удивительно симпатичную Вселенную, населенную причудливыми персонажами и живущую по своим нечетным законам. Первой ласточкой, выпущенной из гнезда Oddworld Inhabitants, стала игра Oddworld: Abe's Oddysee. Затем компания выпустила Oddworld: Abe's Exodius, которая, впрочем, не стала частью сериала, посвященного миру Oddworld. И вот через несколько месяцев разработчики грозятся выпустить Oddworld: Munch's Oddysee — вторую из планирующихся пяти серий, посвященных жизни и смерти в нечетной Вселенной.

**ДОБРОЕ УТРО НОВЫЙ ГЕРОЙ!
 ДОБРОЕ УТРО ТЕБЕ И
 ТАКИМ, КАК ТЫ**

Как можно увидеть из названия нового творения Oddworld Inhabitants, на роль спутника главного героя разработчики пригласили нового персонажа. Им стал некий Munch, который станет виртуальным воплощением игроков, равно как и старина Abe — бессмертная звезда сериала. Вообще, по словам разработчиков, образ Munch'a родился в результате непрерывных размышлений о десятках миллионов зверюшек, рыбок, птичек и даже тараканов, безвинно (безпивно и без-

История Oddworld берет свои корни в далеком 1986 году, когда Лорн Леннинг (основатель и по совместительству президент Oddworld Inhabitants) начал работать над серией рассказов, посвященных странному миру. Долгое время эти истории писались исключительно для души, поскольку Лорн даже представить не мог, кого в состоянии заинтересовать «столь ужасно-шизофренические» произведения. Так или иначе, но большинство из них были использованы при создании Вселенной Oddworld, которая официально родилась лишь в 1994 году.





Оба основателя Oddworld Inhabitants: Лорн Леннинг и Шерри МакКенна — никогда не работали в других игровых компаниях. До того, как начать работу в собственной фирме, они подрабатывали производством компьютерной графики и спецэффектов на фабриках грез в Голливуде.

пепсикольно) замученных в научных лабораториях. Впрочем, президент компании справедливости ради отметил, что по их сведениям некоторые животинки после перенесенных операций даже получают иногда возможность играть в театре. Правда, лишь в анатомическом.

В результате долгих мучений дизайнеров и художников в Munch's Oddysee перед нами предстает существо, не похожее ни на кого из ранее существовавших в потули пососторонних мирах. Munch выглядит еще более удивительно, чем его старший брат Abe, но тем не менее разработчикам удалось добиться того, что его внешний облик воспринимается как вполне соответствующий даже нашему безумному, безумному, безумному миру.

Но кто такой Munch сам по себе? Откуда он появился в этой Вселенной жестокости, геноцида, рабовладения, экологических катастроф и теплого пива? В принципе, в мире Oddworld новичок находится, как и наш старший знакомый Abe, в одном

из самых нижних звеньев пищевой цепочки. Впрочем, в этом нет ничего удивительного, ведь он — Габбит (Gabbit), к тому же последний на планете. И, разумеется, в таком местечке, как Oddworld, не приходится надеяться на то, что ему повезет быть занесенным в красную книгу. Может быть, лишь посмертно. Дело в том, что на любой планете, в любом мире всегда найдутся персонажи, которые не хотят быть честными космонавтами или рок-певцами, а поэтому ступают на скользкую дорожку злодейства. Именно такой шаг сделали Глакконы (Glukkons), решившие всю свою жизнь посвятить наслаждениям различными нехорошими привычками, тем более, что раскаться никогда не поздно, а согрешить можно и опоздать. Помимо лакомства булочками с маком и бутербродами с гашишем, в число любимых пороков монстров вошло курение. Разумеется, отнюдь не табака. Однако, как довольно скоро выяснилось, организмы Глакконов не смогли спокойно переносить непрерывный «отдых» и «развлечения». Выяснилось, что легкие злодеев, отчего-то ставшие тяжелыми, оказались беззащитными перед страшными раковыми опухолями. Но бесчеловечные ученые, которые тоже были не дураками как следует повеселиться, обнаружили, что легкие габбитов являются просто идеальными имплантатами для несчастных курильщиков. В связи с тем, что гадкими прожигателями жизни исповедовался принцип: «Совесть иметь надо, но пользоваться ею не обязательно», — поголовье габбитов стало стремительно уменьшаться. Довольно скоро осознав, что здоровых легких на всех уже не хватает, глакконы стали бить тревогу, а также ученых, требуя от них найти новое лекарство, так как бросать курить больше чем на 15 минут никому не хотелось. Поэтому Munch'a по-быстрому отправили в поликлинику для опытов, откуда он был спасен оказавшимся поблизости Abe'ом. И вскоре события приняли такой оборот, что впрямую уже было не «шаг ступить», а бежать во всю прыть. И начался бег с препятствиями, который имел мало отношения к Олимпийским играм, но много — к бескомпромиссному боевику. Языкастый Abe коварно заболтал Munch'a, убедив того отправиться на бой кровавый, святой и правый, целью которого являлось освобождение из заточения загадочной матери Mudokon. Впрочем, отказаться от авантюры последний из габбитов не мог. Дело в том, что в результате претворения в жизнь программы «Переломать всем ноги! И пусть никто не уйдет обиженным!» гадкие доктора сделали несчастного донора инвалидом. Поэтому всю первую часть игры Munch,

тем, что гадкими прожигателями жизни исповедовался принцип: «Совесть иметь надо, но пользоваться ею не обязательно», — поголовье габбитов стало стремительно уменьшаться. Довольно скоро осознав, что здоровых легких на всех уже не хватает, глакконы стали бить тревогу, а также ученых, требуя от них найти новое лекарство, так как бросать курить больше чем на 15 минут никому не хотелось. Поэтому Munch'a по-быстрому отправили в поликлинику для опытов, откуда он был спасен оказавшимся поблизости Abe'ом. И вскоре события приняли такой оборот, что впрямую уже было не «шаг ступить», а бежать во всю прыть. И начался бег с препятствиями, который имел мало отношения к Олимпийским играм, но много — к бескомпромиссному боевику. Языкастый Abe коварно заболтал Munch'a, убедив того отправиться на бой кровавый, святой и правый, целью которого являлось освобождение из заточения загадочной матери Mudokon. Впрочем, отказаться от авантюры последний из габбитов не мог. Дело в том, что в результате претворения в жизнь программы «Переломать всем ноги! И пусть никто не уйдет обиженным!» гадкие доктора сделали несчастного донора инвалидом. Поэтому всю первую часть игры Munch,

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

Внимание!

Супер-предложение: **СКИДКА**

только 2 дня в неделю (среда и четверг),
только 2 часа (с 10.00 до 12.00) для покупателей,
оформивших заказ через Интернет

5%

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

 \$89.99 NEW! Xena Система: Nintendo 64 (NTSC) Ролевая игра по мотивам известного сериала	 \$65.99 Special Price Duke Nukem 64 Система: Nintendo 64 (NTSC) Популярный action	 \$89.99 NEW! Donkey Kong 64 Система: Nintendo 64 (NTSC) Продолжение самого знаменитого сериала Donkey Kong
 \$59.99 \$79.99 Special Price Zelda 64 Система: Nintendo 64 (NTSC) Лучшая RPG всех времен	 \$69.99 NEW! Turok: Rage Wars Система: Nintendo 64 (NTSC) Многопользовательская версия знаменитой игры	 \$79.99 Shadow Man Система: Nintendo 64 (NTSC) Трехмерные приключения от третьего лица
 \$79.99 NEW! Ridge Racer 64 Система: Nintendo 64 (NTSC) Гонки на спортивных машинах	 \$35.99 Expansion Pack Система: Nintendo 64 (NTSC) Расширение оперативной памяти для приставки на 4 МБ	 \$149.99 Nintendo 64 (US) Система: Nintendo 64 (NTSC) 64-битная игровая приставка к телевизору
 \$99.99 GAME BOY COLOR Game Boy Color Система: Цветной Game Boy 8-битная игровая система с цветным экраном на 56 цветов	 \$57.59 GAME BOY Game Boy Система: Черно-белый Game Boy 8-битная игровая система с черно-белым экраном	 \$44.99 (Color) Tarzan Система: Цветной Game Boy Приключения по мотивам мультипликационного фильма
 \$44.99 (Color) Quest for Camelot Система: Цветной Game Boy Приключения героев из популярного мультфильма	 \$44.99 (Color) Men in Black Система: Цветной Game Boy Аркада с героями из популярного мультфильма	 \$22.19 Daffy Duck Система: Черно-белый Game Boy Приключения утки в космосе
 \$9.99 Special Price (PAL) Moto Racer Система: Sony PlayStation (PAL) Гонки на мотоциклах	 \$42.99 (PAL) X-Files Система: Sony PlayStation (PAL) Приключения по мотивам известного сериала	 \$43.99 (PAL) Spyro 2 Система: Sony PlayStation (PAL) Продолжение приключений динозаврика

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

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

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



целой философией дизайна, которая направляет весь процесс разработки игры к светлому будущему. Иными словами, впредь станут разрабатываться и новые решения, но все они будут двигаться в одном направлении. В направлении, которое, как надеются разработчики, укажет **Oddworld: Munch's Oddysee**. Вообще говоря, игра окажется первым шагом к созданию A.L.I.V.E. 2. Именно этот движок Oddworld Inhabitants планируют развивать на протяжении «эры 128-bit». Лишь с его помощью, как заявил Лорн Леннинг, человечество сможет научиться создавать виртуальные миры, которые по уровню реальности смогут тягаться с нашим.

Благодаря Playstation 2 обещает подняться на недостижимую высоту и вербальное общение персонажей. Поскольку в **Oddworld: Munch's Oddysee** игрокам придется руководить действиями не только Munch'a, но и Abe'a, то специальная система GameSpeak должна позволить им полноценно общаться. При этом наличие в игре огромного количества различных диалектов, наречий «нечетного» языка, таких как литературный, народный и другие, даст возможность игрокам предельно ясно выражать свои мысли по поводу происходящих событий. Ведь когда хочется услышать что-нибудь умное, надо всего лишь начать говорить самому...

СМЕСЬ ИМ. ТОВАРИЩА МОЛОТОВА

Невозможно точно сказать, к какому жанру относится готовящаяся к выходу **Oddworld: Munch's Oddysee**. Судя по всему, иг-

Разработчики уделяют самое пристальное внимание озвучиванию **Oddworld: Munch's Oddysee**. Например, сам Лорн Леннинг планирует озвучить как минимум нескольких персонажей. При этом **Oddworld Inhabitants** стремится привлечь к этому процессу как можно большее количество людей. Однако в их число скорее всего не попадут разного рода знаменитости и даже поп-певцы, несмотря на то, что ртом они поют почти таюже. К тому же, по мнению руководства компании, когда игрок видит героя, то он должен и слышать голос героя. То есть, гораздо приятнее наслаждаться звуками, издаваемыми родными поросенка Хрюши, нежели недоумевать, почему монстр разговаривает голосом какого-нибудь Киригора Филиппова.



рассекая поля и степи Oddworld в кресла-каталке, проведет под опекой своего спящего. Но по мере того, как косточки героя будут срастаться, будет расти и крепнуть его классовая ненависть к эксплуататорам. И уже скоро он сам ринется в бой. А это значит, что у Вселенной Oddworld появится шанс стать местом, пригодным для жизни странных существ, которые не пьют и не курят. Настает время разбрасывать камни... И собирать пришибленных...

ОЖИДАНИЕ ВОЗНАГРАЖДЕНО

Новая игра **Oddworld Inhabitants** первоначально выйдет на новомодной платформе Sony Playstation 2 и лишь спустя некоторое время может быть портирована на PC. Сами разработчики объясняют этот факт тем, что компромисс — слово им незнакомое, а они планируют ни много ни мало создать в облике **Oddworld: Munch's Oddysee** игру, которая поразила бы всех своим совершенством. И это возможно осуществить лишь с помощью техники, созданной нашими низкорослыми братьями из страны гейш и самураев. Создатели игры хотя, чтобы персонажи **Munch's Oddysee** выглядели так, как будто они на самом деле пришли из мира **Oddworld**, а вовсе не выползли из страны Низкополигоналии. Новое творение **Oddworld Inhabitants** должно оказаться «real-time 3D», причем настолько 3D и настолько real-time, что аналогов ему не будет создано «еще очень долгое время». Благодаря тому, что речь персонажей, их поведение, демонстрируемые эмоции поднимаются на новый технологический уровень, на **Munch's Oddysee** возлагается миссия буквально напугать игроков реальностью происходящего.

Все это становится возможным в результате применения технологии A.L.I.V.E. (Active Lifeforms In Virtual Environments). Хотя, откровенно говоря, A.L.I.V.E. скорее является



ра окажется термоядерным коктейлем из action, adventure, RPG, стратегии и Бог знает чего еще. В результате такого по меньшей мере оригинального подхода к игровой концепции, жизнь в мире **Oddworld** обещает быть до жути занимательной. В большинстве action-проектов проповедуется мысль, что есть всего два выхода для честных ребят: схватить автомат и убивать всех подряд. Но, как известно, глупый запоминает обиды, а умный — обидчиков. Поэтому в **Munch's Oddysee** возможны два варианта поведения, зависящие от уровня развития игрока. Любители кровизи конечно же смогут перестрелять всех злодеев, но ведь гораздо интереснее выкрасть ATM-карточку гадкого персонажа, а уж потом... Потом можно обчистить его счет, лишит жилья, выбросить на улицу или вообще отправить убирать в Сибири снег. Весь. В принципе, огнестрельное, холодное и даже чуть подогретое оружие не является самым захватывающим элементом **Oddworld: Munch's Oddysee**. Продвинутые бойцы наверняка станут бороться с супостатами при помощи науки. Манипулируя диетами, которые соблюдают враги, можно полностью изменить их метаболизм. В результате злобные монстры превращаются в существ, уже не представляющих своей жизни без ежесекундных вливаний этилового спирта или, что еще ужасней, «Кока-колы». Впрочем, то, в кого превращает противников, остается лишь на совести игрока. Главное помнить, что противникам надо внушить, что жить — фигово. А фигово жить еще хуже...

Я САМ СЕБЕ И НЕБО, И ЛУНА

Вообще, **Oddworld: Munch's Oddysee** является нелинейной игрой. Например, только от настроения бойца зависит то, будет ли предотвращена или таки произойдет очередная экологическая катастрофа. Во время путешествий по такому нелинейно-



нечетному миру среди цехов по производству тушенки из габбитов, у которых уже вырезаны все полезные органы, наверняка встретится и масса других интересных мест. Скажем, лаборатория, в которой проводятся бесчеловечные опыты над зверюшками. Вас когда-нибудь интересовало, что получится в результате скрещивания Карлсона и слона? Тогда — скальпель в руки и вперед! Но если так случилось, что вид крови вызывает у вас те же чувства, что и съеденный килограмм соленых огурцов, запитых молоком, то наиболее логичным выходом будет освобождение несчастных пленников. В зависимости от того, как станут складываться отношения с непосредственным начальником, можно отравить его портвейном с коньяком, смешанными в пропорции 1/2, или всячески способствовать успешной реализации его планов. Наконец, встретив несчастных детенышей, оставшихся без родителей, при условии того, что Munch'у не будет хватать денег на Йогурт или просто из любви к искусству, игроки будут иметь возможность продать малолеток на органы,



нением может случить то, что этот монстр является всего лишь проходным «боссом» и, соответственно, в больших количествах в Munch's Oddyssey не встречается.

Не менее занятыми должны оказаться и Yucker'ы, которые, в отличие от Большого Брата, водятся в игре в огромном числе. Во Вселенной Oddworld эти существа работают докторами-маньяками. В немалой степени их назначению на роль бесчеловечных ученых способствовало наличие у них сразу четырех конечностей, что делает их искусными хирургами. Кроме того, по просачивающейся от разработчиков информации, Yucker'ы являются настолько хитрыми и коварными персонажами, что у них так и хочется спросить: «Вы такие умные... Вам мозги не жмут?» И судя по внешнему облику мутантов в «белых халатах», даже огромные черепные коробки не в состоянии решить эту проблему...

Немного информации есть и еще по нескольким персонажам, заявившим о своем участии в Oddworld: Munch's Oddyssey. Это на лицо ужасные и такие же внутри Raisin и Queen (разработчики продемонстрировали нам рентгеновские снимки монстров). Кстати, отвратительная Королева внешне весьма напоминает свою коллегу из параллельной Вселенной Earthworm Jim. Интересно, такая же ли она и в общении?

Последним героем, о котором нам поведали разработчики, оказался Бухгалтер (Accountant). Правда, так до сих пор и неизвестно: кто он, откуда, зачем и куда. Однако его профессия наводит на мысль, что может быть хотя бы он сможет ответить героям на главный вопрос: «В чем смысл жизни и где взять на нее денег?»

Я ПОСТРОИЛ НА ПЕСКЕ БЕЗУМНО ДИВНЫЙ ЧУДНЫЙ ГОРОД

Создавая Вселенную Oddworld: Munch's Oddyssey, разработчики, по их словам, старались создать мир, в котором все, что встретится на пути игроков, можно будет использовать себе во благо или врагам во вред, что по сути одно и то же. Создавая живую планету, наполняя ее новыми пейзажами и персонажами, многочисленные дизайнеры Oddworld Inhabitants приложили все усилия, чтобы сохранить в игре дух Нечетного Мира. И судя по скриншотам, им это удастся.

В работе с пейзажами своих виртуальных миров ребята из Oddworld Inhabitants переняли стратегию и тактику одной из лучших компаний отрасли — LucasArts. Первым шагом к созданию того или иного объекта является мозговой штурм, в результате которого при наличии необходимых стимуляторов рождается масса идей. После этого все мысли, которые можно выразить словами, скрупулезно фиксируются на бумаге и лишь после этого переводятся в нолики и единички, поселяясь в виде графических файлов на жестких дисках компьютеров дизайнеров. Несмотря на то, что такой подход намного сложнее простого рисования фантастических картин стандартными средствами Windows, он позволяет добиться поразительных результатов. Странно, что многие разработчики игр так до сих пор и не поняли этого...

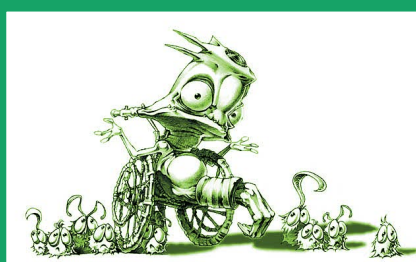
КОМАНДА МОЛОДОСТИ НАШЕЙ

Сама по себе Oddworld: Munch's Oddyssey является одиночной игрой, хотя ее создатели неоднократно делали намеки на то, что возможно и напрягут свои извилины и прочие думательные органы, чтобы порадовать любителей мультиплеерных баталий. Однако на это все же не стоит возлагать больших надежды и изыщных вер, поскольку представитель Oddworld Inhabitants заявил, что через год после окончания работ над Одиссеей Munch'a

фирма выпустит игру Oddworld: The Hand of Odd. Именно в ней игрокам будет доступен все тот же ядовито-химический мир, но уже с возможностью состязаний по сети. Однако то, в каких режимах смогут состязаться друг с другом поклонники зеленых человечков, разработчики до сих пор держат в секрете.

Итак, непредвзято оценив всю информацию, имеющуюся по Oddworld: Munch's Oddyssey, можно говорить о том, что если игра получится такой, какой ее представляют создатели, то все затраты, которая понесла Sony на разработку Playstation 2, не пропали зря. Нам же остается только надеяться, что Oddworld Inhabitants все-таки закончат работу над Нечетным Миром еще в этом, четном году.

СИ REVIEW



существенно пополнив свой кошелек. Впрочем, настоящие гуманисты-максималисты наверняка предпочтут усыновить сирот. Конечно же, для того, чтобы продать их позже, когда они подрастут, а их органы станут больше и, соответственно, дороже.

НЕЧЕТНЫЕ СОСЕДИ

Путешествуя по миру Oddworld: Munch's Oddyssey игроки встретят на своем пути массу персонажей, с которым им предстоит долго и упорно общаться. Стоит отметить, что практически все злодеи, присутствовавшие в предыдущих играх, разворачивавшихся во Вселенной Oddworld, будут присутствовать и в новой игре. Кажется, единственными, кого не пригласили в свой проект разработчики, оказались гадкие Летучие Мышки, почему-то так не полюбившиеся большинству игроков. Благодаря высокому уровню AI жители Oddworld'a могут похвастаться уникальными моделями поведения в самых разнообразных ситуациях, возникающих в игре на каждом шагу. Это заставляет относиться к ним уже не как к кусочку мяса, которое только и ждет того, когда пуля со смещенным центром тяжести проложит путь к их сердцу через желудок, но как к настоящим живым существам. Конечно, к старым знакомым прибавятся еще и новые герои, которые будут отличаться и размерами, и психологией, и даже пристрастиями к тем или иным сортам сигар. К сожалению, нам не удалось добиться от разработчиков раскрытия полного перечня участников будущего шоу, однако некоторую информацию о них нам все же удалось получить.

Наверняка опытные игроки помнят, сколько хлопот в Oddworld: Abe's Oddyssey приносили им забавные чудовища Slig'и. Их потомки из Oddworld: Abe's Exoddus также не отличались хорошим характером и изо всех сил портили жизнь хорошим парням. Но по сравнению с Большим Братом Slig'ом (Big Brother Slig) они представляются не более страшными, чем саблезубые плюшевые мишки. Единственным уте-



ЗАКОНЫ ПОСТРОЕНИЯ ВИРТУАЛЬНЫХ МИРОВ

http://www.gameland.ru



Еще со времен текстовых MUD'ов и MUSH'ей в мире онлайн-многопользовательских ролевиков существует особый свод законов — своего рода ролевой онлайн-ой AD&D. Его придерживается большинство разработчиков — и профессионалы из известнейших компаний, и малоизвестные создатели любительских shareware и freeware игр. Это неудивительно, ведь за каждым утверждением или постулатом — выстраданный годами опыт многочисленных успешных, средних и провалившихся проектов. Неоднократно предпринимались попытки систематизировать и свести воедино различные версии Законов Построения

Виртуальных Миров (The Laws of Online World Design — ЗПВМ), и наиболее удачной и завершённой следует признать вот эту — <http://www.legendmud.org/raph/gaming/laws.html>.

Душа проекта ЗПВМ — Раф Костер (Raph Koster), ведущий дизайнер Ultima Online, ныне занятый разработкой неназванного виртуального мира для Origin (подозреваю, как речь идет о UO2). Среди соавторов Рафа — программисты и разработчики Dragonspires и Farcada, Gemstone и Dragon's Gate, Darkness Falls и Magestorm, Meridian 59 и Might & Magic Online, Ultima Online и прочих более и менее известных проектов...

Понятно, что большинство "аксиом", "теорем" и правил ЗПВМ серьезные, аналитичны и мало интересны для непрофессионалов. Ну, например, такие:

СПОСОБЫ САМОВЫРАЖЕНИЯ

Обеспечьте в онлайн-мире так много способов самовыражения, как сможете. В конце концов, даже классы персонажей — всего лишь способы выражения личности игрока.

ПОСТОЯНСТВО ОЗНАЧАЕТ — НАВСЕГДА!

Открывая онлайн-мир, готовьтесь к тому, что ваша команда будет работать там постоянно и неопределенно долго. Некоторые из этих игр, стартовав однажды, так никогда и не закрылись. Кстати, преждевременное закрытие того или иного проекта закончится поте-

рей веры клиентов не только в него, но и в другие игры этого же жанра...

Однако среди чисто профессиональных умозаключений попадается и немало забавного! В основном это связано с взаимоотношениями разработчиков и геймеров — первые обороняются, а вторые им всячески вредят...

MACROING, BOTTING И ПРОЧАЯ НЕХОРОШАЯ АВТОМАТИЗАЦИЯ

Неважно, что вы предпримете, но рано или поздно кто-нибудь все равно автоматизирует процесс игры в вашем мире...

СЛЕДСТВИЕ ИЗ ВЫШЕСКАЗАННОГО

Определившись, какие части игры больше страдают от "автоматизации", можно узнать, что в ней утомительно и/или просто скучно!

ИГРОВАЯ СИСТЕМА

Как ни таитесь, но игроки все равно расшифруют каждую формулу, статистику или алгоритмы игры. Как? Да просто экспериментируя с ней...

ЗАКОН КОСТЕРА

Качество ролевика обратно пропорционально числу играющих! Следствие №1: оптимальное количество геймеров — около 250.

И еще одно следствие: чем выше ежемесячная плата за игру, тем интереснее в нее играется!



Узнаете? Растительность из UO — ее, на основе фотографий от National Geographic, рисовал Раф Костер, по совместительству вдохновитель обсуждаемого проекта ЗПВМ.

КАКОМУ ТИПУ ОНЛАЙНОВЫХ ГЕЙМЕРОВ ТЫ ОТНОСИШЬСЯ?

Чтобы это узнать, сделай три простых шага:

1. Ответь на вопросы, выбирая из четырех предлагаемых ответов. Даже если ни один до конца не удовлетворяет — делай выбор! Если трудно остановиться на чем-то — разрешается выбрать два (не более!) самых "созвучных" ответа.
2. Сосчитай суммарное количество набранных очков, исходя из следующего "веса" ответов: а — 1, b — 2, c — 3 и d — 4 очка.
3. Определи "игровой фенотип" по описанию (в конце Теста).

1. В чем смысл онлайн-игры?

- a) накачать героя
- b) изучить все аспекты игры
- c) пообщаться с другими игроками
- d) надрать им всем задницу

2. Что обычно приносит расширение имеющегося виртуального мира игрокам?

- a) всякие необычные штучки, оружие, броню и так далее
- b) что-то новое для изучения
- c) я всегда бываю там же, где и друзья
- d) новое оружие и новые толпы монстров для уничтожения

3. Для чего персонажу нужны "уровни"?

- a) чтобы знать, насколько я развит
- b) это утомительно и ненужно, просто иногда из-за этого недоступно новое оружие или броня
- c) уровни — бессмыслица
- d) а это они нам так сообщают, кого можно убить...

4. Какая команда в MUD'e наиболее важна?

- a) идти

- b) смотреть
- c) смеяться
- d) убить

5. Что из нижеследующего ты бы с большей вероятностью сказал бы в чате?

- a) "500 очков экспы за 30 минут!"
- b) "Ты что, и правда не знаешь, как пройти в ту пещеру?"
- c) "Я был на занятиях, но как же я ЭТО ненавижу!"
- d) "Ты трусливый неудачник!"

6. Что важнее для достижения успеха в ORPG?

- a) развивать своего героя
- b) общаться, активно двигаться, искать
- c) кооперироваться с другими геймерами
- d) больше убивать

7. Что имеет наибольшее значение для ORPG?

- a) много уровней и умений
- b) изощренная система коммуникаций
- c) атмосфера игры
- d) крутая система боя

8. Чем ты больше всего гордишься в ORPG?

- a) как быстро я развиваюсь
- b) многие игроки обращаются ко мне за советом
- c) я знаю многих геймеров и многие — меня
- d) имею много вассалов

9. И еще раз, за что тебя уважают другие?

- a) за достижения
- b) мне задают много вопросов
- c) за авторитет
- d) за репутацию

10. Насколько глубоко следует изучать онлайн-игру?

- a) так, чтобы быстро и беспрепятственно развиваться
- b) да в этом весь смысл!
- c) только основы, остальное — неважно
- d) изучать стоит только тогда, когда полученные знания удастся применить. Особенно против других геймеров!

11. Что не хватает в нынешних играх?

- a) мало объектов для охоты и боев
- b) мало места (маленькие миры)
- c) неразвитый чат
- d) мал выбор предметов

12. Что "круче"?

- a) классное оружие
- b) хорошая потасовка
- c) прикольное общение
- d) толпы недругов

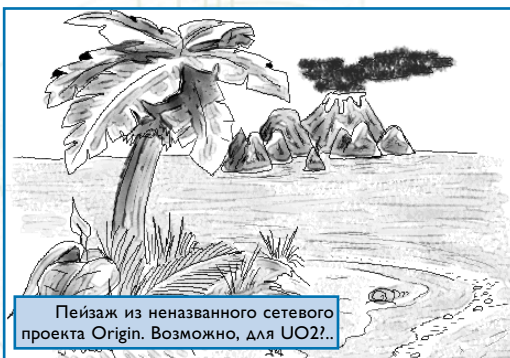
12-18 очков. Несомненно, перед нами — ТРУДОГОЛИК. Весь смысл игрового процесса для таких геймеров заключен в наборе уровней и опыта, коллекционировании предметов, в развитии персонажа. Это самые честные игроки, покорно следующие задумкам разработчиков. Но... только до того момента, как развитие персонажа замедлится, — тут уж держитесь, ТРУДОГОЛИК пустит по все тяжкие (macroing, читы, трейнеры и т.д.), чтобы пестуемый герой не закил. Зато если с ТРУДОГОЛИКОМ сойтись поближе, он всегда поддержит поиздержавшего друга и деньгами, и оружием.

19-25 очков. ИССЛЕДОВАТЕЛИ — именно они бродят по всем уголкам виртуального мира, забираются в самые глубокие пещеры, форсируют реки. У них всегда есть карты, отмычки ко мно-

гим замкам. Увы, но чаще всего такая активность идет в ущерб развитию персонажа, а уж о накоплении и речи нет — зато сколько веселья и открытий! Кстати, именно ИССЛЕДОВАТЕЛИ — наиболее благодарная аудитория так любимых разработчиками глобальных квестов: "Пойди, не знаю куда, принеси, не знаю что!".

26-32 очка. ДРУГ, дружба, разговоры, частые встречи — насколько редким все это стало в обыденной жизни. Похоже, такие как ты, а их немало, именно за этим и приходят в Виртуальный Мир. Самые активные обитатели чатов, знающие все о привычках, учебе и даже семейной жизни своих виртуальных ДРУЗЕЙ — как же вы оживляете игру! Открытые и общительные ДРУЗЬЯ всегда знают самые последние новости, издают внутриигровую газету, содержат сайты с обширными форумами, рассылают новостные письма. И пусть их герои слабы, а денег нет ни копейки, если скучаешь — помни, ДРУЗЬЯ всего лишь в одном звонке по модему!

33 и более очков. Гроза всех других категорий геймеров — УБИЙЦА! Хорошо, если есть безопасный сервер, в противном случае трепещите несчастные. Клан УБИЙЦ сражаются друг с другом, а попутно истребляя попавших под горячую руку исследователей, друзей и трудолюбивых (а вот с ними-то — поспокойнее бывает...). С другой стороны, там, где PKilling запрещен — рядом с УБИЙЦЕЙ совсем неплохо начинать жизнь. Пока ты слаб, следуй за ним и подбирай выпавшее из монстров добро. В опытные бои УБИЙЦА не обращает внимания на меркантильные мелочи!..



Пейзаж из неназванного сетевого проекта Origin. Возможно, для UO2?..

НОВЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ

Неважно, сколько необычных возможностей скрывается в новом продукте. Игроки всегда недовольны и захотят большего!

УДОВЛЕТВОРИТЬ ГЕЙМЕРА? НЕВОЗМОЖНО!

Невзирая на самые лучшие намерения, любые измене-

ния в геймплей будут восприняты подавляющим числом игроков как заметно ухудшающие игру. Причем даже теми, кто уже подзабыл, как сам просил вас об этом...

ЗАКОН ОЛАЗЕЙКАХ

Если геймерам представится возможность чем-то злоупотребить в игре, то они ею непременно воспользуются!

ЗАКОН МЭРФИ (ДЛЯ ВИРТУАЛЬНОГО МИРА)

Стоит отлучиться на минуту, как игровые сервера немедленно виснут и самостоятельно уже не перезагружаются...

НАСИЛИЕ НЕИЗБЕЖНО!

Как разработчик, вы обязательно причините насилие людям, причем неважно, какие возможности есть для этого в игре. Насилие постигнет геймера везде: через боевую систему, убийство персонажа, приставание и преследования врагов, насилие словом или даже обычная грубость.

ТЕОРЕМА БАРОНА (AIR WARRIOR)

Неапатия — это здорово! Только конфликты заставляют геймеров спланировать и объединиться для достижения общей цели в игре.

ЗАКОН БАРОНА

Всемирная слава — вот что толкает большинство геймеров на участие в онлайн-играх; а что касается меньшинства, в панике отказывающегося от онлайн-ролевиков, то происходит это из-за боязни публичной... насмешки.

ЗАКОН ХЭНКА (MERIDIAN 59)

В каждом онлайн-сообществе людей преобладающая часть — злобные и безжалостные грубияны...

ОНЛАЙНОВЫЙ РОЛЕВИК — ЭТО ИГРА?

Это УСЛУГА для пользователей. Не игра. Это МИР. Не игра. Это СООБЩЕСТВО. Не игра. Каждый, кто говорит, что "это только игра" — не прав!..

СИ-ОНЛАЙН

ULTIMA ONLINE 2 — ВПЕЧАТЛЕНИЯ ВЕРНОГО ПОКЛОННИКА

Рассуждать на тему тенденций — милое дело. Во-первых, денежное, поскольку тексты получают объёмистыми. Во-вторых, нетрудное, особенно если по последней моде одного "элитарного" игрового журнала раслабиться и "лить поток сознания", то есть писать, что в голову прет, не заботясь о связности и смысле текста (простите, похоже, никак не отойду от "мощных струй", пару раз окативших меня со страниц "журнала-газета-книги"...).

А посему готовьтесь. Единственное, что обещаю, — не рассуждать на отвлекенную тему "игры нашей мечты", а посвятить себя анализу вполне конкретного проекта. Во второй половине прошлого года открытая Origin золотая жила (online RPG) наконец перестала быть монополией этого славного коллектива. Используя опыт первопроходца, еще два монстра игровой индустрии выпустили игры, которые вполне можно отнести к следующему поколению денежных насосов (нет, надеюсь, нужды их представлять?). Единственной более-менее революционной чертой обеих Ultima-киллеров была трехмерность. Из которой разработчики извлекли, по большей части, только внешнюю привлекательность (до красоты по-прежнему далеко...). Для собственно игрового процесса 3D движок мало что дал, ведь до шутера или, не к ночи будь помянута, файтинга боевым системам этих игр еще далеко. Максимум пользы от 3D — забраться в недостижимое для монстров место (скажем, крыша дома или большой валун) и кидать оттуда файрболы.

Красоты, конечно, впечатляют. Вот только последствия... На пинге все это, к счастью, не сказалось, но Asheron's Call стал первой игрой, вынудившей меня произвести апгрейд акселератора! Текстуры памяти, видишь ли, ему мало...

В остальном отличия от прародителя были количественными. Всего больше и разнообразнее. Больше рас (что ценно), классов, оружия, брони, заклинаний. Куда более привычная, хотя и несколько искусственная, ролевая система.

Плюс система глобальных квестов, когда от действий игроков как бы меняется устройство мира. Почему "как бы"? Просто на каждое доброе свершение со стороны игроков тут же следует ответная пакость от разработчиков, которая возвращает все на круги своя. Типичный пример, вычитанный в новостях. В AC не так давно группа героев-аватаров забралась в подземелья под тамошней тундрой и извела группу магов-злодеев. Чары их рассеялись, наступило всеобщее потепление и таяние снегов. Но это нарушило баланс магических сил в природе, появились какие-то таинственные призраки, и все опять покрылось коркой льда. Вот вам! Вещь совершенно неизбежная, поскольку ничего глобального не может произойти по определению.

Минус EQ и AC — хозяйственная деятельность. Практически отсутствующая! А это, на мой взгляд, недосмотр. Вспоминая блошиные рынки UO, толпы шахтеров и кузнецов, хаотичную частную застройку (например, бандинские замки на оживленных перекрестках), странно наблюдать почти полное отсутствие альтернативных развлечений в AC и EQ. Только бои с монстрами и людьми. Но в любом случае проекты-конкуренты оказались успешными и потянули на себя игроков. "Зеленая река" (или "река Зеленых"?), обмелела, и озбоченная падением прибылей Origin зашевелилась и в ноябре прошлого года объявила о начале работ над полноценным продолжением UO. С тех пор компания время от времени подкармливает своих поклонников крохами информации и бодро обещает учесть пожелания и даже провести серию предварительных тестов...

Что же нас будет ждать? При изучении писем "Самого Главного" (Starr Long, знаковый еще по первой части) кажется, что история повторяется. Изучение опыта конкурентов, учет требований моды и минимальные изменения в геймплее. Для начала построение мира. Похоже, что новых идей на эту тему нет. Несомненно, это будет фэнтези. Вот только какой? Заявлено, что не средневековой. Но и не футуристической. В оригинале это звучит следующим образом: "Это будет похоже, скорее, на Жюль Верна, а не на Айзека Азимова". Оба — на. Рассекать будем на дирижаблях и паровых дилжансах, что ли? Так сказать, будущее Британнии? Слава Токкиену, без пулеметов и лазерных винтовок. Ну и, конечно, это будет мир, о котором вы сможете сказать: "I've never seen anything like that before".

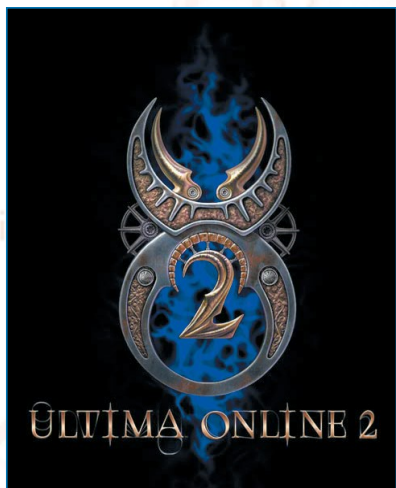
Не смешно. После сотого прочтения данной фразы в очередном пресс-релизе остается только достать из ящика дежурный гнилой помидор. Видали мы эти миры...

Предыстория и устройство вселенной, кстати, пока подлежат обсуждению. Разработчики обещали способствовать творчеству народных масс в этом направлении. К устройству мира можно отнести и сетевую архитектуру. Здесь совершенно ничего нового. Все те же независимые миры, обладающие идентичным начальным устройством, уникальным сообществом персонажей и всем тем, что это сообщество способно создать. Данная структура окончательна и обсуждению не подлежит! А самое кардинальное изменение... уже догадались? Ну, конечно же — полностью трехмерный движок. Что радует — он точно никак не связан с могучим тормозом от UO: Ascension (может, Бог таки есть?). А не радует, что единственный пример, который смогли придумать разработчики для объяснения его необходимости, так это возможность использования скелетной анимации и motion capture. Они, понимаешь, уже наснимали более шестисот часов этого дела с артистами из нетленки "Горещ" и воспитанниками Джеки Чана. Не пойте мне неправду, красиво — это очень хорошо. Но как насчет системы точечных повреждений, физики, изменения окружающего мира под действием мощной магии? Увы. Молчит хомяк...

Персонажи. Ролевая система, похоже, останется почти без изменений. Четко выраженных классов нет. Все навыки доступны для развития в любой момент времени. Маг-кузнец или лучник-рыбак. Что тренируешь, то и растет. Уровней нет, экспы не видать. В UO это нравилось, а чем вторая часть хуже? Зато антропоцентристы ущемлены. Вместо одной расы будет целых три. Смешно, но пока точно известно об одной. О людях...

И еще одно. На сей раз прямиком из U9. Все аватары, кроме скилов, будут наделены теми самыми восемью добродетелями, про которые все уши нам прожужжал Гарриот при раскрутке своего последнего шедевра. Соответственно, все деяния будут оцениваться с морально-нравственной точки зрения. Надо понимать, что пай-мальчишек, рыцарей без страха и упрека будут премировать? Остальное же место — на задворках общества. Что-то это мне как-то... Судьи-то, андрократы кто! Помнится мне, одним из изблюбленных — после убийства ближних — занятые в UO были воровство. Обидели тебя — пошел, тиснул по мечли. Расслабился. А при новой системе ходить "по газонам" с ослепкой придется. Либо будь противно правильным, либо останешься без сладкого.

Сильным изменениям планируется подвергнуть магическую систему. Была она, надо признать, кучей. Посему обещано расширить список заклинаний плюс поде-



лить их на школы с целью простого и быстрого достижения высоких уровней мастерства в избранной области. Приплюсуйте сюда новые возможности визуализации, вытекающие из обещанного современного движка. Цветомузыка!

Теперь перейдем к развлечениям. Жизнь аватаров во второй **UO** будет в целом богаче, чем в первой. Занятия по-прежнему делятся на мирные — для златолюбивых зануд и боевые — для истинных любителей приключений. Неисчерпаемые шахты Британии ждут своих гномов! И это правильно. Что **EQ**, что **AC** малость однообразны, поскольку чересчур смещены в action. Вот если бы еще добавили возможность копать, плавить, ковать, продавать. И опять копать! Хотя... редкие моменты просветления, нисходящие на замотанного многочасовой добычей руды "геймера-шахтера", заставляют его порой усомниться, что цель жизни состоит в выдаче нагара очередной сотни виртуальных брусков железа. Но возможность заняться **СОЗИДАТЕЛЬНОЙ** деятельностью определенно должна остаться. Разнообразие еще никому не мешало!

В любом случае цель "мирного" обывателя проста — скопить денег, закупить или создать самому рубило помощнее и броню потолще, а потом пойти и покоршить всех в мелкий вишнегрет. Возможности для этого в **UO2** все те же. Монстры на земле и под землей плюс собирать-геймеры, трупы которых и пахнут приятнее, и оснащены побогаче. С монстрами все останется, надо полагать, без изменений. А вот в области изничтожения живых противников Origin воспользовалась изучением как своего, так и чужого опыта. Все же неограниченный **PK** — идея ущербная. Она до крайности затрудняет жизнь огромной массе играющих. Одиному новичку

очень опасно высовывать нос из города — с гарантией одерут как лигуку. И как прикажете добывать средства к существованию и прокачивать боевые умения? Да и тем же шахтерам киллеры — нож вострый. Ну не ходить же на добычу в полном **plate armor**. Рыцарь с лопатой наперевес — маразм чистой воды. Убрать **PK** совсем — да за такое авторов самих на фарш пустят. Решений придумано два. Первое — переключатель. Неудобно, поскольку переключение должно быть затруднено, дабы не повадно было. Но именно в силу этого непросто вернуться на путь истинный с кривой дорожки человекоубийства. Да и плохо это сочетается с теми самыми ультимоскими добродетелями. Поэтому разработчики собираются взять на вооружение второй вариант — зоны, в которых каждый может напасть на каждого. Полная свобода воли и выбора в любой момент.

Последнее, что можно сказать о жизни в виртуальном мире, то, что разработчики обещают снабжать всех разнообразными квестами. Это тоже происходит из "опыта эксплуатации" функционирующих проектов. Несомненно, необходимая вещь, но как будет реализована? Все зависит только от фантазии ответственных за это благое дело. Самый же глобальный квест — следование по Пути Аватара. Или переход на темную сторону (Силы). Догадались бы они только сделать Гнездо темных...

Вот, пожалуй, и все, что на сегодняшний момент известно существующему. А что, собственно, можно было



ждать? Похоже, Origin собирается поступить точно так, как от нее и ожидали — минимум инноваций и риска, максимум проверенных временем фиш. Плюс доведение графики до существующих сегодня стандартов. Потратив в свое время сотни полторы "зеленых рублей" на первую часть, неужели я пройду мимо второй?

Ну и напоследок о рекламном ходе из арсенала богатеньких контор. К сотрудничеству привлечена фирма Тода МакФарлана (Todd McFarlane), специализирующаяся на изготовлении игрушек. Она будет разрабатывать дизайн аватаров и монстров. А также будет продавать их физические копии, раскручивая новую игру. Барби отдыхает.

To be continued...

CM-ONLINE

ЭКСПЕРТ: Кирилл КУЗНЕЦОВ (savoirc@gameland.ru)

HORIZONS

Платформа: PC
Жанр: 3D Online RPG
Издатель: Artifact Entertainment
Разработчик: Artifact Entertainment
Онлайн: <http://www.artifact-entertainment.com/horizons/>
Выход: 2001

Поздравляю, дорогие коллеги-игроманы, с зарождением очередного игрового проекта: уже несколько месяцев компания Artifact Entertainment (бывшая VB Designs) в поте лица ведет работу над фэнтезийной ролевой игрой **Horizons**.

Пока об этом потенциальном шедевре мало что известно — разработчики, как обычно, весьма скупы на комментарии и большей частью молчат как партизаны на допросе. Однако приоткрыть завесу тайны мы все же, как обычно, сможем.

На сей раз нам предстоит покорять бескрайние просторы мира, в котором правят несколько империй, населенных различными расами и народностями.

Horizons планируется как многопользовательская RPG,

родственная таким шедеврам, как EverQuest, Asheron's Call и Middle Earth. Но с заметно большим уровнем реализма.

ГЕОГРАФИЯ

Игровой мир **Horizons** находится в стадии разработки, но, по словам Дэвида Аллена из Artifact Entertainment, уже можно обещать, что карта мира будет огромной, а число одновременно играющих — многим больше, чем

в любой из ныне существующих игр в жанре MMO-RPG. Соответственно и поддерживать игру будут сразу несколько серверов в Европе, Америке и Азии.

Мир **Horizons** — Истария (Istaria) — воистину велик и разнообразен, причем не только ландшафтом, но и уникальными возможностями — отважный исследователь может не только путешествовать по бескрайним просторам континента, бороздить моря и покорять небеса, но и посещать океанские глубины и подземные штольни и пещеры.

Разумеется, наиболее часто героям предстоит передвигаться по суше, на своих двоих, оседлав лихих коней или "используя иные формы транспортировки" (как загадочно заявили нам авторы игры, но потом все же раскопались и принялись описывать достоинства и недостатки верблюдов, пегасов, грифонов и иной магической и не магической живности). Именно на суше сосредоточена большая часть городов, ферм и иных полезных сооружений.

Как говорят горцы, настоящий мужчина должен вырастить дерево, построить дом и воспитать сына. Ну, с деревьями и сыновьями в **Horizons** все пока довольно проблематично. Зато дом себе можно не только купить или арендовать, но даже построить и иметь свой уго-

лок, где можно, лежа на удобной кровати, восстановить силы, а также хранить имущество. Изначально таким местом является дом, в котором герой "родился". Строят дома только в специальных зонах, определенных правительством. Если игрок попытается своевольно начать и строить в неполюженных местах (тем самым уклоняясь от уплаты налогов), его ждут крупные неприятности, к примеру, — карательный рейд правительственных сил. Кроме того, доставить стройматериалы в

отдаленное место — тоже не самая простая задача.

Для тех рас, которые дневному свету предпочитают мрак подземелий (троллей, огров, гоблинов и карликов), а также приключенцев, выполняющих квесты и ищущих сокровища, Istaria предлагает широкий ассортимент подземелий, пещер и даже подземных городов. Хорошо подготовленный маг или дракон может летать

в небе "аки птица". Кстати, к небесам нужно быть внимательным всегда, не только из уважения к небожителям, но и для того, чтобы обезопасить себя от внезапной атаки стаи гарпий или иных подлых сюрпризов. В отличие от большинства RPG водоемы в **Horizons** служат не для ограничения игрового мира, а являются полноценной территорией для исследований и приключений — тут живут подводные расы, довольно много пещер, подземелий и городов.

Чтобы еще больше добавить реализма в мир **Horizons**, заботливые разработчики решили поманипулировать с погодой. Теперь многое зависит от "даров небес", а они более чем разнообразны: дождь, снег, град, шторм, ураган, торнадо и т. д. Так что опасаться стоит не только когтей монстров и клинков оппонентов, но и стихии — можно замерзнуть в снегах (без теплой одежды) или быть унесенным в неизвестность порывом урагана.

Вне зависимости от расы герой начинает свой путь подростком (к примеру, человек — с 16 лет, дракон — с 3). При этом у каждого нового обитателя мира Horizons есть своя собственная история предыдущей жизни и NPC-родители(!). Игрок будет всецело зависеть от виртуальных родственников — ну а кто же еще поначалу будет кормить, поить и давать денюжки на карманные расходы? Но вот еще более интересный факт — вновь созданный герой вполне может иметь сестру — героиню, которой будет управлять совершенно другой игрок(!).



Колодец, дай воды напиться.

ПОЛИТИКА

Как и положено приличному игровому миру, Истария поделена между могучими враждующими империями. Отсюда логически вытекает еще одна оригинальная особенность **Horizons** — возможность для игроков принимать участие в управлении империей, вплоть до написания законов.

Развитие государства полностью зависит от воли игроков. Законы, по которым живет империя, принимаются занятыми посты в правительстве героями. И законы в **Horizons** — не пустой звук. Конечно, можно пропустить мимо ушей постановление о прекращении сообщения между двумя городами, но тогда не стоит особо удивляться своему волшебному превращению в ежика усилиями бригады лучников, следящих за исполнением решений властей.

Большое внимание уделяется различным формальным и неформальным организациям геймеров.

Первыми в ряду стоят религиозные. Ведь только щедрые пожертвования в соответствующие храмы помогают воскресить безвременно почившего героя (кто хоть раз терял от нелепой случайности или злобного PK-killera накачанного долгими игровыми часами персонажа, особенно высоко оценит эту возможность).

Иное объединение — гильдия. Обычно они складываются по профессиональному признаку — гильдия воинов, воров, магов и т. п. Игроки са-

ми занимаются оргвопросами и устанавливают гильдийные порядки.

Своеобразными организациями являются и банки, которые хранят деньги героев от воров и даже дают займы. Новация подстерегает и тут — если вовремя не вернуть деньги, у героя конфискуются заработанные очки (experience points).

Но самая могучая организация — **Kutan**, нечто вроде самураев, способных в одиночку противостоять целому гарнизону. Стать членом этой организации могут лишь самые выдающиеся игроки.

Каждая раса, империя и город имеют свою предысторию, за развитием которой следят разработчики. Из этой богатой базы черпаются квесты. Существует масса мелких квестов и один — главный. Как только последний выполняется, разработчики тут же придумывают новый, превращая сюжетную линию **Horizons** в бесконечный сериал.

Подобное разнообразие логично выливается в разнообразие обитающих в Истарии рас.

РАСЫ

В отличие от многих онлайн-ролевых игр, расы в **Horizons** отличаются сбалансированностью достоинств и недостатков (в теории... — прим. Ред.). Например, одна из самых могучих — драконы. Однако герой, решивший выбрать вместо рук — крылья, а доброго клинка — когти и пламя, должен быть готовым к тому, что начнет свой путь не могучим боевым драконом, а недавно вылупившимся из яйца драконенком, еще не скоро овладеющим силой предков. А потому гораздо уязвимее прочих созданий в первые годы жизни. Зато если уж удастся выжить, обидчиком не позовишься.

Вне зависимости от расы герой начинает свой путь подрастом (к примеру, человек — с 16 лет, дракон — с 3). При этом у каждого нового обитателя мира **Horizons** есть своя собственная история предыдущей жизни и NPC-родители(!). Игрок иногда может всецело зависеть от виртуальных родственников — ну а кто же поначалу будет кормить, поить и давать денежки на карманные расходы? Но что еще более интересно — вновь созданный герой вполне может иметь сестру — героиню, которой будет управлять другой игрок(!). Со столь глубокой проработкой "корней" лично мне встречаться до сих пор не доводилось.

Подробнее существующие в **Horizons** расы представлены на врезке.

ГЕРОИ

Как положено в RPG, покорение мира начинается с создания героя. На этом этапе определяется имя, раса, пол и характер героя, а также его социальное положение и религиозные воззрения (это очень важно, к примеру, правильный начальный выбор гарантирует возрождение погибшего героя, пусть и с потерей опыта). Как только эти базовые характеристики определены, **Horizons** сам выбирает место рождения, родителей

(NPC) и историю детства.

Параметры героя не подкупают новизной — это привычные: сила, здоровье, ловкость, интеллект, мудрость и харизма. И вторичные — выносливость, скорость, точность, сила воли.

Пресловутый характер героя (или "устремленность" — Alignment) тоже присутствует среди выбираемых характеристик. Но в отличие от большинства RPG здесь возможны очень тонкие настройки. Ведь диапазон колеблется от -1000 (архизлобный) до +1000 (невообразимо добрый как Дед Мороз).

Характер по ходу игры изменяется и зависит от поведения героя (воровство, убийство героя с противоположным характером, помощь нищим, молитвы в храмах, нарушение законов и т. п.). Он определяет как отношения с NPC-персонажами и различными организациями, так и возможности использования некоторых предметов.

Помимо параметров герой обладает навыками, например, владение длинным мечом или стрельба из лука, которые развиваются в ходе тренировок путем распределения очков (skill points). При этом в **Horizons** мы встречаем уникальную особенность: если герой развивает какой-либо навык, к примеру, то же владение длинным мечом, то немного развиваются и смежные навыки, такие как владение коротким мечом и ножом. Это, безусловно, добавляет реализма в игровой процесс.

Процесс тренировок тоже отличается от общепринятого — развивать навыки можно не только в тренировочных центрах, но и в спаррингах с более опытными игроками.

Опыт (experience), из которого и складываются при достижении определенного уровня очки на развитие навыков, герой получает от уничтожения монстров, выполнения квестов, нахождения сокровищ и в ряде случаев — убийства других героев.

Каждый новый уровень, достигаемый героем, приносит 10 очков на навыки, 3 — силы духа и 1 — жизни (hit point). Кроме того, при достижении определенного уровня у героя могут появляться новые способности. Кстати, что я все о войнах — можно превратить своего героя и в ловкого торговца. Бизнесменам в **Horizons** живется вполне сносно.

НАЗВУК И ЦВЕТ ТОВАРИЩЕЙ НЕТ?

К сожалению, графика игры пока не блистает новаторством. Более того, так как релиз **Horizons** запланирован через год, а то и два, она может отстать от конкурентов. Но пока полигональный мир на скриншотах смотрится терпимо. Нам даже обещают поддержку графических ускорителей.

О звуке вообще можно судить лишь по словам создателей игры: "Мир будет заполнен звуками, начиная от пения птиц и заканчивая лязганьем оружия о доспехи. Все вокруг будет озвучено". Посмотрим, чего стоят эти хвалебные заявления... через год-другой...

СИ-ONLINE



УДИВИТЕЛЬНЫЕ РАСЫ HORIZONS

Human (человек в мир Istaria приходит в возрасте 16 лет). Ну что тут скажешь — человек и в Африке человек. Этаким середнячком по своим параметрам. Универсал широкого профиля, способный освоить почти любую профессию.

Giant (гигант, 9 лет). Человек-переросток. Очень сильный, но, как правило, немного туповатый и малоподвижный. Из всех рас наиболее прожорливый, менее наблюдателен, чем человек, зато способен дольше плавать (что немаловажно).

Dwarf (карлик, 11 лет). Несмотря на маленький рост, весьма силен, но изрядный тормоз. Много ест и плохо плавает. Неплохо видит в темноте и обладает развитым обонянием.

Gnome (гном, 11 лет). Маленький и тонкий. Весьма умен, отличные магические способности. Способен противостоять воздействию ядовитых кислот. В остальном довольно похож на Dwarf.

Obbin (оббин, 10 лет). Низенький толстяк-колобок, в то же время весьма проворный. А потому — отличный ворюшка и довольно приличный лучник. К сожалению, отличается слабохарактерностью. Зато не любителю покушать!

Elf (эльф, 13). Гораздо стройнее и изящнее любого человека. Обладая неординарной ловкостью и развитым интеллектом, он весьма предрасположен к занятиям магией.

Saris (сарис, 17). Более близкий к человеку родственник эльфов. Как следствие — отличный вор и лучник, однако меньший интеллект, чем эльф, и медленнее человека заживает раны.

Ogre (огр, 14). Большой и уродливый. Сильный, но медленный. Туповат и некудышный маг. Очень любит "немного подкрепиться".

Goblin (гоблин, 7). Низенькое зеленокожее создание, не сильное, но очень прыткое.

Orc (орк, 10). Внешне можно принять за человека, если бы не невероятно отталкивающее лицо. Силен и вынослив, но недостаточно ловок и очень туп.

Trolls (троль, 11). Гигант, причём весьма проворный. Обладает способностями к регенерации при ранении. При этом интеллект довольно ограниченный.

Lamurian (ламуриан, 6). Ящерообразный. Отличный половец, может дышать в воде. Вне воды может продержаться не более 2 часов.

Sslik (сслик, 8). Двуногая, похожая на человека рептилия. Любит теплый климат, потому обитает в джунглях и пустынях. Почти не нуждается в пище.

Dragon (дракон, 3). Очень редкий вид, потому что часто гибнет в ранние годы. Пока дракон юн, размеры его меньше человеческих, он не может летать и довольно слаб. Однако если дракончик сумеет вырасти, победить его крайне сложно.

Demon (демон, 6). Могучий, злобный и коварный. Плохо контролирует себя. Однако в юности довольно уязвим. Одним словом, таких давить надо еще в детстве.

Devil (дьявол, 6). Весьма силен. Старается вербовать сторонников, не гнушаясь никакими средствами. Отличный маг.

Vampire (вампир, 6). Бессмертный кровопивец. Не боится огня, однако при дневном свете значительно ослабевает. Ловок и умен. Нередко прилично владеет магией.

Интересной новацией **Horizons** является мультиязычность героев. В разных частях игрового мира распространены разные языки (почти каждая раса имеет свой, уникальный). Что делает еще более сложным и увлекательным путешествие и выполнение квестов вдали от родины, в "чужих" краях.

ROGER WILCO

http://www.gameland.ru

Объем: 384 Кб.
Интернет: www.resounding.com

Каждая игра, будь то Tetris или Quake III, со временем надоедает. Именно поэтому геймеры рвутся в Интернет, чтобы обрести для себя нечто новое, и в большинстве случаев находят это "в лице" мультиплеера. И это правильно, ведь получить свою дозу адреналина, играя

с ботами, невозможно, как бы ни старались разработчики этих самых ботов сделать их похожими на живых игроков. А как приятно, когда после очередного флага на экране высвечиваются длинные и нецензурные послания живого противника, вдоволь наевшегося свинца, или, наоборот, короткая фраза "DIE BITCH!" (если от человека — все равно приятно...).

Положа руку на сердце — в переговорах между игроками заключена львиная доля интереса многопользовательской игры! Но есть одна загвоздка — время, потраченное на набор посланий, и проблема эта не так ничтожна, как кажется. Именно неумение быстро печатать сформировало сословие геймеров, играющих не дома, а в клубах. Для непрощенных поясню — в игровых клубах послания не пишут, а выкрикивают "вживую" (хотя как порой обидно за русский язык...). А попробуй-ка напечатать все эти проклятия во время напряженного боя! В клубе, конечно, хорошо, но ведь дома — комфортней и дешевле. Да и клубы эти не везде есть!

Именно так рассуждали разработчики программы Roger Wilco (RW). Они сумели воссоздать то, что до этого было только в клубах, — голосовое общение между игроками в реальном времени. Правда, и до выхода RW разработчики других программ предпринимали попытки достичь чего-то подобного, но... их проекты вскоре закрывались по причине нехватки средств или же просто из-за отсутствия пользовательского интереса. RW, к счастью, эти проблемы обошли стороной, и она стала сегодня одной из самых популярных игровых утилит в мире.

Сейчас вы узнаете, почему. Официально RW не считается игровой утилитой, а ее

функции трактуются разработчиками как функции обычного сетевого чат-клиента типа ICQ, но основанного не на текстовых, а на голосовых сообщениях.

Самой собой у отечественных геймеров возникает вопрос, а можно ли использовать RW при наших совковых сетях? Можно, отвечают разработчики, соединения 28.800 вполне достаточно!

Важная особенность RW — ее доступность. Во-первых, она абсолютно бесплатна, а во-вторых, так легка в управлении, что любой человек, знающий английский язык, может "оседлать" ее в первые же минуты использования. Кроме доступности стоит отметить и способность программы к взаимодействию с web-узлами и ICQ. Не последнюю роль в RW играет качество передаваемого звука (лучше, чем СВ радио) и поддержка различных звуковых карт и микрофонов (от Sound Blaster 16/32/Live до карт серии Diamond Monster Sound).

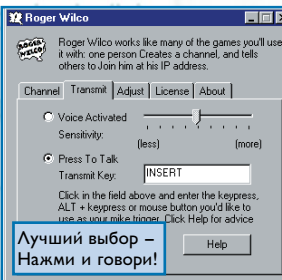
Как же с ней работать?

В главном меню RW есть пять закладок, с помощью которых и осуществляется общение с программой (Channel, Transmit, Adjust, License, About).

Закладка Channel служит для работы с чат-каналами. Через нее можно открыть собственный чат-канал прямо у себя на компьютере (кнопка Create), присоединиться к каналу, созданному другим пользователем (Join), покинуть канал (Leave), "кикнуть" кого-либо из своего канала (Kick) или же просто посмотреть список пользователей, висящих на нем.

С помощью закладки Transmit производится выбор между двумя видами передачи голосовых сообщений (Voice Activated или Press-to-Talk). В первом случае (V-A) голосовая связь между пользователями поддерживается постоянно, что не очень удобно, так как трафик в этом случае сильно загружен. Во втором случае (P-T) голосовые сообщения передаются только при нажатии какой-либо клавиши на клавиатуре (определение клавиши — в поле Transmit Key в этой же закладке). Если устраивает первый вариант, то нужно выбрать степень чувствительности микрофона в поле Sensitivity (чем меньше чувствительность, тем меньше загружен трафик).

Регулировкой громкости принимаемых сообщений занимается закладка Adjust. Формально тут настраиваются колонки. Кроме громкости звука здесь же можно выбрать и формат передаваемых сообщений (WAV или DirectSound).



С закладкой License все ясно и так, по ее названию, там находится то, что называют "регистрацией" программы. Возникает противоречие: программа бесплатная, но ее нужно зарегистрировать. Не пугайтесь, просто разработчики хотят знать, кто именно пользуется RW, чтобы в дальнейшем ориентироваться на предпочтения большинства пользователей, а зная, что народ "за так" форму заполнять не станет, разработчики и пошли на такой "грязный шаг". Для регистрации нужно зайти на официальный сайт RW (www.resounding.com) в раздел Register Roger Wilco, заполнить небольшую форму и получить персональный код, иначе после пятнадцати подключений к какому-либо из каналов программа станет недоступна.

Закладка About сделана для того, чтобы пользователи знали, кому принадлежат права на RW, кто ее разработчик, как попасть на официальную страничку программы и адрес службы тех. поддержки.

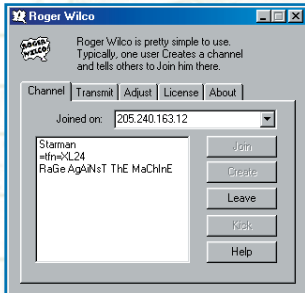
Мы уже упоминали о взаимодействии RW с ICQ. Пришло время объяснить, как именно это происходит. Представьте ситуацию, что два пользователя ICQ решили поговорить между собой по микрофону с помощью RW. Для этого одному из них нужно нажать правой кнопкой мыши по имени второго (в ICQ), выбрать опцию Internet Telephony/Games, а затем опцию Roger Wilco. Далее ICQ автоматически запустит RW и соединит обоих пользователей на одном чат-канале.

Кроме того, RW взаимодействует и с web-узлами. На любой web-страничке можно поставить ссылку на чат-канал RW, и когда пользователь активирует эту ссылку, RW автоматически подключится к нему (подробности для web-мастеров на www.resounding.com).

Когда все прочие особенности RW разобраны, можно поговорить и о самой главной, на мой взгляд, функции — голосовом сообщении между игроками во время игры. Все очень просто. Прежде чем начать играть, геймеры подсоединяются через RW к одному чат-каналу. Когда соединение установлено и голосовая связь налажена, каждый из игроков запускает игру и, как обычно, присоединяется к игровому серверу и спокойно играет. При этом голосовая связь между ними не прерывается и функционирует достаточно гладко...

Именно поэтому RW — небольшая и на первый взгляд малофункциональная программа — стала хитом игровой индустрии и популярнейшей игровой утилитой последних месяцев!

СИ-ONLINE



IP адрес не маскируется, а значит, возможны атаки недобросовестных чаттеров.



Внимание! Регулируем не Мишу (Mike), а чувствительность микрофона!

ЭКСПЕРТ:

Александр ОЛЬХОВСКИЙ (olkhset@online.ru)

Q3 БЕЗ МОДЕМА И НАДОЛГО

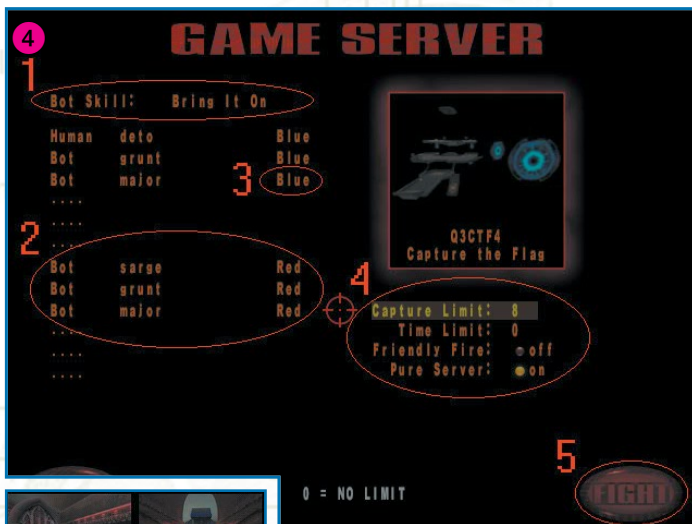
#7(64), АПРЕЛЬ 2000

Сколько шуму наделали Epic Megagames и Кармак, выпустив Unreal Tournament и Quake 3 (соответственно), создав тем самым пищу для размышлений и споров миллионов геймеров! Что ж, мнения разделились, и каждый понял, что ему ближе. Профи и фаны Q выбрали Арену, проводя на ней в сети круглые сутки и лишь иногда поигрывая в UT. Остальные геймеры предпочли разнообразие графике и лишь иногда вспоминали про Новую Кваку...

Сказать нечего — Id поспешила. Такого недоделанного шедевра мы ещё не видели и, думаю, не скоро увидим. Но речь не о том. Сия заметка полностью и бесспорно посвящена Арене, а точнее тем "крутым геймерам", кто собирается коротать за ней скучные будни без модема или сетки. А таких, к сожалению, не так уж и мало.

Благо Кармак все же разрешил нам "коллотить" настоящий искусственный интеллект, а не кучку бездумных роботов, на быструю руку сляпанную из сотни темных полигонов. И что бы там ни говорили про godlike режим в UT, Ареновские





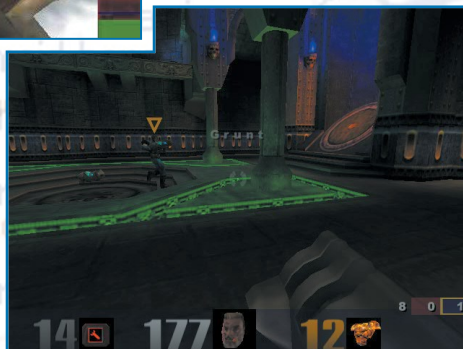
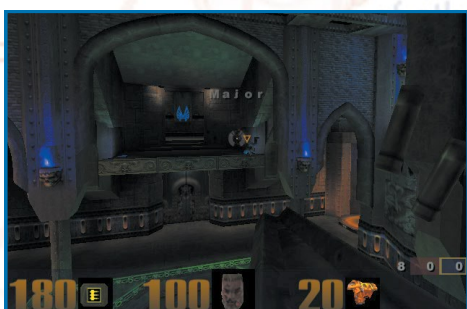
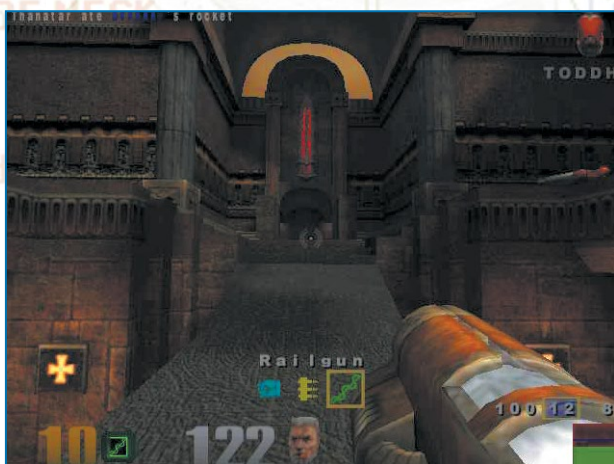
боты могут пощелкать нервы даже самому опытному игроку.

ОЧЕМ РЕЧЬ ТО?

Никто не собирается рассказывать о способах размножения ботовских мозгов по стенкам "живых" раундов Арены (судя по их способностям, там есть что размазывать). Про бессюжетную молотиловку искусственного интеллекта тоже нет смысла говорить. Однако далеко не каждый геймер знает о существовании возможности игры в CTF (Capture The Flag — о нем подробнее ниже) или в Team Deathmatch "без модема или сетки", а другими словами — "с ботами"...

И ЭТО ВСЕ?!

Вся закавыка в том, что Кармак решил немного поиздеваться над порой невнимательной публикой. Все радости игры с ботами он заключил в одну очень неприметную кнопку. Называется она "skirmish" и находится в подменю "single player", там, в самом низу, перед кнопкой "fight" (1). Нажав ее, вы попадете в еще одно подменю (подобно (2)). Это главные настройки будущей игры. Нажмите несколько раз на поле выбора типа игры (3), пока там не появится режим "Capture The Flag". Выберите карту, затем жмите "next". Появилось еще одно меню с подробными настройками предстоящей битвы (4).



Для начала задайте уровень интеллекта ботов (4/1). Затем — самих ботов (4/2). Указать команду, за которую они будут сражаться, можно изменив значения полей рядом с именем бота (4/3). Справа под "фотографией" уровня находятся самые важные настройки — установка правил игры (4/4). Самая верхняя — Capture Limit (а в десматч-модах — Frags Limit) — максимальное количество флагов (фрагов в deathmatch), на котором игра заканчивается (ясное дело — кто больше набрал, тот и победил). Второе поле — установка ограничения по времени. Если туда вписать число 30, то после 30 минут непрерывного боя игра закончится в пользу набравшего большее количество фрагов (в нашем случае — укравшего большее количество флагов). А если же оставить цифру 0, то играть вы будете до определенного количества очков. Остальные функции не такие уж и важные, и понять их действие тоже не трудно. Ботов расставили, правила задали, теперь смело жмите на "fight" и вперед!..

ЧТО ЗА МОДЫ?..

Похоже, не все еще знают, что такое Capture The Flag, Deathmatch, Free For All. Это, господа, — моды ("modes"). Вроде как "правила сетевой (а теперь и одиночной) игры".

CTF — дословно "захвати этот флаг". Перевод раскрывает всю суть мода — "вроде флаги какие-то таскать надо". Именно! Дело такое — у каждой команды есть своя база. Где-то на ней спрятан флаг (у каждой команды, ясное дело, свой). Задача — пробраться к этому флагу и... своровать его. Да прямо вот так — прибежать и взять!

Но самое-то интересное — его еще нужно дотащить до своей базы. А точнее — до своего флага. Тогда вашей команде прибавят очко. Фраги (количество убитых вами врагов) здесь роли не играют. Так что тактика "забраться на башню и отстреливать всех внизу из BFG" здесь не пройдет.

С десматчем вроде все понятно — бегай по раунду, кроши всех направо налево, зарабатывай фраги. Командный десматч (Team Deathmatch) — практически то же самое, только вы друг друга не бьете (во всяком случае, стараетесь не бить...).

Ну а чтобы объяснить суть мода "Free For All", достаточно его перевода — "Каждый за себя".

И НАПОСЛЕДОК...

Вот в принципе и все, что я хотел рассказать. Если появятся вопросы, буду рад на них ответить, — пишите мне или, если удобнее, на dolser@gameland.ru.

Ну и как всегда, пара ссылок: www.quake3arena.com — официальный сервер Арены, <http://sq.hotmail.ru/q3/> — русский web-сайт про Quake 3 (там же — остальные ссылки)...

СИ-ONLINE



Читайте во третьем

НОМЕРЕ

Official PlayStation

COVER STORY
Medieval 2

НОВОСТИ PS U PS2

RULEZ
Square Millennium

XUT
Syphon Filter 2

В РАЗРАБОТКЕ
Vagrant Story
Resident Evil Gun Survivor
Radikal Bikers
Persona 2 Innocent Sin

Tenchu 2
Die Hard Trilogy 2

ОБЗОР
Gran Turismo 2
SaGa Frontier 2
40 Winks
Ace Combat 3
Star Ixiom

ПРОХОЖДЕНИЯ, ТАКТИКА
Tomb Raider 4
Resident Evil 3

КОДЫ

ПИСЬМА, ГАЛЕРЕЯ

ДАЛЬНОБОЙЩИКИ 2

Т

Дмитрий Эстрин

о, что российские разработчики предпочитают делать прежде всего оригинальные игры, известно всем. И вряд ли такое положение вещей может кого-либо не устраивать. Конечно, попытки многих создать экстраординарный шедевр далеко не всегда увенчались успехом, многие невероятнейшие проекты так и не увидели свет, но достаточно того, что время от времени появляются игры, которые просто-напросто не с чем сравнить.

Сколько вы можете назвать гонок, в которых для того, чтобы тронуться, нужно было завести двигатель? Можете ли вы вспомнить настоящие симуляторы вождения, которые при всем своем реализме оставались бы захватывающими играми? Да и во многих ли гонках вообще существовала возможность прокатиться не только на надоевших Ferrari и Lamborghini? "Дальнобойщики" одним своим появлением изменили буквально все. Сверхреалистичная игра — симулятор вождения грузовиков от новосибирской команды разработчиков — для многих полностью изменила представление о популярном жанре.

В принципе, то, что рано или поздно мы увидим продолжение "Дальнобойщиков", не вызывало никаких сомнений. При этом не особенно сложно было предположить, что оно собой будет представлять. Больше реализма, больше грузовиков, больше трасс, более развернутый игровой процесс — все это понятно и очевидно. С другой стороны, когда, в принципе, то же самое видишь своими глазами в практически готовой игре, понимаешь, что разработчикам все-таки удалось сделать то, чего мы никак не ожидали. В общем, эксплуатацией удачной идеи авторы "Дальнобойщиков" не ограничились.

На самом деле, на этот раз был создан целый мир. Вопрос о количестве трасс некорректен и неуместен. "Дальнобойщики 2" в этом отношении очень нетипичны, поскольку счет идет не на сотни и даже не на десятки. Основное игровое действие разворачивается на одной-единственной трассе... Но представьте себе, огромную территорию. Несколько городов, несколько поселков, несколько десятков складов, десятки бензозаправок и ремонтных станций... Естественно, леса, горы, реки, мосты... Естественно, бесконечные дороги, временами, переходящие в бездорожье... Где-то в горной области этой территории ведется добыча драгоценных камней, которую пытаются контролировать криминальные авторитеты. Соответственно, на дорогах часто возникают перестрелки... Патрульная машина или вертолет, расстреливающие любой подозрительный грузовик, который не останавливается по первому приказанию, здесь не редкость. Опасаться следует и стремительно проносящихся по дороге джипов...

С другой стороны, где, как не здесь, можно сделать большие деньги? Спекуляция грузами, а в будущем тотальная монополизация торговых путей — весьма доходное предприятие. В общем, заезаем в КамАЗ-6520, закупаемся какой-нибудь ерундой и...

Elite. Или Privateer. Это — то, что приходит в голову сначала. Вместо космических кораблей — грузовики. Вместо пиратов — бандиты. Вместо планет — торговые базы, склады и города. Вместо аркадного shoot'em up — реалистичные погони. Вместо космоса, наконец, — дороги. В остальном игровой процесс повторяется до самых незначительных элементов. Есть квесты, важную роль играет совершенствования грузовика и покупка нового, существует даже возможность нанять дополнительных водителей, с которыми появится возможность в несколько раз увеличить грузодоставку.

При этом мир, в котором мы оказываемся, живет по своим законам. И дело не только в случайных бандитах и патрулях. Стоит обратить внимание на многочисленных конкурентов, которые в состоянии повлиять на изменение цен в разных торговых точках. Фактически на дорогах разворачиваются своеобразные соревнования, правда, не много отличаются от тех, что организовывались в первой части игры. Если раньше все было больше похоже на спортивные соревнования, то теперь мы сталкиваемся суровой правдой жизни.

И если раньше нам приходилось говорить только о реалистичности поведения грузовиков на дороге, то теперь нам придется принять во внимание и реалистичность целого мира. День сменяет ночь, постоянно изменяется погода... В принципе, подобные слова вы можете встретить практически в каждой статье, но в "Дальнобойщиках 2" вы столкнетесь с чем-то необыкновенным. На моей памяти на PC еще не было ни одной игры, в которой столь качественно была реализована временная и погодная модель. В этом смысле игру можно сравнить разве что только с Shenmue. Смотреть на небо в "Дально-



Платформа: PC
Жанр: гонка/симулятор
Разработчик: Softlab
Издатель: 1C
Онлайн: <http://www.softlab-nsk.com/htruck2/index.html>
Дата выхода: апрель 200
Требования к компьютеру: Pentium 266, 32 MB RAM, Win/95/98

МОДЕЛИ ГРУЗОВИКОВ:

- | | | |
|---------------------|-------------------------|------------------------|
| Зил-5423 | Peterbilt Peterbilt-379 | Mercedes-Benz "Actros" |
| КамАЗ-6520 | Toyota Surf HiLux | BMW M5 |
| Газель (3 модели) | Nissan Patrol Safari | Volvo FH12 |
| FreightLiner FLD120 | Scania R124LA | DAF 95XF |
| Mack CL713 | Renault Magnum | International 9000 |
| Kenworth T2000 | | "Eagle" |





бойщиками" также интересно, как и по сторонам. Несколько минут назад еще было ясно, появилось облачко, за ним еще одно, постепенно небо заволакивают тучи, начинается дождь, который со временем превращается в жуткий ливень. Выглядит это совершенно естественно и правдоподобно. Ну, а рассвет на берегу горного озера вообще не имеет смысла описывать...

Усомниться в том, что мы сидим за рулем многотонного монстра, в процессе игры просто невозможно. Физическая модель просто безупречна. При этом Зил-5423 отличается от Volvo FH12, как "Запорожец" от "Мерседеса". В "Дальнобойщиках 2" каждый грузовик обладает своими техническими характеристиками, которые, кстати, были получены от автомобильных производителей. При этом мы говорим не только о банальной динамике разгона, максимальной скорости и тормозном пути. Габариты машины, ее вес и еще множество других, на первый взгляд, не самых важных деталей оказывают реальное влияние на игровой процесс. Да, если в первой части "Дальнобойщиков" была одна кабина на все грузовики, то теперь разработчики исправили сие недоразумение. Теперь, кстати, появилась возможность "повертеть" в кабине виртуальной головой.

Между тем, в "Дальнобойщиках 2" можно будет покататься не только на грузовиках, но и на более привычных легковушках. Для этого, правда, придется воспользоваться кодами, которые в эксклюзивном порядке будут предоставлены "Стране Игр". И воспользоваться ими стоит! Причем не только из праздного любопытства. Достаточно сравнить поведение на дороге грузовика и легкового автомобиля, чтобы по достоинству оценить проделанную авторами игры работу.

На мой взгляд, самым привлекательным в "Дальнобойщиках 2" окажется масса неожиданностей, которые ждут нас в пути. Нет ничего веселее момента, когда заканчивается бензин и грузовик глохнет в двух метрах от заправочной станции. Что уж там говорить о различных авариях, внезапно подворачивающихся квестах и коварных бандитах!

Игра должна оказаться незаурядной и с точки зрения графики. Очень аккуратные, неразмазанные модели грузовиков, уходящий в бесконечность горизонт, даже весьма необычные световые эффекты — все это как нельзя лучше должно подойти к симулятору грузовиков. Ради справедливости стоит отметить, что текстуры в игре не отличаются большим разнообразием. Понятно, конечно, что иначе и быть не может, ведь территория по-настоящему огромна, при этом она не подгружается кусками каждые пять минут, а загружается вся сразу.

Огромным достоинством "Дальнобойщиков 2" должно оказаться музыкальное оформление. Дело в том, что музыка для игры была написана группой "Ария", которая в представлении, разумеется, не нуждается. Тяжелые треки сами по себе вызывают ассоциацию с пыльными дорогами, запахом бензина и ревом мотора.

Уже сейчас у нас нет никаких сомнений в том, что "Дальнобойщики 2" на этот раз не только оправдают связанные с ними надежды, но и станут на долгое время своеобразным эталоном гоночных симуляторов. По крайней мере, отношение разработчиков к сиквелу иначе как образцовым назвать нельзя.

СИ PREVIEW

МЕЧКОМАНДЕР 2

Когда-то статьи, посвященные стратегиям в реальном времени, были похожи друг на друга, как и игры, которые в них обзоревались. Написать о Dune 2, о клонах, о неоригинальности (или об оригинальности) считал своим долгом буквально каждый автор. Когда-то казалось, что близнецы-RTS'ы будут выходить нескончаемым потоком, который никогда не закончится.

Дмитрий Эстрин

При этом все знали, что нужно сделать, чтобы исправить положение. Положение, разумеется, исправилось само собой, как только ненасытный рынок накушался одинаковыми продуктами и, выплюнув десяток особо кислых экземпляров, наглядно объяснил разработчикам, что ему требуется теперь. Выяснилось, что выжить смогут либо признанные корифеи (такие, как игры из серии

Command&Conquer, Total Annihilation и Age of Empires), либо самые "шустрые" проекты, которые успели застолбить не занятое еще место под солнцем. О случайных счастливицах речи не идет. Незанятое место под солнцем проявилось в виде идеи тактико-стратегической игры с участием гигантских роботов. Идея эта была блестяще использована в MechCommander, но, увы, продукт сей не получил и не мог получить широкого признания. Игра была довольно-таки сложна, малость занудна и предназначалась, судя по всему, для фанатов Battletech'a. Теперь компания Microsoft решила, что настало время исправления старых ошибок. Динамичная, яркая и понятная всем стратегия — такой должно оказаться продолжение MechCommander.

Собственно, игра выйдет только лишь в 2001 году, поэтому разработчики не особенно охотно распространяются о деталях игрового процесса, предпочитая яркими красками расписывать концепцию своего творения. Кое-что выжать из них все-таки удалось, но об этом "кое-что" мы поговорим чуть позже. Очень важно то, что в MechCommander 2 игрок по идее должен будет играть роль наемника. Это предполагает и определенную свободу, и гибкую систему сценария, и высокий уровень replayability, говорить о котором все равно малость рано. Все-таки роль солдата, который беспрекословно слушается своего сумасбродного начальника, свое отживает. Хочется хоть чуть-чуть поучаствовать в планировании своей дальнейшей судьбы в игре, хочется максимально облегчить жизнь и выбрать наиболее правдоподобную линию поведения. Разработчики говорят, что в MechCommander 2 у нас такая возможность появится.



Платформа: PC
Жанр: real-time стратегия
Разработчик: Microsoft
Издатель: Microsoft
Онлайн: <http://www.microsoft.com/Games/gamestock2000/mechcommander2.htm>
Дата выхода: начало 2001 года



Удачно завершив одну миссию, игрок открывает несколько новых. Новаторством здесь, конечно, не пахнет, но в то же время было бы странно не вспомнить старый-старый Mechwarrior... Тем более, что в MechCommander 2 основополагающими двигателями сюжета оказываются три Дома, которые находятся в чрезвычайно натянутых отношениях друг с другом. Возможно, что каждый Дом будет предлагать для своей миссии свой набор роботов. По крайней мере, достоверно известно, что наряду с 11 мехами из первой части игры появится около 15 новых. Ходят слухи о том, что в MechCommander 2 нам дадут возможность собирать своих собственных роботов. Как это будет реализовано в игровом процессе, нарушится ли в результате баланс и насколько все это вообще окажется нужно, пока неизвестно.

Одним из основных недостатков MechCommander были миссии а la Commandos. Эдакие головоломки с един-

ственно возможным вариантом прохождения. Какой-то тактический элемент, конечно же, присутствовал, но вместе с тем такая излишняя категоричность разработчиков не давала как следует развернуться. Отдельные умельцы действовали очень последовательно — сохранялись, не обращая внимания на атаки противника, открывали всю карту, анализировали уровень, загружали сохраненную игру и проходили в "чистовик". Какой там, к черту, азарт, когда из-за одной ошибки приходилось все начинать сначала! В MechCommander 2 все будет немножко по-другому. Главное то, что теперь весь уровень открыт с самого начала. Мы не особенно хорошо видим юнитов противника, но все топографические особенности местности доступны визуально, что открывает перед нами совершенно новые возможности. С точки зрения реалистичности это очень правильно. Никогда не мог понять, почему это в sci-fi играх игрок, вооруженный высокотехнологичными средствами поражения, лишен возможности сделать банальную аэрофотосъемку местности. Почему, в конце концов, у него нет заранее сделанных карт?





Разработчики планируют ввести в игру новомодные ролевые элементы. При этом касаться они будут не мехов, а пилотов, которые ими управляют. По достижению ex grēge'se'a определенного уровня пилоты научатся стрелять на более дальние дистанции или получат бонус в использовании определенных типов вооружения. Должно быть принципиально обидно потерять какой-нибудь особо продвинутый экземпляр в бою.

Собственно говоря, разработчики вскользь упоминают и о других элементах игрового процесса, которые они плани-

руют ввести, но элементы эти вызывают больше вопросов. К примеру, такая распространенная нынче штука, как автоматическая регулировка сложности. Вообще, сложность в стратегиях в реальном времени — понятие достаточно относительное, но даже если представить, что искусственный интеллект окажется в состоянии оценивать прохождение каждого уровня по неизвестным мне параметрам, смысл такого нововведения весьма туманен. Вражеские чертежи, которые мы будем захватывать в процессе игры, позволят совершать в будущем дополнительные upgrade'ы и устанавливать на мехи более совершенные виды вооружения. Тоже не особенно понятно. Что будет, к примеру, если чертежи не захватывать? Или в **MechCommander 2** возня с мехами не играет большой роли? Но наибольшее количество вопросов вызывает заявление разработчиков о том, что основной игровой целью является накопление богатства. Неужели это означает, что заработанные деньги мы не сможем тратить?

Несколько слов о графике. В принципе, скриншоты перед вами, и определенные выводы можно сделать уже сейчас. Понятно, что игра находится в ранней стадии разработки, что в 2001 году полусфабрикованные картинки не будут смотреться так замечательно, как сейчас, но вместе с тем все-таки нельзя не восхититься смелостью разработчиков; очевидно, что в настоящий момент они смогли добиться очень многого.

Несложно понять, чего хочет Microsoft. Microsoft хочет сделать хорошую демократичную игру, которую никто бы не смог упрекнуть во вторичности идей или в неуважении к широкому пользователю. **MechCommander 2** — проект сравнительно оригинальный и, на наш взгляд, очень правильный. Раскрутка Battletech среди поклонников стратегий — проблема весьма серьезная, но у нас есть все основания считать, что разработчики с ней справятся.

СИ PREVIEW



КОНКУРС Золотой УРЛ

Конкурс интернет-проектов проводится компанией "Радио-Ру" под эгидой Интернет Академии при поддержке журналов "Хакер" и "Страна игр". На сегодня в конкурсе зарегистрировано 500 проектов.

Конкурс "Золотой УРЛ" проводится по следующим номинациям:

1. гран-при
2. лучший веб-дизайн
3. лучший контент
4. лучшая работа программиста
5. лучшие спецэффекты
6. любимец публики
7. самый популярный сайт
8. лучший баннер

Принять участие в конкурсе может каждый!

konkurs.goldenurl.ru
332-48-31



radio.ru

INSANE

Платформа: PC
 Жанр: внедорожные гонки
 Издатель: Codemasters
 Разработчик: Codemasters
 Онлайн: <http://www.codemasters.com>
 Дата выхода: июнь 2000

Я всегда говорил и буду говорить, что мы живем в самой замечательной стране. Люди у нас хорошие. Может быть, глупые, но хорошие. И природа у нас красивая. Капризная и порой непредсказуемая, но чертовски красивая. Только вот дороги у нас плохие. С ямами, колдобинами, открытыми люками и закрытыми на это глазами дорожных ремонтников. Правда, довольно часто случается так, что все замечательные особенности страны встречаются все сразу в ненужном месте и в ненужное время.

Вячеслав Назаров

*Fortune, fame,
 Mirror vane,
 Gone INSANE!
 Metallica "The memory remains"*

Спрашивается, в честь какого седого Бога в самый разгар первых дней последней весны тысячелетия в Москве пошел снег? Невзирая на чины и регалии, снег падал на падл и хороших людей, не забывая при этом обильно удобрять собой улицы, только-только очнувшиеся от зимней спячки. И уже через несколько часов в Городе можно было снимать высокохудожественные фантастические боевики о жизни на Земле во время ядерной зимы. На дорогах воцарилось форменное безумие. "В родной колее умирать родней, мой единственный шанс — это быть сильней!" — напевал я убийственную песенку, аккуратно распахивая вражеских автолюбителей в ближайшие сугробы и стараясь с минимумом потерь добраться до родного дома.

...Потратив на дорогу раз в -дцать больше времени и несчастных нервных клеток, чем обычно, я приобрел бесценный опыт экстремального вождения. Но, разумеется, грош ему цена, если бы не компьютерные игры. Ведь теперь я смогу на равных состязаться с самыми отпетыми гонщиками на виртуальных бездорожных трассах. Например, в игре **Insane**.

Признаюсь честно: услышав первый раз это название, я решил, что речь идет о каком-нибудь шизо-параноидальном проекте в жанре 3D-action с элементами стратегии или, на худой конец, RPG. Но все оказалось гораздо любопытнее. **Insane**, как обещают разработчики, должен

оказаться самой настоящей гоночной игрой. Но, конечно же, вовсе не такой, как уже набившие оскомину Nascar'ы и Test Drive'ы. Пожалуй, ближайшими родственниками **Insane** можно назвать Twisted Metal или даже Carmageddon, великий и ужасный. Фактически "Мастера Кода" создают "настоящее чудо", которым мог бы оказаться, но так и не оказался, скучный сериал про гонки по бездорожью Monster Truck Madness.

В МТМ-убийце игроки получают в свое распоряжение несколько десятков автомобилей. Причем кроме "бигфутов" виртуальные гонщики смогут плюхнуться в водительское кресло как Volkswagen'a-"жука", так и машины-эвакуатора, ловко цепляющей своим краном несчастных насекомых. Помимо них в гараже **Insane** пасуют шустрые баги и внедорожники "4x4" всех форм, размеров и цветов. Любители соцреализма наверняка остановят свой выбор на джипах, которые в игре водятся просто в огромных количествах. Среди них есть и близнецы-братья джипов "Cherokee и даже узких", столь любимых нашими криминальными согражданами. Впрочем, игроки, являющиеся наследниками дела дяди Степы-милионера, смогут сесть за штурвал какой-нибудь списанной полицейской машины. Конечно, лишь для того, чтобы отправиться буйствовать в безумную Вселенную **Insane**. Причем, безобразничая на разных автомобилях, водители, игроки, согласно обещаниям разработчиков, почувствуют всю разницу между поведением на трассе различных представителей внедорожного автоплемени. Для того, чтобы машины отличались не только своими ТТХ, водители получат возможность заниматься малярными работами, раскрашивая своих любимцев всеми цветами радуги. Хотя некоторые художники-примитивисты наверняка предпочтут просто поддерживать в подобающем состоянии родной "ржавый металл".

К сожалению, на этом этапе все воздействие окружающей действительности на автомобили заканчивается. Разработчики решили не утруждать себя созданием сложной системы

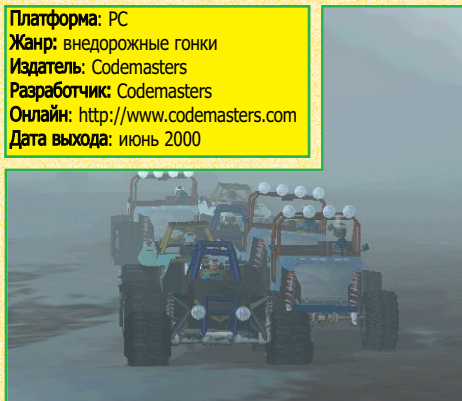
повреждений машин, найдя весьма примитивный выход из положения. Поскольку лобовое столкновение с вражеским джипом или неудавшееся "сальто-мортале" все же должны некоторым образом воздействовать на игровой процесс, было решено, что подобные аварии будут всего лишь сокращать время и очки, заработанные игроками.

Бороться же за призовые или солнцезащитные очки водителям придется в самых разных уголках мира. На первый взгляд кажется, что их в состоянии узнать любой человек, хоть раз сидевший за рулем виртуального автомобиля. Ведь кто из нас не был в Юте, Неваде, Испании, да в той же Африке? Но главной особенностью **Insane** является то, что у игроков появляется возможность заняться ландшафтными работами в любом уголке мира. Подобно Господу Богу, они смогут воздвигнуть на карте горы и холмы, а затем сравнить их с землей, оставив для авторазвлечений гладкие равнины, а затем выбрать время суток и погодные условия, господствующие в регионе. После того как будут решены столь глобальные задачи, внешний вид уровней можно оживить с помощью рек, дорог и великого множества других объектов.

Режимы соревнований в **Insane** весьма разнообразны и включают в себя как обычные, так и совершенно новые варианты состязаний. Например, во время стандартных заездов будет доказываться тот факт, что кратчайшее расстояние между двумя точками — это прямая. При участии в новинке сезона "capture-the-flag" водители безусловно осознают другую непреложную истину: "Главное в гоночном деле — вовремя смыться. Желательно с флагом." Впрочем, полный перечень режимов разработчики так до сих пор и не анонсировали.

Зато уже объявлено о том, что **Insane** будет поддерживать многопользовательский режим, благодаря чему в едином безумном порыве крыши смогут съезжать сразу у 16 игроков. Учитывая этот факт, а также то, что наши дороги воспитали немало опытных водителей, можно сделать вывод, что игра привлечет немало гонщиков. По крайней мере, в России. Ведь бездорожье — наша стихия.

CN **PREVIEW**



MARTIAN GOTHIC: UNIFICATION

Вячеслав Назаров

Все-таки человечеству никогда не избавиться от космической темы, которая проявляется в литературе, кино, музыке, спорте, компьютерных играх, даже в политике и экономике. Ведь давно известно, что если не все мировое сообщество, то уж Россия наверняка может решить все свои проблемы лишь в двух случаях.

"Великое дело — способность удивляться, — сказал философ. — Космические полеты снова сделали всех нас детьми."

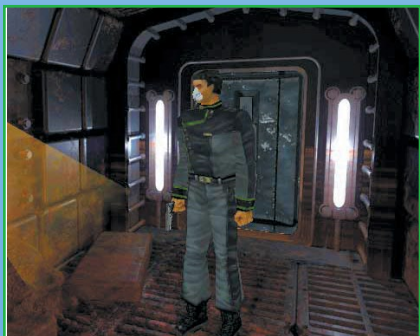
Рэй Брэдбери, "Марсианские хроники"

Первый вариант является фантастическим и предполагает, что люди наконец-то возьмутся за ум и самостоятельно добьются исполнения всех мечтаний. Согласно второму, гораздо более реальному варианту на Землю прилетят инопланетяне, скорее всего марсиане, и все сделают за нас. Но не стоит полагать, что человечество настолько лениво и неблагодарно, что лишь рассматривает в телескопы звезды и ждет, ну а вдруг прилетит звездолет? Вместо этого талантливые художники, музыканты, программисты и дизайнеры посвящают свои лучшие творения пришельцам из далеких миров, перенося все свои самые добрые и светлые мысли на почву чужих планет. Например, компания TalonSoft уже готовится выпустить игру **Martian Gothic: Unification**.

Для того чтобы как можно точнее отразить быт готического Марса, разработчики пригласили на должность сценариста **Martian Gothic** Стивена Марли — широко известного в узких кругах писателя-фантаста. Пошевелив своими извилинами, которых оказалось вполне достаточно для создания более-менее связанного сюжета, господин Марли выдал работодателям следующий вариант развития событий.

13 000 лет назад на Землю рухнул метеорит, чье свечение о рождении было выписано аж на Марсе. Почему-то он не привлек к себе внимание древних ученых, которых неосознанно больше интересовали вопросы свежевания мамонтов. Так и скучала несчастная глыба под многокилометровым слоем пыли, пока в 1984 любопытные специалисты NASA ни взялись за нее всерьез. Самым замечательным в космическом бульварнике оказалось то, что на нем были обнаружены окаменевшие марсианские бактерии... Правда, NASA так и не успела завершить изучение космических зверюшек, поскольку в самом начале XXI века организация была поглощена транснациональной корпорацией Earthcare Unity. Проклятые капиталисты повернули это мероприятие, чтобы наконец-то добиться осуществления своей мечты — строительства на Марсе научной станции. Ценой огромных усилий Earthcare Unity удалось отстроить базу Vita, которой отводилась роль будущей столицы Марса. Первые поселенцы стали постепенно обживать поверхность соседа Земли.

Восьмого августа 2018 года с базы Vita пришло сообщение следующего содержания: "Если решите пос-



Платформа: PC
Жанр: adventure
Издатель: TalonSoft
Разработчик: Creative Reality
Онлайн: <http://www.codemasters.com>
Дата выхода: май 2000



лать сюда пилотируемый корабль, предупредите экипаж — ни под каким предлогом не вступать ни с кем в контакт. Иначе — смерть!" После этого связь с новыми марсианами прекратилась.

Спустя 10 месяцев на Марс все-таки была отправлена спасательная экспедиция, состоящая из трех бойцов. Выяснилось, что база заражена какими-то дикими бактериями, которые уничтожили всех колонистов, а теперь посягают еще и на спасателей. Таким образом, сотруднику службы безопасности Мартину Карне, специалисту по микробиологии Диане Мэтлок и большому знатоку кибернетики Кензо Уджи предстоит найти лекарство от марсианской чумы, а если повезет, то и испытать его на себе...

Таким образом, в **Martian Gothic** игрокам предстоит руководить действиями всех трех спасателей. А если вспомнить рекомендацию превратившихся в трупы обитателей Vita "гулять самим по себе" (то есть всеми силами не давать членам команды встретиться друг с другом), то игра приобретает очень интересный оттенок. Впрочем, избежать придется не только своих товарищей. Как очень скоро выяснится по ходу игры, некоторые персонажи на базе ухитрились не умереть, а превратиться в гадкие подобия зомби. Возможно, потому что не все йогурты одинаково полезны. Компанию этим трупикам составляют Триморфы — люди, зараженные марсианской бактерией, но еще почему-то живые. Наконец, в **Martian Gothic** можно будет встретить Экструдов, непонятно откуда взявшихся, но, по словам разработчиков, чрезвычайно похожих на headcrab'ов из Half-Life.

Разгадывая загадки, проламывая головы по поводу головоломок, игрокам придется посетить более 120 различных мест, разбросанных по территории Марса. По замыслу создателей **Martian Gothic** все они будут создавать мрачную, параноидальную атмосферу, выжить в которой смогут далеко не все. Впрочем, бойцы, получившие боевое крещение в Alone in the Dark и Resident Evil, имеют весьма неплохие шансы на успех. Ведь, по крайней мере внешне, **Martian Gothic** очень похож на эти игры: те же трехмерные персонажи, те же плоские заранее прорисованные бэкграунды, те же страхи и ужасы...

Судя по всему, **Martian Gothic** не окажется суперхитом, хотя игра и несет в себе ряд оригинальных моментов. Впрочем, возможно именно ей суждено стать первой ласточкой, которая даст TalonSoft новый толчок к развитию. А там, может быть, и жизнь на Марсе появится...

СИ PREVIEW

ПОЛИГОН ИГРОВЫЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ КЛУБЫ

МЕСТО СБОРА ПОЛИГОН

www.poligon.ru

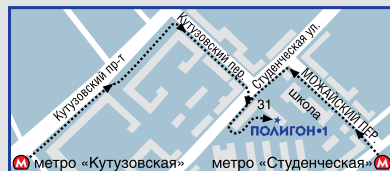
СЕТЬ **60 ШТ.!**
МОЩНЫХ КОМПЬЮТЕРОВ

Pentium-II 450MHz, 64 MB SDRAM PC100
HDD IDE 8,4GB, Voo Doo 3 3000 16MB, SVGA 15"
Сервер 2* Pentium-II 400 MHz 256 MB SDRAM
Сеть-100 МБ/сек, переключаемая
VIP-залы с суперкомпьютерами

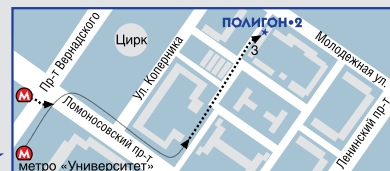
САМЫЙ БЫСТРЫЙ ИНТЕРНЕТ 100 Мб!

Выделенная линия для мгновенного доступа к Интернету, электронной почте и сетевым играм

Москва



ПОЛИГОН-1 ст. м. "Студенческая"
ул. Студенческая, 31
Тел.: (095) 249-8520



ПОЛИГОН-2 ст. м. "Университет"
ул. Молодежная, 3
с 8.00 до 23.00
Тел.: (095) 930-2240

Екатеринбург

ПОЛИГОН-Е ст. м. "Уралмаш"
ул. Космонавтов, 56
Тел.: (3432) 37-32-27

ПОЛИГОН-Е2 ст. м. "Пл. 1905 г."
ул. 8 марта, 13
Тел.: (3432) 77-66-93

Тюмень

ПОЛИГОН-Т ул. Республики, 53
2 этаж
Тел.: (3452) 39-07-70

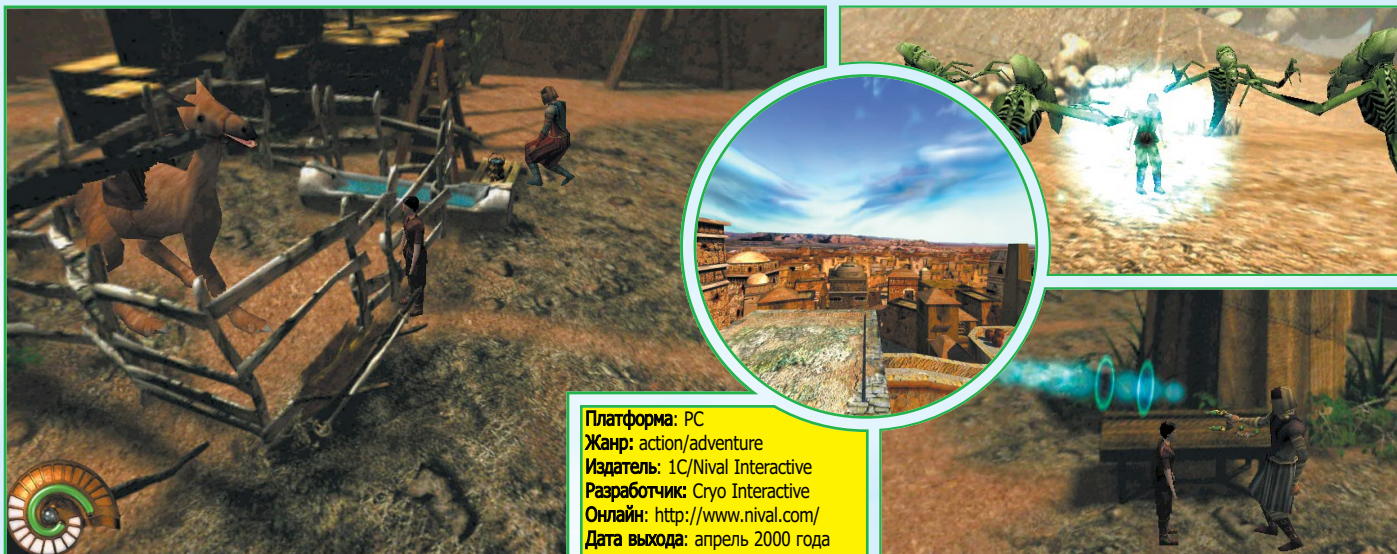
РАБОТАЕМ КРУГЛОСУТОЧНО!

Вырежи купон и получи 1 час бесплатно в клубе ПОЛИГОН-Е2



1 ЧАС БЕСПЛАТНО

МАШИНА ВРЕМЕНИ



Платформа: PC
Жанр: action/adventure
Издатель: 1C/Nival Interactive
Разработчик: Cryo Interactive
Онлайн: <http://www.nival.com/>
Дата выхода: апрель 2000 года

Квесты от Cryo Interactive — это особый жанр, целое поколение игр, отличающихся друг от друга и в то же время в чем-то неуловимо схожих — их роднит безукоризненный стиль и какая-то особая атмосфера, позволяющая безошибочно определить принадлежность к этой знаменитой компании. Появление каждого квеста от Cryo — это, безусловно, событие, появление русской локализации практически одновременно с западным релизом — событие вдвойне.

Максим Заяц

Одним из самых интересных проектов ближайшего времени обещает стать созданный по мотивам знаменитого уэлсовского произведения квест Time Machine — «Машина времени» в локализации от компании «Нивал».

1 января 1893 года Герберт Джордж Уэйлс с помощью сконструированной им машины совершает путешествие во времени. Он переносится на 800 000 лет вперед и становится пленником мира далекого будущего. Темпоральный вихрь, порожденный его машиной, разрушил связь времен и теперь угрожает поглотить прошлое и уничтожить саму вселенную. В мире, где бессмертные существа сражаются с вихрями времени, где мудрый король может предстать в виде младенца, а монстры рыщут по пустыне, опаленной никогда не заходящим солнцем, лишь одно существо способно помочь ему вернуться домой — бог Песка Демиург, Хозяин Времени Хронос...

Путешествуя по миру далекого будущего, ученому предстоит исправить свою ужасную ошибку и предотвратить вселенскую катастрофу. Прохождение относительно не-

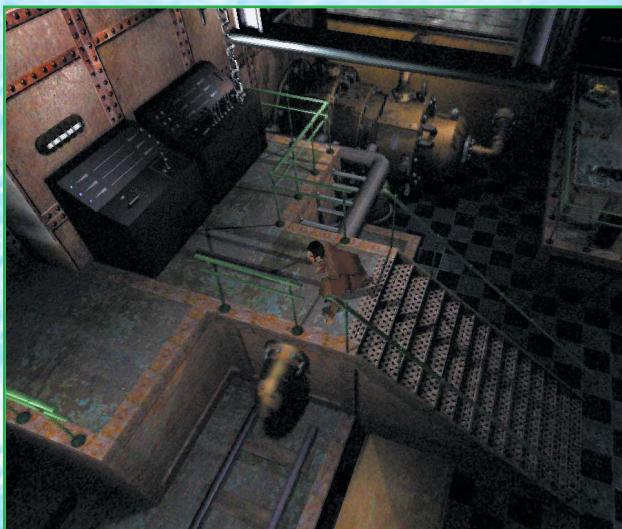
линейно — наряду с основной сюжетной линией существует множество способов достижения поставленной цели. Уэйлс обретет мудрых союзников и жестоких врагов, пройдет через ряд временных превращений и научится применять магию, будет сражаться с монстрами и решать множество загадок и тайн, щедро подбрасываемых ему создателями игры. От традиционного квеста «Машину времени» отличает возможность применять оружие и магию — однако сражения отнюдь не превращают все происходящее в action, напротив, они весьма органично вплетаются в игровой процесс, делая его более динамичным.

Графическое оформление всегда было сильной стороной игр от Cryo, но на этот раз результат долгих стараний разработчиков превзошел все ожидания. В «Машине времени» использован новый движок, максимально далеко ушедший от уже знакомой нам «Атлантиды 2». Отныне по пререндеренным ландшафтам разливаются абсолютно трехмерные персонажи, а игра просит, нет — требует 3D-ускоритель, отдавая взамен полный набор столь непривычных для квестов спецэффектов. Игровой вид от третьего лица предъявляет особые требования к внешнему виду персонажей, но и тут Cryo оказалась на высоте — высокодетализированные фигурки получились весьма неординарными и интересными. В некоторых обитателей мира далекого будущего

просто невозможно не влюбиться: чего стоят одни только местные тушканчики с непроизносимым названием — бесконечно обаятельные, с выразительными черными глазами и дружелюбным характером. Работа художников, занимавшихся фонами, также заслуживает всяческих похвал — старательно прорисованы мельчайшие детали ландшафта, зданий и прочих статичных игровых объектов.

Однако не обошлось и без пресловутой ложки дегтя — камера, извечный враг всего трехмерного, послушно перемещается вслед за главным героем и старается выбрать наилучший ракурс, но делает это порой настолько резко, что на какое-то время напрочь пропадает всякое представление о том, где мы сейчас находимся. Исправить сие досадное недоразумение весьма просто: небольшой разворот — и все вновь встает на свои места, мир обретает привычные ориентиры, и можно двигаться дальше, однако для того, чтобы привыкнуть к столь быстрой смене угла обзора, требуется некоторое время. Вторым недостатком стало отсутствие теней, вернее, некий компромисс, согласно которому по жизни персонаж тени не отбрасывает, но, входя на затемненные участки экрана, послушно скрывается в полумраке.

Но мелкие недочеты не портят общего впечатления от хорошей игры. В последнее время для компании «Нивал» стало традицией локализовать продукцию Cryo. Успех «Атлантиды 2» положил начало целой серии игр, которые должны появиться на прилавках магазинов в ближайшее время: «Дьявол Шоу», «Фауст», «Помпеи», «Машина Времени». У квеста, созданного по мотивам знаменитого уэлсовского произведения, есть все предпосылки для того, чтобы стать весьма знаменательным событием в жанре: интригующий сюжет, отличная графика и качественный русский перевод. Нам остается лишь дожидаться релиза, который должен последовать вот уже совсем скоро — в апреле 2000 года.



Платформа: PlayStation
 Жанр: RPG
 Издатель: Capcom
 Разработчик: Capcom
 Онлайн: www.capcom.com
 Дата выхода: 27 апреля 2000

BREATH OF FIRE IV

Александр Щербаков

Не знаю как вам, а мне из готовящихся в этом году на первую PlayStation ролевых игр **Breath of Fire IV**, наверное, симпатична более всех. Даже больше, чем расфуфыренная и хорошо раскручиваемая чуда Final Fantasy IX со всеми ее пресловутыми "возвращениями к корням".

Безусловно, **Breath of Fire IV** игра более скромная и спокойная, да и, в общем, ничем неординарным не блещущая, но после всех тех несуразностей, что мы имели "удовольствие" наблюдать в восьмой части Square ровского высокобюджетника и которые наверняка перекочают в его потомка, боюсь, Capcom'овская игрушка про дракончиков окажется более достойным внимания продуктом.

Внешне **Breath of Fire IV** ничем выдающимся массового игрока, в принципе, привлечь к себе не может: игра использует трехмерные задники, по которым бегают плоские отрисованные персонажи, что, в общем, по крайней мере на скриншотах смотрится достаточно красиво, но не так броско, как хотелось бы некоторым. Все, короче, достаточно стандартно, хотя поклонники именно такого графического исполнения останутся довольны, ведь работа художников и так заслуживает всяческих похвал, плюс если добавить к этому обещанные 3000 кадров анимации на персонажа, то все вообще просто прекрасно, жить весело, Capcom счастлива, а я заканчиваю на этом месте писать статью и иду пить пиво.

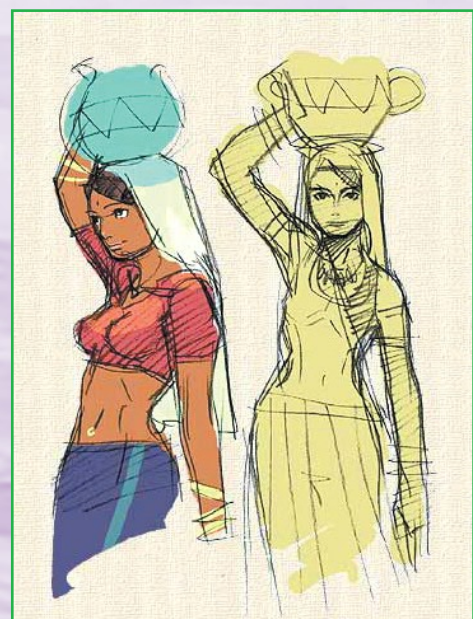
Чем, в принципе, всегда радовала любая часть **Breath of Fire** своих поклонников, так это стабильно хорошим игровым процессом, что, можно быть почти уверенными, перейдет и к **Breath of Fire IV**. Игра будет использовать такую достаточно известную, но в последнее время редко встречающуюся вещь, как dual-hero system, чья суть состоит в такой интересной вещи. Игроку предстоит вести по сюжетной линии двух совершенно самостоятельных героев (изначально в **VoF IV** даже разведенных по



разным континентам), пути которых по прошествии достаточно солидного временного отрезка пересекутся, и приключения продолжит уже единая (но не факт, что неразделимая) партия. Главными персонажами, кстати, как и ожидалось, будут знакомые любому, кто играл в предыдущие серии капкомовского ролевика, Ryu и Nina, появляющиеся во всех частях **Breath of Fire** и являющиеся во многом тем, чем является для Final Fantasy, например, Cid. Вот, к слову, опять "фантазию" вспомнили. Правда, на сей раз я пнуть ее не успел. Ну ничего, случай еще в жизни не раз представится.

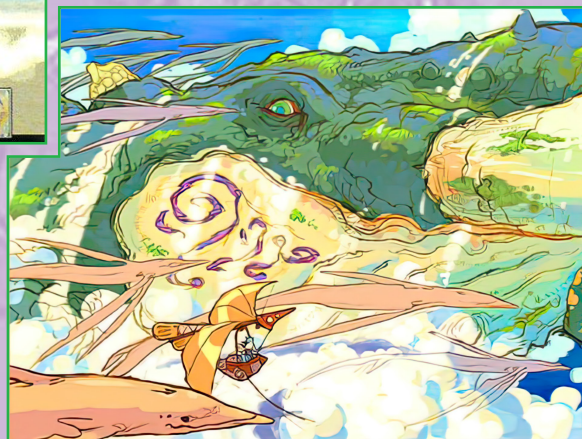
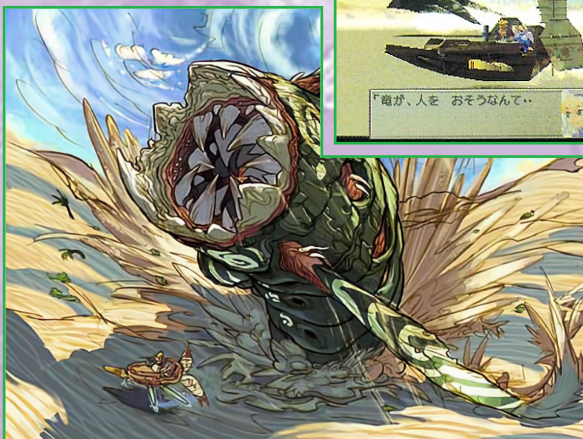
В принципе, с точки зрения игрового процесса **Breath of Fire IV** не будет сильно отрываться от своих предшественников, хотя, конечно, без ряда изменений не обойдется. Как и ранее, игра исповедует строго пошаговый режим боя без всяких линейчек времени и тому подобных вещей. В то же время боевая система нынче немного модифицирована и в основном будет строиться на комбинировании различных атак. В общем же и целом разработчики скромно так заявляют, что тактическая часть боев очень сильно и каждый сможет найти себе стратегию по душе.

Кроме того, много интересных вещей связано с особыми умениями персонажей, на чем (что, кстати, традиционно для **Breath of Fire**) зачастую строятся различные элементы паззлов. Стало также известно, что Ryu еще и сможет перепрыгивать через некоторые препятствия, что позволило многим людям говорить о возможном внедрении ряда action'овых элементов, не являющихся составляющей только лишь мини-игр. Мини-игры в **Breath of Fire IV**, кстати, как и положено в любой традиционной японской ролевой игре, будут и в достаточно хорошем количестве. Перекочет даже знаменитая ловля рыбы, встречавшаяся в играх серии и ра-



нее. Кстати, с этим связан один довольно забавный момент. Так, например, упорно ходят слухи (которые, на самом деле, больше, чем слухи), что специально для рыбной ловли Capcom включила в игру поддержку различных моделей PlayStation'овских удочек! Такой вот кошмарный маразм, столь характерный для этой компании. Впрочем, такой всей из себя "традиционной" игре, как **Breath of Fire IV**, определено маразмиче не помешал. Хотя и без него игра обещает быть достаточно интересной, так что всем обладателям медленно помирающей PlayStation будет во что поиграть с удовольствием. Выход же игры на Западе и, соответственно, на человеческом языке запланирован где-то на конец лета.

CM PREVIEW



SAMBA DE AMIGO

Несмотря на то, что от бешеной популярности в Японии танцевально-музыкальных игр на сегодняшний день уже практически ничего не осталось, некоторые разработчики все еще не боятся выходить на этот рынок с новой продукцией.

Платформа: Dreamcast
Жанр: Music Action
Разработчик: Sonic Team
Издатель: Sega
Онлайн: www.sega.co.jp/sonicteam/samba/samba_dc.html
Дата выхода: 27 апреля 2000

Борис Романов

И если компании Konami, которая в свое время дала развитие этому феномену, выпустив в свет такие хиты, как Dance Dance Revolution и Beatmania, в последнее время перестало везти на этом нелегком поприще, то об аналогичной продукции компании Sega такого сказать уже нельзя. Придя на этот рынок позже всех, она, практически одновременно, смогла выпустить в свет сразу два хита в этом жанре. И если о первом из них, а именно о разошедшемся тиражом более ста тысяч копий Space Channel 5 мы уже успели вам поведать в одном из предыдущих номеров нашего журнала, то до второго, который на сегодняшний день является самой популярной музыкальной игрой для игровых автоматов, мы "снизошли" только сейчас.

Итак, **Samba De Amigo**, разработкой которой занималась Sonic Team, является первой в истории этой команды игрой, разработанной для игровых автоматов. Само по себе это, конечно, еще ни о чем не говорит, однако этот факт нельзя просто так сбрасывать со счетов. Все дело в том, что именно благодаря последнему, скорее всего, эта игра и смогла добиться такой популярности.

Но вернемся к делу. Как и в любой другой музыкальной игре, в **Samba De Amigo** вам придется совершать определенные действия, попадая точно в такт музыке. В данном случае под действиями подразумевается игра на маракасах под заводные латиноамериканские напевы в исполнении популярных групп и отдельных личностей. И если на словах это кажется полным идиотизмом, не стоящим вашего внимания, то это значит, что вы просто никогда еще не играли в подобные игры. В противном случае вы бы уже сегодня вместе с нами начинали копить деньги на **Samba De Amigo**, которая поступит в продажу вместе с парой электронных маракасов по довольно высокой даже для Японии цене. Однако мы практически на 100% уверены, что она этого будет стоить.

СИ PREVIEW



RENT-A-HERO NO.1

Что можно ждать от разработчиков Shenmue, Virtua Fighter 3, Spikeout и Daytona USA, кроме очередных шедевров? Да все что угодно, включая даже такую непонятную игру, как Rent-A-Hero No. 1.

Платформа: Dreamcast
Жанр: action/RPG
Разработчик: Rent a Team (AM2 of CRI)
Издатель: Sega
Онлайн: www.sega.co.jp/rentahero
Дата выхода: 25 мая 2000

Борис Романов

Анонсированный летом прошлого года, этот проект до сих пор вызывает кучу вопросов, и это при всем при том, что его выход намечен на конец мая этого года. Причислив его к жанру action/RPG и намекнув на его связь с таким аркадным хитом, как Spikeout, Sega до сих пор не удосужилась раскрыть хотя бы самые основные его детали (все, что мы об этой игре знаем, так это то, что в ней нам придется стать на время "героем-по-найма", который будет бегать по трехмерным уровням и совершать геройские поступки, попутно забывая до смерти многочисленных врагов).

Зато вот уже который месяц любой японец может приобрести с сайта компании различные сувениры с изображением героев этой игры, принять участие в конкурсе написание лучшего текста ее заглавной песни и познакомиться с ее чудо-авторами, прославившимися на весь мир участием в создании нес-

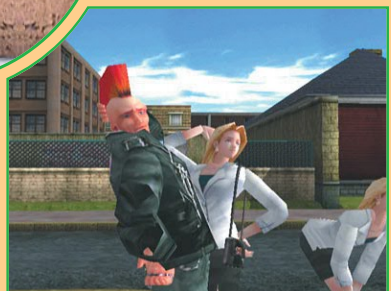
кольких эпохальных игр. И больше ничего. В общем, до последнего времени создавалось такое впечатление, что **Rent-A-Hero No. 1** у них получался либо настолько плохим, что его и показывать было стыдно, либо настолько хорошим, что его просто решили спрятать подальше от глаз злобных конкурентов.

Однако, судя по опубликованным недавно скриншотам, продолжение **Rent-A-Hero** для MegaDrive, с которого начал свою карьеру в Sega один из будущих продюсеров Shenmue (который, по слухам, бу-

дет ответственным за ее вторую часть), этой игре ни первое, ни второе не грозит. Максимум что ей светит, так это стать пародией на эту самую Shenmue, в которой ее авторы просто оторвутся по полной программе.

Не стоит и говорить, что до ее полноценной премьеры на Токийской выставке игр мы, на самом деле, не в праве давать оценки игре **Rent-A-Hero No. 1**. К счастью, до этого знаменательного события осталось уже совсем немного времени.

СИ PREVIEW



KIRBY 64: THE CRYSTAL SHARDS

Сенсация! Kirby 64 выходит в свет после шести лет в разработке! Без сомнения, самый многострадальный проект на Nintendo 64 за всю историю существования этой платформы, он был впервые продемонстрирован еще вместе с Mario 64 в 1995 году.

Платформа: N64
Жанр: Классический платформер
Разработчик: Hal Labs
Издатель: Nintendo
Онлайн: www.nintendo.com/n64/kirby64
Дата выхода: Весна 2000

Сергей Овчинников

С тех пор многое изменилось, и Kirby 64 из странноватой трехмерной головоломки превратился в самый милый, красочный и веселый псевдотрехмерный платформер из всех, что нам когда-либо доводилось видеть. Несмотря на провал Yoshi's Story, Nintendo и HAL все-таки решились на создание еще одной классической 2D-игры на N64, однако потенциал этого шедевра, как нам кажется, намного выше. Во-первых, за прошедшие годы многие игроки (а особенно в Японии) успели соскучиться

по тем шедеврам, в которые они с радостью играли три, четыре, пять лет назад. Kirby 64 предлагает нам классический игровой процесс, такой знакомый, простой и незатейливый, как и в эпоху Super Mario World. Во-вторых,

несмотря на общую ностальгическую направленность проекта, Kirby 64 придерживается вполне современных графических стандартов и не имеет себе равных в проработке игрового процесса. Сказочный мир игры построен как декорация в театре — из нескольких слоев трехмерных полигональных объектов с четкими и яркими текстурами и весьма приличной анимацией. Эта трехмерность активно используется для увеличения визуальной привлекательности игры, но никогда — для привнесения каких-то новых черт в игровой процесс. С этой точки зрения игра полностью выполнена в 2D. Основной отличительной особенностью игрового процесса является способность Kirby, очаровательного розового



колобка, превращаться по ходу дела в различные предметы и совершать таким образом особые атаки или открывать секреты на уровнях. Kirby 64, как и любой другой классический платформер, разбит на множество уровней и миров, причем 256-мегабитный объем кар-

триджа, равный такой крупной игре, как Zelda, практически гарантирует, что с разнообразием в игре проблем не будет. Kirby 64 с легкостью вступает в противоборство с такими титанами, как Perfect Dark или Mask of Majora, в качестве одной из самых ожидаемых нашей редакцией игр на N64. Вы и сами наверняка почувствуете всю силу очарования этого суперпроекта, как только взглянете на скриншоты или посмотрите на игру в действии в ролике на нашем CD.

СИ PREVIEW

BANJO-TOOIE

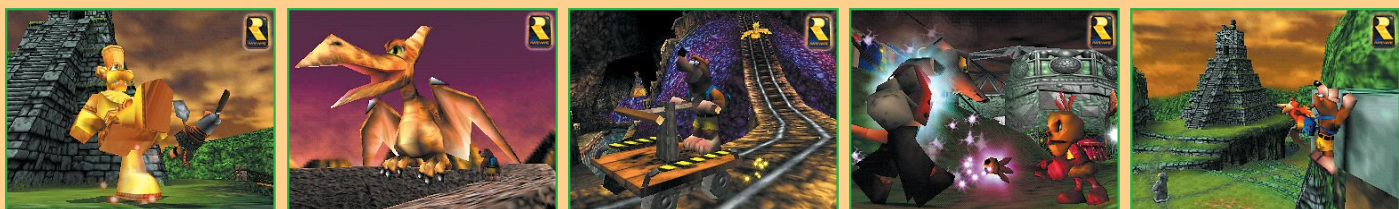
Платформа: N64
Жанр: Action/Adventure
Разработчик: Rare
Издатель: Nintendo/Rare
Онлайн: www.rareware.com
Дата выхода: лето 2000

Два года назад культовая английская студия Rare поразила весь игровой мир своим суперпроектом Banjo-Kazooie. Будучи по сути своей достаточно простым, но красочным клоном Mario 64, эта игра на голову превосходила продукцию всех конкурентов, твердо заняв место «второго лучшего 3D-платформера всех времен».

Сергей Овчинников

Еще тогда Rare была полностью уверена в том, что рано или поздно придется делать продолжение Banjo-Kazooie, однако компания представляла себе это продолжение скорее как набор дополнительных уровней, нежели полноценную игру. Однако обстоятельства изменились, и Banjo-Tooie превратилась в совершенно независимый проект. После завершения работ над весьма успешным, но слишком уж массивным и грандиозным проектом Donkey Kong 64 команда разработчиков оригинального BK вернулась к истокам. И уже успела практически полностью переделать движок DK64 под новые нужды. В Banjo-Tooie нас ждут несравненно более свободные и крупные уровни, менее загроможденные многочисленными объектами, а также новые персонажи, большая часть которых является динозаврами, драконами, птеродактилями и прочими доисторическими животными. Пока неясно, какое отношение эти зубастые твари имеют к мультмиру Banjo-Tooie, впрочем то, что дизайнеры из Rare увлекаются динозаврами, для нас не новость, а засекре-

ченная пока адвенчура Dino Planet будет показана на E3 в этом году. Восемь гигантских миров, по крайней мере десять-двенадцать мини-игр, возможность как медведю, так и птичке путешествовать самостоятельно, огромное количество новых приемов и невероятно продвинутые боссы — все это обещано и наверняка будет с филигранным мастерством перенесено в игру. Помимо этого в Banjo-Tooie будет реализован многопользовательский режим с непрерывным deathmatchem и совместным режимом прохождения игры вдвоем. Игру непременно покажут на выставке E3 в мае, и с этого момента будет активно рекламировать. Наряду с Perfect Dark, Zelda: Mask of Majora, Dino Planet, Conker's Bad Fur Day и другими суперхитами Banjo-Tooie наверняка внесет свою лепту в дело сохранения позиций Nintendo и в этом году, уже четвертом для N64.



MESSIAH

Платформа: PC
Жанр: action
Издатель: Intreplay
Разработчик: Shiny
Требование к компьютеру: Pentium 266, 64 MB RAM, Win'95/98
Онлайн: <http://www.messiah.com>



Д

Амитрий Эстрин

До сих пор даже странно представить, что Messiah уже вышел. После многомесячного ожидания кажется, что мы лишились чего-то родного, до боли знакомого...

Теперь нам всем не будет хватать замечательных интервью Дэйва Перри, посвященных революционному проекту и появляющиеся с завидной регулярностью. Теперь нас никто не сможет удивить очередным хвастливым заявлением, на которые в процессе разработки не скупилась Shiny. Теперь мы не сможем привычно улыбнуться при знакомых словах о том, что «Messiah снова отложен». Пришествие состоялось, игра вышла, она вполне материальна и осязаема. Впрочем, думаю, было бы значительно лучше или, по крайней мере, логично, если бы Messiah появился на прилавках в конце 1999 года. Игра, повествующая о наступающем Апокалипсисе, прямо-таки должна была выйти в конце старого тысячелетия. Конечно, появление Messiah — событие само по себе сенсационное, но все же не такое эффектное, каким оно могло бы в результате оказаться.

Вообще-то в этой статье мы должны ответить на вопрос, является ли Дэйв Перри гением. Вопрос этот принципиален и имеет достаточно большое значение, чтобы его не игнорировать. В принципе, можно задать его и по-другому. Стоила ли игра того, чтобы ее так долго ждали? Оправдала ли она надежды? В конце концов, действительно ли она революционна? Самое главное, что однозначно ответить на все эти вопросы просто-напросто невозможно. С уверенностью можно лишь говорить о том, что ничего подобного еще не было. А в остальном... Да, возможно, многим покажется, что Messiah можно было бы подождать и еще. Игра, вне всяких сомнений, оправдала некоторые надежды. И она даже относительно революционна.

В общем, с уверенностью можно говорить только о том, что ничего подобного еще не было. Shiny удалось создать супероригинальную игру, в которой незнакомым оказывается буквально все. Концепция, игровой процесс, система уровней, графика... Даже юмор неожиданен и оригинален. Не всегда смешон, но оригинален. В общем, сторонники той точки зрения, что главное в игре — это неповторимость, должны быть в восторге. Хотя, на самом деле, все это предполагалось и ранее. Господь Бог посылает на Землю беспомощного херувимчика, который должен бороться с невероятной сволочью и страшными мерзавцами, дабы предотвратить неминуемый конец света в виде начала правления Князя Тьмы. Почему Всемогуший сам не захотел разобраться во всем, разом очистив Землю от всех негодяев, непонятно. С пришествием маленького ангелочка на нашей планете начинается кровавая мясорубка, в которой гибнет и пра-

вый, и виноватый. В общем, очевидно, что Бог совершил ошибку, и от этого все происходящее обретает неподдельный драматизм.

В этом отношении показателен вступительный ролик к игре. Визуально он ничего собой не представляет (хоть полет сквозь кучевые облака и весьма удачно вписывается в тематику чего-то такого возвышенно-небесного). Однако интерес заслуживает диалог, который разворачивается между творцом и ангелом. Звучит он примерно так:

Бог: Боб?

Боб: Yeah — (это гениальное американское выражение лучше всего оставить без перевода).

Бог: Боб, у меня есть для тебя работа.

Боб: Снова ерунда какая-нибудь?

Бог: Тебе нужно будет спуститься на Землю и навести там порядок.

Боб: А почему это я должен этим заниматься?

Бог: Потому что я так хочу!

И так далее и тому подобное. В принципе, это выглядит смешно даже на бумаге. В игре это чудовищно прикольно. Мудрый Бог дает задание своему туповатому подопечному хорошо поставленным, терпеливым голосом, в котором, однако, чувствуется некоторое раздражение. Боб наивно и простодушно отвечает безумно смешным детским лепетом, коверкая слова и выражая свое искреннее недоумение. За-

ДОСТОИНСТВА

Интересная и оригинальная концепция игрового процесса, хорошо ощущаемая атмосфера, великолепная графика.

НЕДОСТАТКИ

Высокая игровая сложность, кажущаяся нелогичность некоторых уровней и головоломок.

РЕЗЮМЕ

Вряд ли нужно говорить о том, что любой уважающий себя игрок, как минимум, должен хотя бы взглянуть на Messiah. Если высокий уровень сложности не отпугнет, то игра вызовет однозначный и легко объяснимый восторг.

9.0

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



канчивается все в своеобразном стиле Messiah. Запасы терпения Бога иссякают, и он зашвыривает мессию с небес на землю. Падение Боба напоминает полет метеорита. В конце концов, выясняется, что меткий Господь умудрился попасть Бобом в какого-то охранника. Собственно, с этого начинается и сама игра.

Основной принцип достаточно прост. Боб сам по себе абсолютно беспомощен. У него нет никакого оружия, и рукопашная не его стихия. Он не обладает никакими сверхъестественными

ми качествами.

Он не может испелить своих врагов взглядом или пройти сквозь стену. Физически Боб представляет собой младенца с парой крыльев. Летать в полном смысле этого слова он, естественно, не может, но крылья, на самом деле, отнюдь не самая бесполезная вещь в Messiah. Вообще, маленький ангелочек обладает одной-единственной способностью, использование которой составляет основную идею игрового процесса. Дело в том, что Боб при всех недостатках обладает способностью вселяться в своих непосредственных врагов. The Art of Possession (Искусство Вселения) — эти слова наилучшим образом отражают смысл придуманной разработчиками концепции.

Земным населением пришествие мессии осталось незамеченным. Пухлый младенец с противной физиономией чрезвычайно раздражает практически всех игровых персонажей. Хоть я в их число не вхожу, но, признаюсь, что мне Боб тоже не особенно нравится. Несчастного херувимчика при обнаружении расстреливают из автоматического оружия и топчут сапогами. При всем при этом выясняется еще, что Боб вдобавок ко всему материален. Ангела могут убить так же, как и любого другого смертного. В этих жутких условиях вселяться в своих потенциальных противников отнюдь не просто. Техника безопасности включает в себя массу тактических приемов из Metal Gear Solid на PlayStation. Процесс вселения со стопроцентной гарантией пройдет благополучно, если Боб останется незамеченным. Для этого к персонажам приходится подкрадываться со спины. Порой для этого нужно каким-либо способом отвлечь объект вселения. Иногда способ этот оказывается предусмотрен самой структурой уровня.

Персонажи ведут себя достаточно правдоподобно. Полицейский в состоянии расстрелять своего друга, если увидит, что тот неадекватно себя ведет. Не дай вам Бог также угрожать кому-либо оружием. В Messiah это карается особенно жестоко. На звуки выстрелов сбегаются все военные, находящиеся поблизости, и с видимым удовольствием уничтожают неудачливого Боба.

С другой стороны, серьезным образом облегчает жизнь то, что

процесс вселения сам по себе не особенно сложен. Достаточно всего лишь подпрыгнуть в непосредственной близости от персонажа, точнее, «впрыгнуть» в него. При этом не всегда имеет смысл вселяться в первого попавшегося рабочего. Уровни построены таким образом, что двери открываются и механизмы запускаются только строго определенными персонажами. Тела, в которые попадает ангел, фактически оказываются своеобразными ключиками. Соответственно, не нужно обладать большим воображением, чтобы понять, насколько бывает опасно попасть под горячую руку обладателей автоматов. Смерть ключевого персонажа, которым мы управляем, достаточно часто оказывается фатальной. И даже если ангелок ухитряется выжить, он все равно ничего больше не сможет сделать. Тупиковые ситуации раздражают безумно, тем более что их не всегда можно сразу отличить от «не тупиковых». Какой персонаж является ключевым — это один из самых главных вопросов, который неизменно встает перед игроком в Messiah.

Соответственно, приходится думать. И вовсе не так, как в Quake, Unreal или том же MDK. Messiah — это action, но действия свои необходимо тщательно планировать заранее. Как можно чаще следует использовать оптический прицел. Причем не только и не столько для того, чтобы прострелить голову зазевавшемуся охраннику. Вы должны заранее знать, куда бежать, что делать и в кого вселяться. Получить необходимую информацию можно только лишь с помощью надоевшей комбинации сохранения/загрузки. Можно было бы, конечно, действовать интуитивно, если бы не одно «но».

Дизайн уровней. Такого я, признаться, не видел очень давно. Мы все уже привыкли к тому, что, по крайней мере, в играх жанра action существуют многочисленные подсказки, навязанные либо простейшей логикой, либо безобидными указателями. «Что будет, если я нажму на эту кнопку?» — разве может возникнуть такой вопрос, если мы находимся, скажем, перед лифтом или каким-то непонятным пока механизмом. Беда в том, что в Messiah порой чрезвычайно сложно бывает отличить лифт от стены, а запускаемый механизм может оказаться на другом конце уровня. Какая-то логика, конечно же, наличествует. Но становится явной она только при нажатии пресловутой кнопки. Которое, кстати, с тем же успехом может оказаться фатальным. Откуда, к примеру, мы могли знать, что запустится тревога, и робот-автомат начнет расстреливать всех, кто находится поблизости? На стене этого не написано, а просто так догадаться несколько проблематично.

Уровни в Messiah изобилуют тупиками, ненужными ответвлениями и сложными головоломками. Можно десять минут топтаться на одном месте рядом с замаскированной дверью и думать, куда же нам нужно бежать дальше. Иногда путь вперед открывает банальный взрыв. Иногда для этого приходится поменять десяток персонажей.

Но все же уровни привлекают. Чем-то они напоминают MDK, но только в Messiah нет огромных открытых пространств.



Игровой мир тесен, узкие улочки городов забаррикадированы горами мусора, а на футуристических заводах происходит что-то совершенно непонятное, но, судя по всему, ужасное. В технологическом аду маленький белокурый ангел с пухлой физиономией выглядит истинным мессией. Крошечная фигурка главного героя резко контрастирует с окружающим миром. Когда играешь, становится немножко смешно и жутко. Нетипичен в этом отношении последний уровень, на котором мы сражаемся с самим дьяволом. На гигантской арене, окруженной лавой, в роли ангела чувствуешь себя не очень хорошо.

В общем-то, задумка авторов очевидна. Эдакий индустриальный, апокалиптический стиль, которому чужда логика, **Messiah** подходит как нельзя лучше. С другой стороны, совершенно непонятно, почему разработчики не предусмотрели возможности подсказок. Самым серьезным образом облегчает жизнь индикатор интерактивности на игровом экране. Если с предметом можно что-то сделать, то это соответствующим образом отражается на нижней панели. Но что касается всего остального... Где, черт возьми, вывески на стенах, добрые NPC и просто помощники? **Messiah** сложен и, на мой взгляд, сложен неоправданно. В общем-то, в этом нет ничего удивительного, учитывая, что игру разрабатывали так долго. Ребята из Shiny слегка оторвались от реальности. То, что им кажется простым и очевидным, нормальному человеку просто не может прийти в голову. В результате нам придется назвать **Messiah** игрой для своих. Для тех своих, кто в состоянии про-



чувствовать индустриальный стиль, понять мир, в котором мы оказываемся, и игровую логику. Повторюсь, это не так просто.

Здесь же следовало бы поговорить об искусственном интеллекте. На самом деле, судить о его уровне в **Messiah** достаточно сложно из-за того, что опять-таки игровая логика частенько остается непонятной. Не всегда понятно, по какому принципу наши потенциальные противники расправляются с рабочими. Не всегда понятно, какими критериями персонажи руководствуются, когда определяют наличие ангела в теле своих собратьев. С другой стороны, во всем, что касается уничтожения Боба, персонажи проявляют завидную сообразительность. Стоило бы описать совершенно обычный игровой эпизод. Вообще, в момент выселения из тела персонажа всегда существует опасность того, что он сразу же открывает огонь по Бобу. Играя за охранника, я положил пушку на землю и, решив таким образом, что, безоружный, он ничего не сможет со мной сделать, со спокойной совестью выселился из его тела. Как только охранник очухался, он тут же схватил лежащую на земле пушку и начал стрелять. Аплодисменты, господа!

Вообще, ранее предполагалось, что **Messiah** окажется эдаким набором изящных головоломок. К сожалению, очень часто возникают излишне аркадные ситуации. В некоторых из них, например, для того чтобы выжить, нам приходится за несколько секунд поменять десяток персонажей, которые нещадным образом стреляют друг в друга. Ориентироваться в кровавом месиве довольно-таки сложно, и ничего изящного в нем нет.

И именно поэтому меня в **Messiah** неподдельным образом восхитил вид от третьего лица. Камера ведет себя прямо-таки образцово. По крайней мере, ничего лучше представить в такой игре просто нельзя. С другой стороны, множество вопросов вызывает система управления. В принципе, все как обычно — курсорами двигаемся, мышкой — поворачиваемся. Но цивилизованного способа прицелиться просто не существует. Персонажи сами выбирают себе мишень. Положение отчасти исправляет использование оптического прицела, но в ближнем бою смысл его использования равен нулю.

Год назад графику мы бы, вне всяких сомнений, назвали революционной. Фигурка Боба и анимация персонажей до сих пор производят некоторое впечатление. Движок **Messiah** вы-

сокотехнологичен, но, вместе с тем, ничего, что могло бы по-настоящему нас удивить, в нем обнаружить не удастся. Меня, впрочем, поражает, каким образом разработчикам удалось лишить уровни, на которых преобладают простоватые серые текстуры, однообразия. Это, кстати, одна из причин, по которой заблудиться в **Messiah** просто невозможно. Спецэффекты очень удачно вписались в игровую атмосферу, не нарушив тяжелого индустриально-урбанистического стиля.

В общем, понятно, что **Messiah** — игра противоречивая. Высокий уровень сложности лишает игру поповской привлекательности, в чем можно обнаружить свои плюсы и минусы. Очень жаль, что несмотря ни на что, авторам игры не удалось использовать весь потенциал изобретенной концепции. Изящные головоломки были бы все-таки предпочтительнее идиотских перестрелок, в которых Боб всегда остается в дураках. Все-таки из **Messiah** не получается шутер. Для этого игра слишком сложна и многогранна. Но, разумеется, очевидно, что несмотря ни на что, время, потраченное на разработку игры, не пропало даром. Наверное, Shiny сделала то, что хотела. Интересно, о чем теперь будет вещать Дейв Перри?

СОСНАЙ ШАГ К РЕАЛЬНОСТИ НАДЕТЬ ОЧКИ



**РЕКОМЕНДУЕМ
ВИДЕОКАРТЫ ELSA ERAZOR III Pro
ОЧКИ 3D REVELATOR**

**СОВРЕМЕННАЯ ГРАФИКА, ВЫСОКАЯ ЧЕТКОСТЬ
ИЗОБРАЖЕНИЯ, ОПТИМАЛЬНАЯ ЦЕНА**

- NVIDIA RIVA TNT2 Pro 2D/3D графический процессор
- 32 MB Synchronous AGP 2x и 4x • 300MHz RAMDAC
- 3D разрешение 1600x1200 • 2D разрешение 1920x1200
- полная поддержка Direct 3D и OpenGL



НОВЫЙ КВЕСТ КОМПАНИИ «БУКА»



Веселый квест по одноименному новому мультфильму, продолжению известного сериала «Бременские музыканты». На диске много музыки и песен в исполнении популярных эстрадных певцов: Филиппа Киркорова, Надежды Бабкиной, Михаила Боярского, ансамбля «Доктор Ватсон»...
Игра не имеет возрастных ограничений и рекомендуется всем без исключения.

Системные требования:

Процессор	Intel Pentium 133
Объем оперативной памяти	32 MB
Видео карта	1MB SVGA VESA
CD-ROM	4-х скоростной
Операционная система	MS Windows 95/98
Мышь, Звуковая карта (ОБЯЗАТЕЛЬНО)	

По вопросам оптовых закупок

обращаться по тел. (095)111 5156, 111 5440
e-mail: market@buka.com

бука[®]
BUKA ENTERTAINMENT

www.buka.ru

Мост Синематограф



ЗАТЕРЯННЫЙ МИР

Платформа: PC
 Жанр: «Немецкая школа стратегий реального времени»
 Издатель: 1C, Snowball Production
 Разработчик: Sega R&D № 3
 Требование к компьютеру: P233, 32Mb RAM, опционально 3D ускоритель
 Кол-во игроков: до 3 игроков
 Онлайн: <http://www.snowball.ru/mir>
 Дата выхода: 15 марта 2000 года



Сергей Дрегалин

Не будем вводить вас с заблуждение и сразу откроем карты. «Затерянный Мир» — это не оригинальная разработка, а локализация. Правда, не совсем обычная.

Дело тут даже не в масштабности самого проекта, а в том, что нам было велено строго-настрога держать в тайне оригинальное название игры. Это не прихоть наших друзей — студии Snowball, которая и занимается локализацией, — но вполне закономерный шаг против пронрыливых халтурщиков-пиратов. В одном из следующих номеров, когда «Затерянный Мир» поступит в продажу, мы раскроем тайну и обязательно назовем имена героев. А пока — разрешите представить вам обзор игры, который был создан на основе англоязычной версии и эксклюзивных материалов от Snowball.

ЗАСПАННЫЙ БЮРТЕР — НАМ НЕ ТОВАРИЩ!

Жанр, который с легкой руки ребят из Snowball был назван «немецкая школа стратегий реального времени», уже давно оброс бородой. Еще легендарные Settlers, в эпоху тотальной нехватки стратегий как таковых, получили широкую известность и заслуженное признание.

Воды с тех времен утекло предостаточно. Меняются стандарты. Меняются ценности. Вышли и Settlers II, и Settlers III, появились многочисленные схожие игры. Да что тут далеко за примерами ходить — не далее как полтора года назад Snowball выпустили «Войну и Мир» — один из самых близких к серии Settlers проектов.

Тогда почему ребята вновь пошли по этой же стезе? Личная симпатия к жанру? Оказывается, нет. Все дело в том, что «Затерянный Мир» — просто отличная игра, независимо от жанра. И, больше того, не настолько уж теснящаяся к ортодоксам. В ней много иронии, много свободы действий, много динамики. Игра по жанровой шкале находится где-то между пресыщенными адреналином «обычными RTS» и слегка чопорными Сеттлерами. В ней нет скукоты наблюдателя, призванного лишь время от времени выполнять формальный набор действий, но и нет неудобств, связанных с излишне напряженным управлением и перегруженным менеджментом. Именно этим уникальным балансом «Затерянный Мир» включает в себя с первого взгляда.

ЗАЛЕТНЫЕ АИСТЫ ИЛИ «ВСЕЛЕНСКИЕ РАЗДОЛБАИ»

Аист — птица исключительно жизнеутверждающая. Возможно, что даже жизненесущая, а то и вовсе жизненасаждающая. Как бы там ни было, но существованию всех трех рас, представленных в «Затерянном Мире», положили начало именно эти грозные птицы. Вот только процесс зачатия оказался несколько, кхм, смазанным.

Дело было так. Три «Вселенских Раздолбая» — три пилота-аиста, на совесть отработывающих свое прозвание, — выполняли очередной рейс. Рейс по закладыванию семян жизни. Каждое семя являлось результатом долгих научных бдений в гиперсекретной лаборатории, занимаю-

щейся вопросами зарождения жизни во всех уголках Вселенной. Первый из пилотов нес в своих слегка подрагивающих лапах склянку с эмбрионом красавиц-дриад, второй — переливающийся голубым цветом плод, который должен был развиваться в исключительно морозоустойчивых эльфах, а третий — цепко сжимал сосуд с зародышем инсектоидов-антов. Для каждого бесценного груза была заранее облюбована отдельная планетка с подходящим климатом. Казалось, вопрос зарождения трех новых цивилизаций был лишь вопросом времени...

Важное примечание #1. Если верить слухам, циркулирующим по Центральной лаборатории, расу морозоустойчивых эльфов вывели на спор — один из верховных генетиков, Прародитель N12, взялся создать нежных душою и телом существ из сказок вне зависимости от технических спецификаций их будущего дома... С душой-то все сложилось, а вот тело все же слегка не дотянуло до описаний Толкиена, так что спор он проиграл. **Конец примечания.**

...Но не забывайте, что за дело взялись «Вселенские Раздолбай». И процесс семяметания пошел насмарку. Пролетая около планетарного стриптиз-бара, каждый из аистов не счел за труд заглянуть на соблазнительный красный огонек. А потом немного шлепнуть текилы. А потом еще. А потом...

Важное примечание #2. Для жарких пустынь и раскаленных скал маленькой планеты, расположенной практически рядом со своим солнцем, из остатков генетического биологического материала и обрывков генетического кода появились анты; ольнейшие воины, способные перенести любую жару. Даже акапульскую и метавирскую. **Конец примечания.**

...Вылетали из бара по одному. Впрочем, «вылетали» — не совсем подходящее слово. Пилоты пересекли пространство — так будет точнее. И сошлись в одной точке — на соседствующей с баром планете...

Важное примечание #3. Для покрытой дремучими лесами планеты-гиганта были возвращены дриады; будущие обительницы чащ и полей, великолепные охотницы, красавицы, спортсменки и беспартийные отличницы. **Конец примечания.**

...Вот так оно и получилось. Вместо трех отдельных апартаментов все расы оказались в пределах очень милой, но, к сожалению, очень небольшой планетки. А последняя была действительно ничтожно мала по сравнению с безразмерными





амбициями каждой из цивилизаций.

Занавес.

ТРОЕ В КОНЕЧНОМ ОБЪЕМЕ

Конфликт явственен. Боевые часы затикали. Осталось только познакомиться поближе с каждой из трех постэмбиональных противоборствующих цивилизаций.

Первым в плотные слои атмосферы маленькой планеты попали эльфы. Особые. Морозостойчивые. Именно из-за этой особенности они и приобрели характерный флисовый окрас вкупе с не совсем привычной внешностью. Да что тут го-

ворить — до длинноухих красавцев с роскошной копной волос, какими рисовал эльфов Профессор, нашим толстокожим, лысым и привыкшим к суровым морозам эльфам далеко. Но в душе они такие же благородные и возвышенные. Честно слово. Разве что еще отпустили небольшое брюшко, да слегка пристылись к шпансу.

Эльфы — природные хозяйственники и трудоголики. Работают очень старательно и прилежно, в быту — неприхотливы, если не сказать аскетичны. Посему с этими ребятами можно очень и очень быстро возвести до небес цитадель экономики. Только не забывайте периодически выдавать работничкам «для сугреву» определенную емкость со шпансом. Возможно, что именно в этом шпансе и кроется секрет исключительной морозостойчивости?..

После эльфов спокойную атмосферу девственного мира нарушили анты. По виду эти инсектоиды — нечто среднее между муравьем, скорпионом и Брюсом Виллисом. Удивительно жароустойчивы и воинственны. Тонкой политической игре предпочитают решительный удар по столу левой верхней конечностью с зажатой в щупальце обувью. Одним словом, анты — просто природные убийцы; в частности, воины-анты изначально умеют атаковать противника с солидной дистанции.

Но есть у антов одна слабость. Любят эти вояки подымить сигарой. Нежело страсть как любят. Скорее ант пропустит пару обедов, нежели лишится заслуженного перекура. Кстати, из череды последних целиком состоит рабочий день зрелого анта.

И вот еще что. Насколько эти существа любят попыхтеть сигарой, настолько же не любят вкалывать в поте лица. На поле брани — без спору, антам нет равных. Но от работы зверюги будут отлынивать любой ценой.

Последними на планетку, грациозно вильнув крутыми едва прикрытыми бедрами, вошли дриады. Кокетки по натуре, они очень неравнодушны к сладостям и обожают пироженки. Говорят, что, дескать, были попытки предложить красоткам сигары, но на это они лишь презрительно ответили «фи».

В целом дриады, несмотря на легкую капризность характера, хорошо управляемая и трудолюбивая раса. Они с равным удовольствием занимаются и хозяйством, и военным ремеслом, правда при этом постоянно требуя должного внимания к себе. Ля фам, понимаете ли! Если, например, не пополнять вовремя складские помещения корчмы вкусностями, то вместо милых кокетливых дам вы немедленно заполучите армию решительно настроенных бунтовщиц с ярко раскрашенными под ирокезов головами. То же самое произойдет, если вы покуситесь на строительство театра.

Баланс сил очевиден. Перед нами три расы — хозяйственники (эльфы), воины (анты) и «серединка на полвинку» (дриады). Соответственно для каждой стороны нужно выбрать подходящий стиль управления и использовать определенные рычаги воздействия. Например, если вы взялись за эльфов, то имеет смысл форсировать колонизацию планеты исключительно за счет выбора интенсивного пути развития. Тут придется брать числом и монументальной экономикой. С другой стороны, вы будете избавлены от головной боли, порождающейся недовольством со стороны ваших подданных. Несколько таверн, достаток еды, да регулярные поступления согревающего шпанса из перегоночной — и спокойствие горожан гарантировано. Впрочем, более подробно о развитии города мы еще поговорим.

Помимо многопользовательской игры предусмотрено еще три сингл-режима. Первый из них — это классическая глобальная кампания из трех десятков миссий, по десять миссий за каждую из сторон. Ключевым является очень широкий диапазон заданий — тотальный «убей-их-всех» встречается только ближе к финалу, когда обстановка другим путем уже разрядиться не может. Но сначала — и дипломатические миссии, и хозяйственно-экономические, и технологические — полный ассортимент.

Второй режим носит название «случайная посадка». Смысл в следующем — представьте, что «Вселенские Раздолбаи» после сисеты в стриптиз-баре попали не на ближайшую планету, а на какую-нибудь другую. Параметры нового мира свободно регулируются прямо перед игрой. Проще говоря, «случайная посадка» — это генератор случайных карт.

Последний, третий режим более чем закономерен. Это пятко тренировочных миссий, где вам будет дана возможность осознать, что к чему и как с этим бороться. «Затерянный Мир» не сложен, но весьма разнообразен, поэтому тренировка заключается не столько в постижении премудростей интерфейса, сколько в знакомстве с вашими подданными, с их манерами, вкусами и пристрастиями.

КОНФЕТКА

От теории к практике. Пусть вы уже подобрали цивилизацию по душе, определились с ее сильными и слабыми сторонами и даже прикинули предварительную стратегию. Отлично! Теперь можно обрисовать, как будут выглядеть плоды вашей деятельности.

Графический движок «Затерянного Мира» по первому впечатлению мало чем отличается от движка, скажем, Settlers. Такие же трехмерные ландшафты, такие же аккуратные пререндеренные сооружения и юниты, такие же яркие и сочные краски... Все как будто без изменений. Но, к счастью, не все так просто.

Несмотря на то, что в «Затерянном Мире» все объекты являются спрайтами, вы можете плавно(!) менять масштаб в огромном интервале! При этом потери в качестве практически незаметны. Если вас заинтересовало, как такое чудо возможно, то дочитывайте этот абзац, а если технические подробности вам глубоко параллельны, то переходите к следующему. Итак, технология следующая. Все объекты (здания, юниты, животные, растения и пр.) заранее обчислены для нескольких масштабов. Скажем, на весь интервал изменений масштаба положено десяток спрайтов разного размера для каждого объекта. При выборе определенного удаления камеры выбирается «ближайший» спрайт, который затем интерполируется под нужный масштаб. Похожий алгоритм давно используется в трехмерных играх, где динамически подбирается оптимальная текстура при данной дистанции. Впрочем, ну ее, эту заумную технологию! Главное, что «Затерянный Мир» завораживает красотой и яркостью. Уж на что впечатлял очи «Огнем и Мечом», но трехмерный ландшафт и плавное изменение масштаба ставят движок «Затерянного Мира» на поголовы выше. Факт.

Другой конек — это анимация. Не то, сколько кадров выделено на каждое движение, а то, какие именно телодвижения совершают ваши верноподданные. Вот, например, разве можно перепутать сексапильную походочку дриад с легким покачива-



нием бедер и грузные переваливания толстозадых эльфов? А как вам понравится дымящий сигарой ант, приваливающий к стойке и обкуривающий дымом окрестности? Или полицейский, оживающий дубиновоей резинкой нарушителей спокойствия? Все это безумно оживляет поселение. В нем кипит жизнь. Иногда просто бьет ключом и грозит выплеснуться за края.

Но не только в городских кварталах, которые ограничены по привычному круглому периметру, бурлит жите. Окружающий мир точно так же растет и видоизменяется — дикие животные бегают по прериям и с удовольствием поедают не только плоды растений, но и ваши плантации. Срубленные леса постепенно вновь вырастают и наливаются буйством зелени. Протоптанные дорожки сначала едва проступают узенькими тропками, затем постепенно превращаются в хорошо различимые дороги, а потом и вовсе расширяются до проспектов. И, что интересно, чем более ухожена и утоптана такая стезя, тем быстрее по ней осуществляется перемещение.

Управление настолько же просто, сколь и ненавязчиво. Часть деталей уже стала клише и не требует отдельных пояснений — например, к таким отработанным частям интерфейса можно отнести закладывание зданий, получение статистики, относящейся к благосостоянию поселения, быстрый выбор любого жителя и т.д. Но вот действительно кардинальным изменением стала возможность управления КАЖДЫМ подопечным. Народ стал ручным и послушным. Если вы хотя бы одним глазком видели «сеттлероподобные» игры, то этот шаг вы оцените. Не спорю, обычно хозяйственный AI был на высоте, и работники быстро ориентировались в изменяющейся обстановке. Но он работал по оптимальной схеме. Вот типичный пример из «Войны и Мира» — трудяга при легком чувстве голода неспешно отправлялся в харчевню, где наелась от пуза, после чего возвращался к рабочему месту. Замечательно. Но сколько раз подлый враг сбивал привычный ритм жизни и накладывал веето на мирное течение жизни! Бывало, что этот голотный подданный до зарезу был нужен на своем месте. Например, каменеметальщик в охранной башне во время осады противником. Ан нет, этот... (цензура) в самый разгар боя преспокойно покинул пост и нагловатой походкой удалялся на запах еды! Удружили!

Благо в «Затерянном Мире» схема управления совершенно иная. Понадобилось вам перекалцифицировать каменотеса в лесоруба? Пожалуйста, выделите обычным способом нужного работягу и переучивайте его в университете. Точно так же вы можете обходиться с любым вашим подопечным. Но при этом любой из них остается достаточно самостоятельным и в случае необходимости будет автономно работать на благо поселения. Например, газетчик немедленно отправится в пустующий газетный киоск, носильщик побежит за стройматериалами на склад, чтобы потом доставить их к месту строительства, архитектор без лишнего напоминания займется ремонтом обветшавших зданий и т.п. Таким вот образом достигнут баланс между рутинной хозяйственной и гибкостью макроуправления. Хотите — уделяйте поселению минимум внимания, хотите — тщательно контролируйте каждый шаг своих подданных. Выбор не навязывается.

БУДНИ СНАБЖЕНЦА

Как благоустроить поселение, как оно развивается и ширится? Давайте не спеша разбираться на конкретных примерах.

...Сначала был лишь единственный замок, из которого под ласковые лучи солнца выползла первая троица работников — архитектор и два носильщика. Именно с их помощью вы должны заложить фундамент для величественного процветающего поселения. Но для этого предстоит как следует поработать.

Первым делом нужно повысить популяцию. Ведь именно количеством жителей определяется доход в казну — каждый из них периодически платит несколько золотых. Налоговая работает в «Затерянном Мире» незримо, но на удивление четко. Мораль проста — интерес к повышению числа трудоспособных граждан не только чисто теоретический, но и меркантильный. Правда, есть и обратная сторона медали, которая портит жиз-

Д	О	С	Т	О	И	Н	С	Т	В	А
Великолепная графика, стиль, игровой процесс и музыкальное сопровождение слились в Crazy Taxi в единое и неделимое целое.										
Н	Е	Д	О	С	Т	А	Т	К	И	
Игре недостает разнообразия, и поэтому от нее быстро устаешь.										
Р	Е	З	Ю	М	Е					
Один из самых ярких и неординарных проектов нашего времени, который недотягивает до звания супершедевра лишь самой малостью.										
	1.5	1	2	1.5	2	1				
	VIDEO	SOUND	INTERFACE	GAMEPLAY	ORIGINALITY	ADDITIONS				
9.0										



нь и мешает проложить одним взмахом кирки путь к светлому будущему. Иначе бы все было слишком просто. Но давайте не будем углубляться и до поры до времени оставим этот вопрос в стороне.

Потенциальная инфраструктура поселения крайне разнообразна — одних только подданных в «Затерянном Мире» аж 85 штук! При этом каждый работник будет в какой-то момент востребован и обязательно пригодится для общего дела. Осталось только разобраться с тем, как происходит овладение профессией.

Построенный домик увеличивает популяцию колонии на трех жителей. Новобранцы всегда рождаются абсолютно здоровыми, взрослыми и совершенно необразованными. Они только и могут что таскать материалы, т.е. работать грузчиками. А данный вид деятельности, как известно из повседневной жизни, не требует ни специальных навыков, ни образования. Поэтому, чтобы превратить грузчика в какого-либо специалиста, требуется отправить его в университет. Но что любопытно — в университетах занимаются не только выдачей сертификатов о профобразовании обычным грузчиком. Здесь же можно переучить абсолютно любого вашего подданного. Вплоть до переучивания высокообразованного учителя в обычного грузчика...

Замок, университет, несколько домиков — вот необходимый минимум для вашей самодостаточной деревушки. Но наши планы шли гораздо дальше, что нам жалкая горстка лагуч, нам подавай мегаполис! Поэтому нужно двигать науку.

Итак, следующее сооружение — исследовательская лаборатория, где ученые мужи будут грызть гранит знаний и совершать постепенное превращение теории в практику. Технологическое древо «Затерянного Мира» достаточно велико и ветвисто. Развитие технологий — процесс практически непрерывный на всем протяжении игры. Но тут никакой принципиальной сложности нет — построил лабораторию, дал отмашку на начало исследований и жди результаты. Дело портит пресловутый вопрос финансирования.

Да, деятельность научных работников нужно поощрять. Не только бутылкой хорошего шнапса, аппетитным пирожным или роскошной сигарой, но и гремющими медяками. В любой момент вы можете поиграть со специальным регулятором, который распределяет поток финансов между наукой и казной. Очевидно, что степень усердия и старания сотрудников лаборатории напрямую зависит от числа выделенных средств. Никаких диссонансов с действительностью!

По мере освоения новых технологий вы получите возможность строить все новые и новые сооружения, а также организовывать в университете дополнительные курсы. Будут возводиться невиданные доселе сооружения, появятся вакантные места, возрастает население — в общем, мы будем семимильными шагами двигаться к заветной цели. Но вместе с демографическим взрывом обрушатся и первые проблемы. Для начала вы на собственной шкуре почувствуете, что такое криминал.

Неприятные типусы, которые, во-первых, не будут платить налоги, во-вторых, будут задирать мирных жителей, не давая им возможности спокойно заниматься своим делом, могут появиться даже в достаточно обустроенном и благополучном поселении. Борьбу с криминалом можно с помощью суровых полицейских, которые будут отлавливать бандюг, лупить их в воспитательных целях дубиной и помещать в полицейский участок. Но это уже борьба со следствием. Мы же, как прозорливые стратеги, будем бороться с причиной появления криминальных субъектов. Благо таких способов борьбы предостаточно.

Прежде всего необходимо внимательно следить за запросами граждан. Чем больше население города, тем больше они хотят — увы, от этого никуда не деться. Например, горожане могут потребовать построить дополнительную таверну или газетный киоск. В таком случае возникнет текстовое сообщение, продублированное голосом ментора, и в списке неудовлетворенных желаний появится иконка соответствующего сооружения. После этого вам нужно в кратчайшие сроки обработать безапелляционные заявки. В любом случае медлить не нужно, особенно если вы облюбовали себе расу антов, которые очень легки на бунтарский подъем. Но даже и добродушные эльфы могут потерять терпение, если вы будете игнорировать их запросы. Кстати, требования горожан не обязательно касаются пос-



троек. Среди объектов вожделения могут появиться и пирожные, и бутылки со шнапсом, и вообще все что угодно.

Независимо от расы подданные любят сытно покушать. Дефицит еды или, того хуже, голод мгновенно вызовут недовольство среди населения и приведут к появлению нежелательных элементов. Поэтому крайне важно все время отслеживать запас продуктов на складе и следить за стабильным приростом этих запасов. Проводить такие инспекции не сложно — в окошке статистики указано число добываемых и поглощаемых съестных припасов.

Третий способ сдерживания недовольства — это выделение финансов на поддержание морали. Это еще один рычажок, в точности такой же, как и рычажок финансирования науки. Надо сказать, что эффект от дополнительного вливания средств на повышение морали на первый взгляд не столь ощутим, как аналогичный эффект при исследовании новых технологий. Но, при всем при этом, он не менее важен. Поверьте, вы понесете куда большие финансовые потери от засилья криминала, нежели от регулярных выплат, направленных на поддержание морали.

Скорее всего, первые попытки отстроить грандиозную империю обернутся не слишком впечатляющими результатами. Прежде всего даст себя знать дефицит средств — ведь каждое здание требует средства из городской казны на профилактический ремонт. Если такой ремонт не будет проводиться из-за банального «денег нет!», то здания постепенно начнут приходить в упадок и через некоторое время просто разрушаться.

В общем, подводных камней действительно много. Чтобы вздвигнуть по-настоящему процветающую и сильную во всех отношениях империю, нужно очень тонко чувствовать все нюансы развития и уметь мгновенно предпринимать контрмеры против бесконечного потока проблем. А лучше научиться предупреждать их заранее. Что, конечно, уже искусство.

ЛЕГКОЕ КРОВОПУСКАНИЕ

Все представители трех рас — по своему замечательные существа. И все бы было хорошо, если бы их не испортил территориальный вопрос. Каждое поселение обладает четкой государственной границей, которая находится на определенном радиусе от центральной цитадели. В пределах именно этого радиуса вы можете возводить новые сооружения (исключения составляют лишь шахты, которые можно строить только на месторождениях вне зависимости от дистанции до сердца города). К слову, если вам потребуется перенести сооружение, то для этого предусмотрена специальная команда «разобрать». После ее отдачи здание складывается словно картонный домик, но при этом оно не уничтожается, а именно разбирается — часть ресурсов, которые вы вкладывали при строительстве, будет оставлена на месте фундамента.

Чтобы начать экспансию, вам нужно отстроить новую цитадель, которая станет отправной точкой для поселения. Чтобы побыстрее развить его, вы можете организовать поставку ресурсов со складов первого, более прогрессивного в экономическом плане поселения. Затем приступить к закладыванию новой цитадели. И так до тех пор, пока неожиданно вы не натолкнетесь на города другой цивилизации.

Такая стычка не обязательно приведет к конфликту. Война — дело слишком хлопотное и дорогое, чтобы бескомпромиссно объявлять ее налево и направо. Лучше для начала собрать как можно больше сведений о потенциальном противнике и выявить его сильные и слабые стороны. Тут в дело вступают послы.

Если, например, вы выбрали в качестве подопечной расы дриаид и в процессе покорения мира натолкнулись на эльфов, то шанс заключить мир с этими добродушными существами — достаточно велик. Особенно, если ваша экономика на высоте, а армия угрожающе поскрипывает тетивой луков. Если предложение мира принято, то вы сразу получаете целый ряд важных стратегических бонусов. Во-первых, выигрываете запас времени на то, чтобы подготовиться к предстоящей войне. Даже если вы и не планируете вести боевые действия — чем черт не шутит. Во-вторых, между двумя дружественными цивилизациями могут быть ус-



тановлены торговые пути, от которых обе стороны будут получать прибыль. Напомню, что между собственными поселениями возможен только обмен ресурсами. В-третьих, стратегический альянс частично помогает с меньшими потерями разделиться с общим врагом. Как правило, этим «общим» оказываются воинственные анты.

Дипломатия — страшная сила, но далеко не всегда она приносит должные результаты. На предложение о мире вы можете запросто получить вместе с трупом посла жесткий ультиматум. Или, например, сами плюнете на все дипломатические интриги и пойдете войной на бывшего союзника.

Хуже, когда вы сами оказываетесь в роли жертвы необоснованного насилия. Тогда придется очень быстро мобилизовать все ресурсы — на первое время с обороной могут справиться обычные охотники, вооруженные простейшим оружием. А пока они будут отстаивать границы, в срочном порядке тренируйте в казармах регулярные войска. Профессиональные вояки обойдутся вам в копейчку, но когда речь идет о судьбе нации... Торг действительно неуместен.

Военные действия в «Затерянном Мире» по большому счету мало отличаются от тех, к которым мы привыкли, играя в бесконечную череду обычных стратегий. Юниты обладают здоровьем, беспрекословно подчиняются всем приказам, могут быть объединены в отряды и т.д. И кстати, никаких сюрпризов с потерей управления подразделениями, участвующими в сражении, в «Затерянном мире» нет!

ЗАТЕРЯН, НО ОТНЮДЬ НЕБЕЗНАДЕЖЕН!

«Затерянный мир» — не совсем классическая «бюргерская» стратегия. В ней есть изрядная толика самороники, которая на удивление благоприятно сказалась на увлекательности игры в целом. Но даже если и не брать сей факт во внимание, то все равно нужно поклониться перед талантом разработчиков, которые сумели по крупицам собрать опыт всех серий Settlers и Co, выудить из этого многообразия самые лучшие идеи и ограничить по собственному рецепту.

Конечно, при желании можно надумать определенные нарекания. Ну, например, посетовать на нехватку статистики в виде графиков и диаграмм; иногда действительно важно знать, какую пользу приносит средства, пущенные на повышение морали. Или, опять же для примера, пожуричь за отсутствие возможности менять формуацию войск... Но это уже частности, да при том и не столь критичные.

В общем, может статься, «Затерянный Мир» действительно затерян в пространственно-временном смысле — в далекой-далекой галактике, где истина всегда где-то там... Но только никак не по части увлекательности и стильности!

Нам же остается только искренне поздравить Snowball с еще одной удачной локализацией.

СИ REVIEW



Рандеву с Незнакомкой

Вечерний город. Яркие освещенные улицы. Небольшой уютный бар. Здесь разворачиваются события увлекательной и зрелищной игры **"Рандеву с незнакомкой"**. Интерактивный видеоквест, полный самых неожиданных и соблазнительных моментов, предложит вам пообщаться с таинственной незнакомкой и, если повезет, даже **обольстить** ее. Добиться успеха нелегко, но игра поможет вам раскрепоститься и проявить себя в полной мере.

Три очаровательные собеседницы готовы исполнить ваши сокровенные желания, но... при условии, что вы будете тактичны и обходительны, как настоящий джентльмен. К каждой из ваших спутниц нужен особый подход, иначе вы не добьетесь успеха, и девушки вас покинут. Небольшие препятствия на пути к достижению цели только усилят желание и превратят процесс соблазнения в захватывающее **испытание чувств**.

Оригинальный текст сценария создавался в контакте со специалистами службы **"Секс по телефону"**, а **профессионалы кино и телевидения** осуществляли помощь в отборе моделей, озвучивании и создании музыкального сопровождения к диску. Этот продукт является уникальным для России, и, без сомнения, получит широкое признание среди любителей **эротического видео**.

"Рандеву с незнакомкой" создаст полную иллюзию живого общения с вашими спутницами. Если вы не торопите события и любите пообщаться с хорошенькими девушками, вам будет предоставлена возможность поговорить с незнакомками на любые темы. Однако собеседницы чутко прореагируют на предпочтение вами одной из них остальным. Вам придется проявить гибкость и находчивость, чтобы достичь своей цели в каждом отдельном случае. Решительная **Оксана** любит разнообразие и активность, застенчивую **Аню** не так-то легко заставить откровенничать, а чтобы взволновать сексапильную **Наташу** придется поиграть с ней в карты.

Если же вам захочется понаблюдать за двумя девушками одновременно, предстоит придумать что-то совершенно оригинальное. В общем, ваше ночное приключение обещает быть интересным. Это **лучше, чем просто видео** — ведь вы можете общаться с героиней, это **лучше, чем беседа по телефону** — ведь вы видите собеседницу, это **лучше, чем просто игра** — ведь перед вами живая девушка. Вам предстоит испытать полную гамму переживаний и лучше разобраться в самом себе.

©2000 «Руссобит-М».

По вопросам оптовых закупок обращайтесь в коммерческий отдел «Руссобит-М»: **тел.:** (095) 965-05-20;
факс: (095) 965-06-01
e-mail: russobit-m@rosmail.ru
адрес в Интернете: www.russobit-m.ru

Русс **БИТ-М**

ПРОЕКТ - МУЛЬТИМЕДИА



Experience Entertainment Software



WET ATTACK

Платформа: PC
 Жанр: adventure
 Издатель: Руссобит-М
 Разработчик: CDV Software
 Локализация: Руссобит-М



В свое время игра Wet: The Sexy Empire произвела маленький фурор. Причем не как очередная мультимедийно-эротическая поделка, а именно как игра.

Дмитрий Эстрин

Сама идея, концепция способна была поставить ее на один уровень с современными продуктами. В принципе, Wet: The Sexy Empire как игру можно было бы охарактеризовать всего двумя словами: пошлая и веселая. Эдакий симулятор порноиндустрии с экономическим оттенком. Конечно, компания CDV Software на достигнутом не остановилась и выпустила массу дополнений, римейков и мини-игрушек «на те-

му». Однако примечательно то, что компания не зависла и на этом этапе и все-таки разработала полноценное продолжение The Sexy Empire. Примечательно и то, что продолжение это оказалось в сфере внимания «Руссобит-М».

Итак, спешу представить — **Wet Attack: The Empire Cums Back** (какое название игра получит в локализованном варианте, нам пока неизвестно). Собственно, нам предоставили возможность непосредственно познакомиться с готовящимся проектом, так что никаких вопросов о том, что нас ждет, не осталось. А ждет нас, на самом деле, достаточно технологичная игра, в которой сразу угадывается легкий и неповторимый стиль индустрии начала 90-х годов. Подобные продукты принято называть «гибридами жанров», но лучше все-таки просто перечислить все то, чем нам придется заниматься в **Wet Attack**. Конечно, нам придется много разговаривать, собирать простейшие головоломки. Нам придется отстреливаться от бандитов в от-



В играх. То есть много секса и немножко всего остального.

Вообще-то, все начинается с того, что пресловутый главный герой получает сообщение с планеты, называемой «Удовольствие 6». Автором этого сообщения оказывается, между прочим, знакомая всем нам Лула. Она за то время, что прошло с момента выхода Wet: The Sexy Empire, стала посланцем этого самого «Удовольствия 6» и отвечает теперь за судьбу целой планеты, которой, кстати, угрожает



страшная опасность. Какой-то пимператор, по слухам жирный и отвратительный мутант, собирается покорить планету, дабы лишить прекрасных обитательниц «Удовольствия» самого ценного, что у них есть. Либида, разумеется. Доблестный таксист все, естественно, бросает, угоняет космический корабль и мчится спасать всех, кого только можно.

В принципе, **Wet Attack** можно легко сравнить с Elite или Privateer. Только если в тех играх основным источником

се. Немаловажным аспектом игрового процесса окажется совершенствование своего собственного космического корабля и установка на него более мощных средств поражения. Но основным нашим занятием станет содержание интергалактического публичного дома. В общем, главный герой игры (в прошлом, кстати, таксист) будет вести содержательную и многостороннюю жизнь во всех отноше-





обладает рядом потребностей. Нет, конечно, им придется платить за работу, это даже не обсуждается, но не стоит забывать о том, что мы оказываемся в далеком раскрепощенном будущем... Короче, всех без исключения девиц придется удовлетворять в сексуальном отношении, иначе они будут справляться со своими обязанностями из рук вон плохо. Кому-то это занятие может показаться весьма увлекательным, но наиболее рациональным выходом из положения следует считать прием на работу здоровых таких мужиков, которые будут развлекать девиц, не отрываясь на еду и сон.

ником заработка была межпланетная спекуляция, то здесь — межпланетная, pardon, проституция. Впрочем, выглядит все очень прилично — на нашем космическом корабле есть шикарные апартаменты, которые вы можете обставить по своему вкусу, клиенты ведут себя в рамках дозволенного, и вообще ничего, чем можно было бы удивить нормального человека, не происходит.

Игровой процесс, как уже говорилось, весьма многосторонен. В процессе путешествия от одной планеты к другой мы, как правило, сталкиваемся с космическими пиратами и веселимся в режиме shooter'a а la Wing Commander. Остановившись на планетах, занимаемся внутренними делами. То есть нанимаем девочек, обслуживающий персонал, проворачиваем необходимые upgrade'ы для корабля, общаемся также с таинственными незнакомцами в баре, которые могут сообщить важную информацию или предложить хорошо оплачиваемую миссию. Впрочем, большие деньги можно делать и не улетая с планеты. В принципе, в качестве определения к **Wet Attack** прекрасно подходит «симулятор публичного дома».

Как несложно догадаться, самое главное в борделе — это девочки. Девочки — это не просто абстрактная деталь игрового процесса, а почти ролевые персонажи, отлича-

ющиеся друг от друга некоторыми достаточно важными характеристиками и размерами experience'a, который в этом случае можно было бы перевести дословно. Работницы панели с большим опытом и стажем работы будут привлекать большее количество клиентов и смогут вытягивать из них соответствующие деньги. Большое значение имеют личные пристрастия девочек. Так, некоторые предпочитают групповой секс, а другие оказываются прирожденными садомазохистками. Чем полнее удовлетворятся пожелания клиентуры, тем лучше. Кстати, порой определить, чего желает тот или иной посетитель, можно по его внешнему виду.

Вообще-то большое значение на общий ход дела оказывает обстановка апартаментов. Мебель, предметы, аксессуары, даже плакаты на стенах — все это достаточно важно, хоть и стоит некоторых денег. При этом следует обращать внимание на специализацию работниц. Для группового секса требуются особые диванчики, а садомазохистам просто необходим целый набор соответствующих аксессуаров.

В общем, содрать нормальные деньги с клиентов не особенно просто, и если запустить дела, то можно очень даже быстро обанкротиться. Кроме всего прочего, постоянно

В принципе, в любой момент с любой работницей борделя можно вступить в виртуально-интимные отношения. Специальный режим неоригинален и основной своей идеей чрезвычайно напоминает основную массу эротических игрешек. Стандартный point&click на различных частях тела — это, прямо-таки скажем, весьма банально.

Что касается графики, то следует сказать, в этом отношении игра достаточно технологична. Качественная анимация, отрендеренные персонажи, яркий фон, очень много видео — все это можно только приветствовать.

В общем,

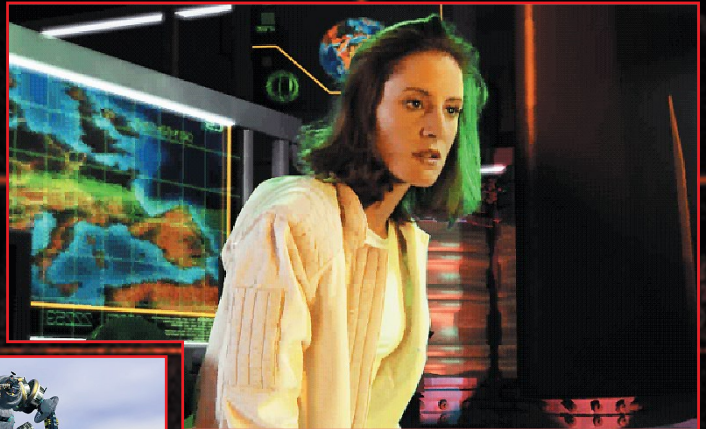


возникают проблемы. Хорошо еще, что в будущем, смоделированном разработчиками, нет места полиции нравов. Однако приходится постоянно следить за состоянием здоровья служащих борделя и время от времени отправлять их на профилактические обследования в лазарет космического корабля. Правда, сам по себе никто обследоваться там не будет, поэтому вам придется обзавестись доктором. Вообще обслуживающий персонал играет чрезвычайно серьезную роль в **Wet Attack**. Без банального инженера можно надолго застрять на какой-нибудь дикой планетке. Оператор оружейной башни избавит вас от необходимости каждый раз собственноручно отбиваться от атак космических бандитов. И так далее. При этом следует помнить, что служебный персонал, представленный сообразно игровой стилистике представительницами прекрасного пола,

несложно понять, что игра произвела на нас самое благоприятное впечатление. Единственный недостаток — обилие английских фразеологизмов, многосмысловых словосочетаний и прочих препятствий на пути понимания истинной игровой ситуации. Фактически весь юмор остается за кадром. И именно поэтому в обязательном порядке следует дожидаться локализации от «Руссобит-М». **Wet Attack** стоит того, чтобы его понимали в России.

CM REVIEW

TIBERIAN SUN: FIRESTORM



Платформа: PC
Жанр: RTS
Издатель: Electronic Arts
Разработчик: Westwood
Требование к компьютеру: Pentium 166, 32M6 RAM
Онлайн: <http://www.westwood.com/games/ccuniverse/firestorm>

Д

Максим Заяц

ля Westwood стало хорошей традицией заполнять возникающую после появления очередной игры паузу добротными сделанными add-on`ами и expansion pack`ами. Преемником Command & Conquer стал Covered Operations, Red Alert дополнили Counter Strike и After Math.

Вот уже полгода прошло с момента выхода Tiberian Sun, долгих шесть месяцев, в течение которых обе кампании были пройдены по несколько раз, multiplayer успел наскучить, и душе захотелось чего-то нового. Новых миссий и юнитов, новой тактики взамен уже привычной и наработанной, новой игры. Наконец, ожидание подошло к концу. Встречайте **Tiberian Sun: Firestorm**.

Expansion pack продолжает сюжетную линию оригинальной игры. GDI победила в последней войне, Кейн мертв, планета почти спасена.

Нужно лишь добить остатки Nod`овских войск, которые пытается объединить под своим командованием Славик, и заодно прекратить медленное, но неуклонное распространение тиберия по земной поверхности. Однако Славик терпит неудачу, и распавшуюся на несколько отдельных отрядов армию Nod объединяет под своим командованием военный компьютер Cabal. Его видение будущего Земли одинаково неприемлемо и для GDI, и для Nod. И война разгорается с новой силой... впрочем, она и не прекращалась. Похоже, ей не суждено будет завершиться до тех пор, пока на Земле существует тиберий...

Стоит рассказать немного о том, ради чего все это, собственно, и затевалось — о новых юнитах. В оригинальном Tiberian Sun игровой баланс был явно смещен в сторону Nod — во всем что касалось наземных операций артиллерийские установки и генератор маскирующего поля давали силам Братства ощутимый перевес. Разработчики честно попытались исправить сложившееся положение, и в

Firestorm войска GDI пополнились Juggernaut`ами. Сконструированные на базе «Титанов», эти роботы проигрывают артиллерийским установкам в дальности стрельбы, но берут реванш за счет скорости и строекных пушек. Подобно артиллерии, Juggernaut можно использовать для создания надежной линии обороны вокруг собственной базы — ураганным огнем они будут удерживать противника на почтительном расстоянии. Однако самоходные установки хороши и для атаки — подогнав несколько модернизированных «Титанов» к вражеской базе,

Д О С Т О И Н С Т В А

Новые интересные юниты и новый оригинальный multiplayer-режим.

Н Е Д О С Т А Т К И

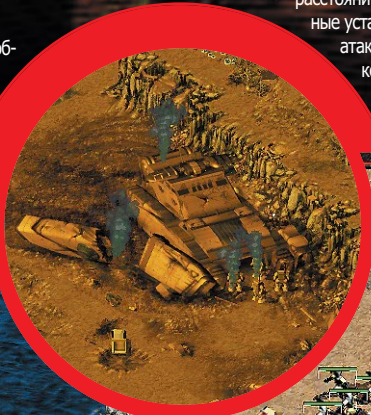
Процесс постоянной смены дисков вызывает тошнливое бешенство; из роликов убрали дорогостоящих актеров, и, наверное, поэтому они стали еще длиннее и зануднее.

Р Е З Ю М Е

18 новых миссий, десяток свежих юнитов и крайне необычный multiplayer-режим — набор для обычного дополнения более чем достойный. Можно считать, что с поставленной задачей expansion pack успешно справился.

7.5

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





оборонительными сооружениями и врывается на вражескую базу, сея хаос и разрушения. Использовать Reaper`а можно только в multiplayer-режиме.

Местная фауна получила подкрепление в лице Tiberian Floater. Это милое создание демократично атакует все что проходит и проезжает рядом, не делая различий между войсками GDI и Nod. Технику ждет мощный электрический разряд, для пехотинцев приготовлено облако тибериевого газа — и, в отличие от примитивной биомассы Floater, является существом вполне разумным и враждебным.

Традиционный multiplayer-режим пополнился еще одним вариантом, получившим название World Domination. Приверженцы GDI и Nod вновь сражаются друг с другом за мировое господство, но на этот раз их битва приобретает более глобальные масштабы. Карта мира разбита на множество секторов, за каждый из которых ведут борьбу несколько отрядов. Некоторые из зон конфликта генерируются случайным образом, другие представляют собой заранее разработанные карты с фиксированным уровнем развития. Битва за мировое господство может занять две-три недели реального времени. Каждый игрок по мере сил

и возможностей помогает правому делу своей организации, отслеживает на карте мира победы и поражения союзников, участвует в глобальной системе рейтингов World Domination — и сражается, день за днем приближая победу.

Expansion pack — это не новая игра и даже не продолжение предыдущей части, это всего лишь небольшое дополнение, довесок, позволяющий скоротать время в ожидании сиквела. Вам понравился Tiberian Sun? Отлично, значит и Firestorm скорее всего тоже придется по душе. Вам хочется чего-то нового? Тогда, наверное, стоит подождать выхода следующей игры вселенной Command & Conquer. Основной целью Firestorm было изменить привычную стратегию игры, сделав ее более агрессивной и динамичной, и выправить смещенный в сторону Nod баланс сил. Можно считать, что с поставленной задачей expansion pack справился. 18 новых миссий — по девять за каждую сторону, десяток свежих юнитов, полчаса видео и крайне необычный multiplayer-режим — набор для обычного дополнения более чем достойный. Что до недостатков... Отказавшись от дорогостоящих актеров, разработчики сочли своим долгом сделать ролики максимально долгими и нудными, очевидно в качестве компенсации за отсутствие на экране знакомых лиц. Игра решительно не желает запускаться со своего диска, требуя оригинальный Tiberian Sun, затем Firestorm, а потом — если приходит в голову блажь поиграть в Skirmish — снова первый диск. Процесс этот поначалу вызывает тошливое бешенство... но человек ко всему привыкает. Существовали некоторые опасения, что технические новинки превратят войну GDI и Nod в глобальную битву overgrower`ов — когда два человека держат палец на ядерной кнопке, и побеждает тот, кто успел ее раньше нажать. Отчасти они подтвердились, но лишь для multiplayer-режима, который настраивается довольно гибко и позволяет недовольным отключить высокие уровни развития. Для всех остальных Firestorm должен стать приятной возможностью по-новому взглянуть на уже знакомую игру, потратить несколько дней — или недель? — своей драгоценной жизни на прохождение двух кампаний и multiplayer`ные баталии и в очередной раз сказать, что Westwood решительно не способна делать плохие игры.



можно разрушить парочку зданий и выманить войска противника за пределы укрепленной территории.

Для их торжественной встречи как нельзя лучше подойдет передвижная электромагнитная пушка. Несколько меньший радиус действия с лихвой окупается возможностью использовать ее в любом уголке карты. Доставив EMP на вражескую базу с помощью транспорта «Орка», мы с легкостью выводим из строя защитный периметр и наземную технику, открывая войскам и инженерам путь для атаки. Передвижная электромагнитная пушка в комплекте с мобильной сенсорной установкой обеспечивает надежную защиту нашей базы от подземных юнитов. Последние, испытав воздействие электромагнитного заряда, немедленно оказываются на поверхности и могут быть легко уничтожены обычными средствами — приятный сюрприз для тех, кто не хочет видеть у себя в гостях подземный БТР Nod, заполненный инженерами.

До недавнего времени появление на поле боя подкрепления зависело исключительно от компьютера. В Firestorm дебютировал новый контрольный пункт, встраивающийся в Upgrade Center. По нашей команде отряды ветеранов пехоты периодически доставляются в любой уголок карты. Большого сражения они не выиграют, но вот разведать новую территорию смогут весьма и весьма эффективно.

GDI и Nod обзавелись персональными шпионами. Устройство под названием Limped Drone закапывается в землю, а затем прикрепляется к первой же проезжающей мимо машине и позволяет наблюдать за ней. Прикрепив шпиона, например, к харвестеру, вскоре мы не только узнаем месторасположение вражеской базы, но и можем наблюдать за ней даже при включенном генераторе маскирующего поля. Помимо этого обе стороны создали передвижные военные заводы, что должно серьезно изменить уже наработанную игровую тактику. Вариант Nod`а, получивший название Fist of Nod, в комплекте с генератором маскирующего поля позволит незаметно вооружить артиллерию и тяжелую технику прямо на задворках вражеской базы. Mobile War Factory GDI невидимкой становится не способен, зато с помощью воздушного транспорта его можно перенести в любую точку на карте, не беспокоясь о конвое на время путешествия по вражеской территории.

Я говорил о том, что Fist of Nod можно использовать в комплекте с генератором маскирующего поля? Все верно, генератор тоже стал мобильным. Радиус действия у него, конечно, поменьше, чем у стационарного варианта, да и в движении этот юнит использовать нельзя, но зато он до поры до времени служит идеальным укрытием для расположенного на вражеской территории военного завода... и всей техники, которую тот производит. К тому же Mobile Stealth Generator имеет автономный источник энергии, и несколько таких машин с успехом обеспечивают защиту обесточенной противником базы.

У приверженцев Nod`а теперь появился новый любимчик. Изобретение Cabal`а, паукообразный киборг Reaper может на время парализовать сразу трех вражеских пехотинцев. Вооруженный ракетами и способный довольно быстро передвигаться, он представляет собой грозную атакующую силу. Отряд этих существ в считанные секунды расправляется с



СН REVIEW

MIGHT AND MAGIC VIII: DAY OF THE DESTROYER

Платформа: PC
 Жанр: Role-Playing Game
 Издатель: 3DO
 Разработчик: New World Computing
 Требование к компьютеру: P-166, 32Mb RAM
 Онлайн: www.3do.com



Кто бы мог подумать: такая девушка и вдруг – вампир...

Д

а... Признаться, такой прыти от New World Computing я не ожидал. Я совершенно искренне не верил анонсам, обещающим релиз игры в марте, и, умудренный многолетним опытом, посмеивался: ну-ну, давайте, давайте. А она взяла и вышла. Восьмая серия моего любимого сериала от моей любимой команды разработчиков. Приготовьтесь, наберите полную грудь воздуха, мы ныряем в Джэдем!

БЕСКОНЕЧНАЯ ИСТОРИЯ

Где проходит грань между искусством, призванным дарить людям радость, и попой, предназначенной для выкачивания денег из наших карманов? Вопрос непростой. С одной стороны, все вроде бы замечательно: славные ребята из New World Computing под руководством Великого Мастера Джона ван Канегема на наших глазах творят историю волшебного мира Might & Magic. За несколько лет вышло 3 стратегии (Heroes of M&M 1/2/3), 3 ролевых игры (M&M 6/7/8) и один безобразный попсовый экшн (Crusaders of M&M). А с другой стороны, встает резонный вопрос: ребята, а вы не гоните? Все меньше и меньше времени уходит на разработку каждой новой игры, все меньше и меньше оригинальных находок, все более блеклые и однообразные тексты, повторяющиеся квесты, штампованные приключения... Когда в 1998-м вышла M&M 6, для многих это был огромный прорыв в сознании, люди увидели, КАКОЙ может быть RPG. Напомню тогдашнюю ситуацию в игровом мире. На протяжении целого ряда лет, примерно с 94-го по конец 97-го, не вышло ни одной БОЛЬШОЙ КЛАССИЧЕСКОЙ ролевой игры. То есть, разумеется, был Diablo (но это из другой оперы!), была какая-то мелочевка, но в целом жанр настоящих RPG считался тихо угасшим. И вдруг в самом конце 97-го вышел Fallout, весной 98-го — уже упомянутая M&M 6: The Mandate of Heavens, осенью — Fallout 2, а в конце года — Baldur's Gate. Ситуация изменилась в корне, ролевые игры стали всеобщими фаворитами, и тут как из рога изобилия посыпались сиквелы на тех же самых движках.

Поэтому те, кто критикует мистера ван Канегема и обвиняет его в эксплуатации раскрученной торговой марки, разумеется, в чем-то правы. Как правы и те, кто каждый раз с восторгом погружается в уже знакомый и родной игровой мир и возносит хвалу великой NWC, дарящей ему такую радость. Из-за этой непростой и двойственной ситуация данный обзор тоже получился неоднозначным. Я постарался как можно объектив-

ней (насколько вообще возможна объективность у старого фаната сериала) :о) проанализировать новую игру, ну а выводы предстоит делать вам, уважаемые коллеги-геймеры. Приступим!

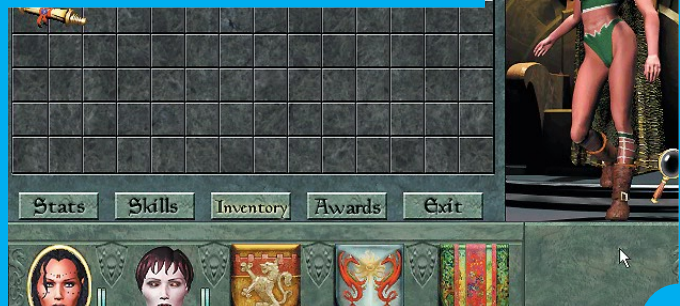
ДОЛОЙ ПРИШЕЛЬЦЕВ БЛАСТЕРЬ!

На этот раз авторы решили отойти от традиционных коллизий с затерянными космическими кораблями, бластерами и борьбой с инопланетным вторжением. Угроза планете, на которой находятся Эрафия, Энрот и новый для нас континент Джэдем, исходит на этот раз от простого путника со странным именем Разрушитель. Ибо он пришел и воздвиг в центре континента огромный кристалл под названием Conflux. Одновременно на четырех концах мира (который, естественно, имеет прямоугольную форму) открылись порталы в измерениях Огня, Воды, Земли и Воздуха. Эти события сопровождались большими катаклизмами и массовыми жертвами (см. вступительный ролик к игре), но самое ужасное в том, что через порталы в Джэдем хлынули элементарлы, населяющие эти измерения. Место их встречи — тот самый Conflux. Если супостатов срочно не остановить, то всем хана. Но это — в отдаленной перспективе, а пока вас, вместе с торговым караваном, который вы подрядились сопровождать, выбрасывает извержением вулкана на какие-то Богом забытые острова, населенные Людьями-Ящерами (Lizardmen). С первых же минут приходится отбиваться от Регнанских пиратов, о

Хорошо пострелять из пушки! Жаль, ядра до корабля не долетают...



Вид на островок лизардменов с самой высокой точки



Вот такие они, темные эльфы... Лара отдыхает!



А вот и он, Реганский пират!



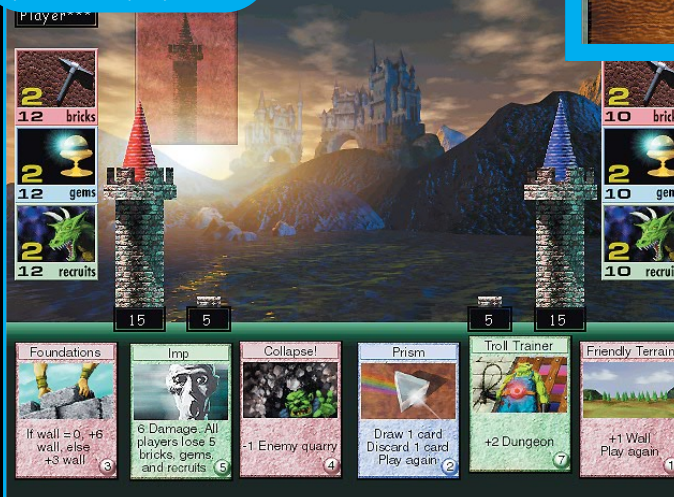
Зверушки из покинутых храмов

которых мы столько слышали в предыдущих играх, но которых так ни разу до этого и не видели. Ничего так ребята, симпатичные, хоть и одноглазые, умирают легко. Ваша первая задача — выбраться с островов, что совсем не просто, учитывая, что порталы, соединяющие их, разрушены в результате того самого извержения. И лишь после того, как вы окажетесь в Ravenshore — городе темных эльфов, из которого отплыл ваш караван, начнет раскрываться собственно сюжет игры. И вот вы уже завалены десятками просьб что-нибудь принести, кого-то спасти, доставить письмо, разрешить загадку... И ведь, как правило, абсолютно непонятно, является ли данный конкретный квест сюжетным или дополнительным (в смысле — необязательным). Нелинейность сюжета просто поражает. Можно присоединиться на выбор к нескольким враждующим фракциям, и это определит как перипетии ваших походов, так и состав партии (об этом — ниже). А в итоге нам предстоит побродить по упомянутым выше измерениям и спасти мир (а для желающих — наоборот, угробить его окончательно). На этом позволяйте про сюжет закончить, (подробности — см. в прохождении) и перейти к техническим вопросам.

КАК ЭТО ВЫГЛЯДИТ И КАК ЭТО ИГРАТЬ

Мы знали, мы все прекрасно знали, что движок будет старый. Хорошо это или плохо — сложно сказать однозначно. Сдается мне, что число «три» — волшебное. Это — максимальное количество игр, которые можно без особых проблем склепать, используя один engine. Вот, например, Infinity. На нем сделали Baldur's Gate, Planescape: Torment, а сейчас на подходе Icewind Dale — тоже AD&D, тоже Interplay. И когда игра выйдет, то, независимо от своих достоинств, получит за движок порцию тухлых помидоров от придирчивой геймерско-журналистской братии: не фига нам тут по третьему разу те же спрайты рисовать! Да, к слову о спрайтах, ведь в M&M VIII бал по-прежнему правят именно они! Все монстры, деревья и объекты по своей сути являются лишь плоскими картинками, повернутыми к игроку. Однако сам мир вполне трехмерен, а значит — подавай нам 3D-акселераторы. Здесь я должен сделать еще один маленький экскурс в историю. В 6-ю серию Might&Magic, вышедшую весной 98-го года, поддержка 3D-ускорителей не

Ascomage — отличная игра. Можно полночи убить на нее, а потом удивляться: как это время так быстро пролетело!



была включена по одной простой причине: во-первых, эти карточки были в то время довольно редким явлением, распространенным в основном среди поклонников жанра Action, а во-вторых, потому что основным агрегатом тогда была пресловутая Voodoo Graphics, имевшая в зависимости от модификации от 2 до 4 Mb видео памяти. Этого объема было недостаточно, чтобы хранить огромное количество разных текстур даже в подземеельях, не говоря уже об открытых пространствах. Впрочем, та серия (моя любимая, кстати) действительно отличалась ОГРОМНЫМ разнообразием во всем. Там практически каждая комната каждого заброшенного замка или храма имела свой непов-

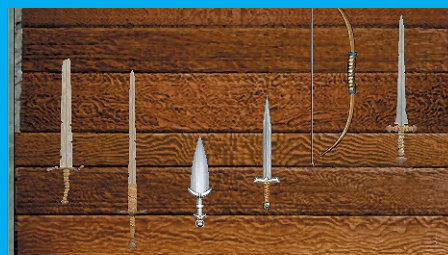
И почему лизардмены и Реганские пираты так не любят друг друга?



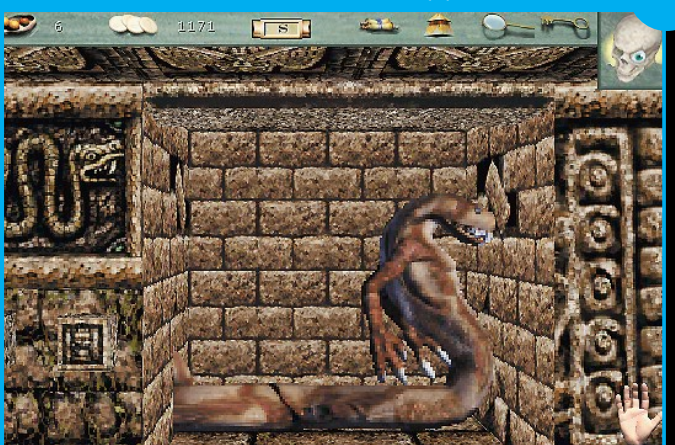
торимый узор на полу, стенах и потолке. Увы, ни 7-я, ни 8-я серии не могут этим похвастаться. Может быть благодаря этому, может — из за того, что ускорители стали помощнее, а скорее всего — чтобы отвязаться от тех, кто громко и вслух возмущался, поддержка 3D-карт в них была введена. Стали ли игры от этого красивее или лучше? Да нет, конечно. Чистой воды дань моде. Во всяком случае, в softverном режиме они стали еще сильнее тормозить. А кому сейчас легко? Между прочим, картинки к данной статье были сделаны тремя различными способами: в softverном режиме, с использованием Voodoo 1 и Voodoo 3. Попробуйте-ка с первого взгляда угадать, что тут есть что. :)

Трехмерный Джем мы по-прежнему обозреваем от первого лица, а физиономии героев, как встарь, расположены внизу экрана. В зависимости от обстоятельств, они бывают радостные, разочарованные, больные, перекошенные или просто... побитые. Впрочем, нововведения тоже есть. Ушла в небытие боковая интерфейсная панель (впрочем, я бы не сказал, чтобы это что-нибудь существенно изменило). Все то же управление стрелочками. В принципе, появилось некое ПОДОБИЕ mouselook, но, пардон, это извращение. Зажимать левую клавишу мышки, чтобы взглянуть вверх или наклониться — увольте, клавиши Delete и Page Down еще никто не отменял. Зато теперь на карте домики учителей отмечаются синими кружочками. Плюс на ней стало можно делать пометки. Удобно. Улучшился журнал, так, например, он фиксирует имена и адреса тренеров всех уровней — даже экспертных. Музыка и озвучка — как всегда, на пять с плюсом. В целом, если покопаться, мелких отличий можно найти множество, просто жалко журнальной площади все их расписывать, поэтому давайте перейдем к самому главному в любой RPG — к ролевой системе.

Оружейный магазинчик. Выбор небогат, но лиха беда — начало!



Люди-змеи. Самое гадкое, что их укус ядовит



ДОСТОИНСТВА
 Еще одно волшебное приключение в мире Might&Magic. Огромная, детально проработанная игровая вселенная, нелинейный сюжет, прекрасная ролевая система.

НЕДОСТАТКИ
 Все те же, все там же. Старый движок, допотопная графика, повторяющиеся от серии к серии квесты.

РЕЗЮМЕ
 Достойный, но последний в своем роде представитель великого сериала. Для всех любителей НАСТОЯЩИХ ролевок, для всех фанатов «Героев», для всех, кому содержание важнее формы — must have.

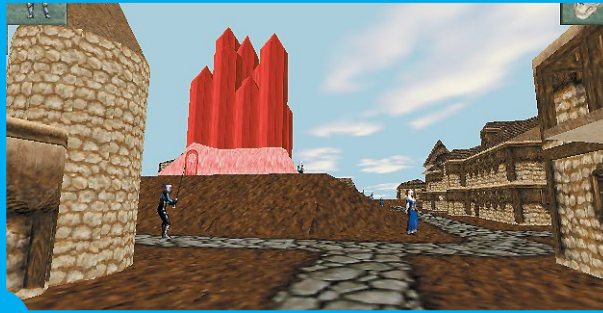
8.0

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

ВАМПИР ДРАКОНУ — ТОВАРИЩ

Ветераны предыдущих серий могут сразу пропустить этот абзац, ибо речь в нем пойдет об азах ролевой системы Might&Magic, и предназначен он главным образом для тех, кто сейчас впервые начинает с ней знакомиться. Вообще говоря, система классная. Главное ее достоинство в том, что она не является портированным на РС сводом настольных правил, а была изобретена Джоном ван Канегемом специально для компьютерной реализации. Конкретнее? Пожалуй. Есть классы героев, которые одновременно определяют их расу — вампир, тролль, темный эльф и т.д. (вообще-то традиционно класс означал профессию и не был напрямую связан с расовой принадлежностью персонажа, но в Day of the Destroyer разработчики совместили эти два понятия). Забудьте об AD&D'шных заморочках, вроде того что Armor Class уменьшается с улучшением защиты и нельзя одновременно одевать два магических предмета. Забудьте обо всяческих THACO и об ограничениях на максимальный уровень персонажа. Здесь все просто и логично. Чем больше Armor Class, тем защита лучше. Рост атрибутов (сила, интеллект и т.д.) не ограничен, как впрочем и максимальный уровень героев. При переходе на новый уровень персонаж получает фиксированное число Hit Points и Mana Points, зависящее от его класса. Нашел магические предметы — одевай на здоровье и в любом количестве. Никаких заучиваний заклинаний перед сном: есть мана — колдуй, есть синие пузырьки с маной — пей и колдуй, все кончилось — дерись чем умеешь. Но, естественно, если бы все было так просто и легко, то и играть стало бы неинтересно. Поэтому здесь тоже есть свои хитрости. Например, набрав опыт, необходимый для перехода на новый уровень, вы не сможете просто нажать кнопку Level Up. Придется отыскать тренировочный зал, и только там ваши героям поднимут уровень (между прочим — за деньги!), и они получат прибавку к здоровью и запасу магии, а также — несколько Skill Points, которые вы сможете самостоятельно использовать для улучшения их навыков. Чем выше уровень — тем дороже тренировка, и одновременно труднее найти учителей: тебе просто скажут в академии, что с такими умениями персонажу следует работать здесь тренером. Уже не так весело? Идем дальше. Для каждого класса имеется несколько навыков, которые он может освоить, и огромное количество умений, недоступных ему по определению. Некоторые запреты очевидны — маг не может носить кольчугу и тем более панцирь, рыцарь — колдовать, а священник — драться острым оружием. Дальше уже идет вопрос баланса, ведь ни один класс не должен иметь очевидное превосходство над другими. Но и это еще не все. Для каждого навыка существует 4 степени владения: Normal, Expert, Master и Grand Master. Как правило, чтобы увеличить мастерство, требуется определенный уровень прокачки навыка (для Эксперта — обычно 4, для Мастера — 7), кроме того, атрибуты героя должны быть не ниже неких значений. Каждая новая степень владения скиллом не только количественно увеличивает его эффективность, но дает серьезные качественные преимущества. Например, маги и священники получают доступ к новым, более сильным заклинаниям. Лучники — стреляют двумя стрелами сразу, вампиры получают способность летать, эффект от применения магии или оружия удваивается, утраивается, учетверяется и так далее. Естественно, невозможно из Эксперта превратиться в Мастера самостоятельно. Для этого вам тоже потребуются учителя, которые живут в самых разных частях игрового мира и которые требуют весьма приличные денежки за свои услуги. И учтите, даже если герой данного класса в принципе способен освоить умение, скажем, стрелять из лука, то совсем не факт, что он сможет стать в нем хотя бы экспертом, не говоря уже о Мастере или Гранд-Мастере. Я не очень вас запугал? Потому что у ролевой системы Might&Magic есть еще одна уникальная особенность: герои растут в рамках своего класса. Например, в предыдущих сериях Cleric становился Priest'ом, а еще позже — High Priest'ом; Sorcerer — Wizard'ом и Archmage'ом, Knight — Cavalier'ом и Champion'ом, и так для всех классов. Как правило, для каждого апгрейда необходимо выполнить ОЧЕНЬ большой и длинный квест, но результат себя оправдывает на все 100%: герои получают огромную прибавку к здоровью и запасу магии, а также — способность становиться Гранд-Мастерами. И последнее. Во время сна персонажи полностью восстанавливают здоровье и магическую энергию, а спать они могут практически где угодно — была бы еда.

Ну вот, а теперь, когда все читатели представили себе в общих чертах, что же это за штука такая — ролевая система Might&Magic, давайте посмотрим, как она эволюционировала на протяжении последних трех игр. В M&M 6 была доступна всего одна раса — человек — и 6 классов: рыцарь, клерик, маг и их гибриды — паладин, лучник и друид. В игре было 3 степени владения навыками — Normal, Expert и Master. Через год в 7-ой серии авторы добавили 3 новых расы (гоблины, эльфы и гномы) и 3 класса (вор, рейнджер и монах). Появился также Гранд-Мастерский уровень владения скиллами. В игре были две различных концовки — за хороших и за плохих, — и выбранная игроком сторона определяла второй апгрейд героев (например, Wizard мог стать Archmage'ом, а маг — Lich'ем). Сегодня мы имеем ситуацию принципиально иную: раса и класс — суть одно и то же. Подробный разбор доступных героев см. в прохождении, а здесь ограничимся перечислением: Рыцарь (вояка и рубака), Клерик (лечитель и повелитель светлых сил), Темный Эльф (лучник и природный торговец), Минотавр (силач и мастер топора), Тролль (очень много здоровья и способность к регенерации), Вампир (неплохой колдун,



Тот самый кристалл, который Эскатон воздвиг в центре Ravenshore



Ravenshore ночью

Поэтому новички поступают в ваше распоряжение с приличным запасом свободных Skill Points, которые вы волны тут же распределить по собственному усмотрению. За это авторам — отдельное большое спасибо! Некоторые присоединяемые персонажи критичны для дальнейшего прохождения. Например, в самом начале игры вам встретится Священник Fredrick Talimere, у которого есть магический кристалл, необходимый, чтобы выбраться с этих чертовых островов. Конечно, можно включить его в партию, взять кристалл, броню, оружие, а потом — уволить. Можно. Но я бы лично не советовал соваться в Abandoned Temple без священника — убоют. :)

На этом разрешите закончить раздел, посвященный персонажам, тем более, что он и так получился очень большим. Поглядим, что еще нас ждет в Might&Magic VIII.

ПЕРЕКИНЕМСЯ В КАРТИШКИ, ПОХИМИЧИМ, ПОПУТЕШЕСТВУЕМ И ПОТОРГУЕМ

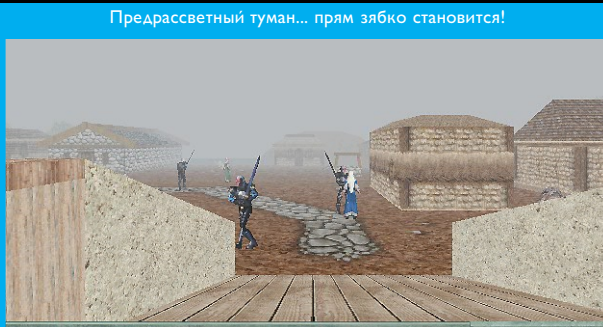
Одной из самых клевых фишек предыдущей серии была карточная игра Acromage. Как, вы не играли в Acromage? Вы много потеряли! Конечно, это не Magic: the Gathering, но, принципе, довольно похоже. Основное отличие в том, что игра очень простая, и любой человек за 2 минуты может ей научиться прямо в процессе. Подробное описание правил ищите в прохождении, а здесь стоит упомянуть лишь о том, что отныне вам не нужно лезть в сырое и темное подземелье за колодой — приходите в любую таверну и играйте. Всемирный чемпионат в самом разгаре, и выиграв во всех 11 тавернах Джэдема, вы получите в городе темных эльфов Ravenshore ценные призы.

Практически в неизменном виде перешла из предыдущей серии алхимия. Выжать травку в бутылку может любой. Смешать два простых эликсира — только герой со скиллом Alchemy. Смешать производные эликсиры — Alchemy Expert и т.д. Черные, самые мощные напитки могут делать только Гранд-Мастера. Они стоят в сотни раз дороже своих ингредиентов и способны выручить вас в любой ситуации. Короче, еще одна интересная игра в игре, консерватизм разработчиков здесь только приветствуется.

Весь целостный мир Jadame разбит на локации, между которыми можно путешествовать на кораблях, на извозчике и на своих двоих. В каждом регионе встречаются торговцы, которые что-то продают и что-то покупают. Теоретически вы можете сколотить кучу денег, перевоза товар из города в город, но на практике я ни разу не слышал, чтобы люди всеерьезно этим занимались: уж больно занудно, да и ящики занимают очень много места в Inventory. Тем не менее, фишка приятная, способствует, так сказать, погружению... Вот, собственно и все, осталось лишь высказать напоследок некоторые соображения.

А ДАЛЬШЕ?

Действительно, а что нас ждет впереди? Очевидно, что концепция и движок, лежащие в основе Might&Magic 6/7/8, исчерпаны, и не менее очевидно, что оба сериала — и стратегический и ролевой — рано или поздно будут продолжены. По непроверенным, но надежным данным Might&Magic 9 будет использовать LithTech Engine. Как это понимать и что из этого следует? Тут я могу ответить совершенно точно: не знаю. Лично для меня полигональные монстры и mouselook никогда не являлись самоцелью. Тревожит другое: смогут ли авторы сохранить атмосферу и ощущение целостного мира, переходящее из серии в серию? Не превратится ли отличная ролевая игра в плохой action (тем более, что за примерами ходить не надо — Crusaders of M&M, вечный позор New World Computing)? Можно възглануть на это дело и с другой стороны: переход на новый движок, а тем более — на движок другого поколения, дело долгое и трудное. И наверняка у команды разработчиков будет достаточно времени, чтобы придумать кучу новых идей, оригинальных находок, какой-нибудь свежий сюжет и, наконец, вернуть городам и подземельям утраченную индивидуальность! До свидания, волшебный мир Enroth-Erathia-Jadame! Да ст Бог, мы еще встретимся!



Предрассветный туман... прям збiko становится!

Ваш

internet

Ваш

www.сервер

Ваш

zenon.ru

Ваш

e-mail

INTERNET МОЖЕТ БЫТЬ НАДЕЖНЫМ!

Доступ в Internet: удобные тарифные планы, неограниченный ночной доступ за \$25 в месяц, Z-Surf - тариф для экономных

Выделенные линии: разработка индивидуальных проектов, самые современные решения, цены снижены!

Хостинг виртуальных серверов: от \$10 в месяц, любые объемы дискового пространства, лучшие цены на Dial-Up для владельцев серверов

Colocation - физическое размещение сервера на канале 155 Мбит

E-mail: info@zenon.net
Тел. (095) 250-4629

Техническая поддержка - круглосуточно!



ZENON N.S.P.
<http://www.zenon.ru>

в сотрудничестве с www.3dnews.ru

3DNEWS

ATI RAGE 6 — ВОЗМОЖНЫЕ ДЕТАЛИ АРХИТЕКТУРЫ

http://www.gameland.ru

Fe

Н и для кого не секрет, что игры постоянно становятся всё более сложными, а сцены в них всё более реалистичными. Понятно, что основной проблемой при росте сложности и реалистичности становится аппаратное обеспечение. nVidia и S3 восприняли это и интегрировали в свои последние продукты поддержку аппаратных преобразований и освещения, компания 3dfx подошла немного с другой стороны и представила свою технологию T-Buffer, карты от Matrox поддерживают специальный метод рельефного текстурирования, а вот ATI не слишком шевелилась, нарастив у последнего поколения продуктов лишь Fillrate.

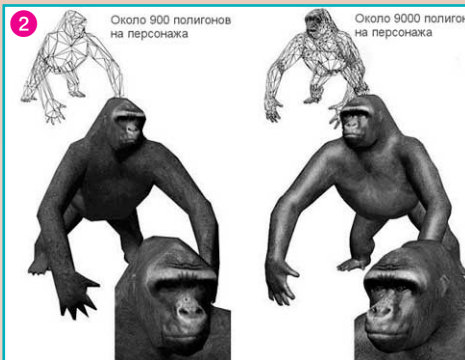
Это не могло не сказаться при раскладе рынка. ATI безусловно не осталась довольной своей опустившейся позицией на рынке и теперь пытается отыграть за счёт анонса новых технологий, которые будут представлены на готовящемся в пятницу GDC. Исторически сложилось, что для создания эффектной игры силы бросались на одно направление — либо мы имели слабую геометрию, размытые текстурки и безумные FPS, создающие драйв; либо сверх-детализированные текстуры, реалистичные модели но с маленьким FPS, компенсированными реалистичностью. Возможно следующее поколение продуктов ATI сумеет соединить оба подхода. В этом году слова "фотореалистичный", "кинематографический", "аппаратный" используются повсюду. Рассмотрим, что приготовила нам ATI и чем её технология так отличается от остальных.

Ограничения современных игр:

- Модели персонажей — несмотря на то, что в современных играх количество полигонов на персонажа значительно увеличилось (как пример можно взять Quake 3 Arena и сравнить его с Quake и Quake2), за счёт примитивных средств анимации персонажи недостаточно реально выглядят.
- Детализация объектов — как правило объекты представлены примитивными моделями с простыми текстурами в низком разрешении. Такие технологии как Vmap Mapping и Environment Mapping могут существенно увеличить реалистичность игрового окружения за счёт добавления бликов, рельефности, отражений окружения и т.д.
- Эффекты окружения — в современных играх недостаточно проработаны эффекты отражения, воды, различных поверхностей. Необходима дополнительная работа в этой области для придания окружению большей реалистичности.

Компания ATI считает, что новая разработка — так называемый **Charisma Engine** позволит внести серьёзные изменения и акселерировать многие, до этого рассчитывавшиеся программно, либо не рассчитывавшиеся вообще вещи. Рассмотрим действие CE более детально:

Как видно из этого чарта **1 Charisma Engine** — TCL ядро, или T&L ядро нового поколения. Ключевыми особенностями нового ядра являются поддержка вершинного текстурирования и интерполяции ключей анимации. Термин T&L пришёл в мир PC впервые с пресс-релизом S3, объявившей о своей новой разработке — S3TL в Savage2000. Сегодня не существует игровых приложений, эффективно использующих новую технологию. Несмотря на это компания ATI пошла дальше и разработала TCL нового поколения. Чтобы понять, как можно использовать мощь нового ядра достаточно сравнить две модели персонажа **2**. Особенно стоит обратить внимание на лицевую часть персонажа — в случае 9000 полигонов мы получим куда более детальное выражение. По той же причине сложно грамотно осветить первую модель



— при аппаратном освещении персонаж будет выглядеть более неестественно, что связано с аппаратными ограничениями затенения.

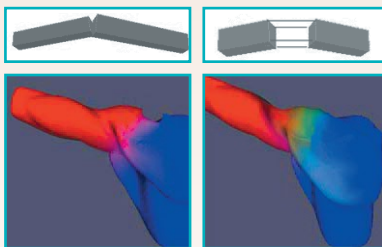
Согласно информации от ATI следующее поколение игр, использующих возможности нового **Charisma Engine** сможет иметь в 10 раз более сложные модели. Сегодня рано делать какие-либо выводы относительно производительности, потому что даже для сверх-мощной PlayStation II реальные цифры сложности персонажей — от 2 до 3 тысяч полигонов.

Кроме того, велика вероятность, что ATI качественно проработает алгоритмы освещения, а так же оптимизирует скорость их работы. Аппаратное освещение и производительность ядра с использованием максимально доступного количества источников станут важнейшими характеристиками акселераторов следующих поколений. Сегодня ядру типа GeForce 256 доступно 8 динамических источников освещения, однако их использование на практике приводит к серьёзной потере производительности. То же самое касается многих других аспектов работы акселератора — при попытке одновременного использования рельефного текстурирования, карт окружения, тяжёлого мультитекстурирования и сглаживания мы получим мощный удар по производительности ядра.

СКЕЛЕТНАЯ АНИМАЦИЯ И ИНТЕРПОЛЯЦИЯ

Второй проблемой сегодня становится скелетная анимация персонажей. Времена, когда она не использовалась прошли, однако на сегодняшнем уровне есть множество технических ограничений, не позволяющих достигнуть 60% реалистичности. Представим, что нам необходимо согнуть в плече руку.

В виде кости это смотрится не так страшно, даже издали на персонаже это выглядит вполне нормально, но если рассмотреть результат такой трансформации внимательнее, то вот что мы получим:

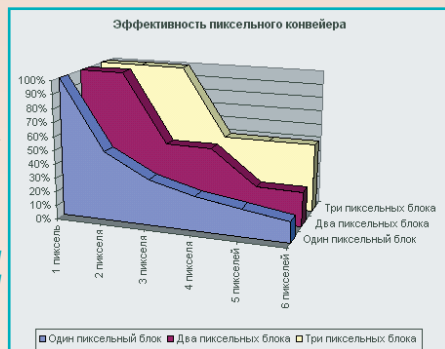


Особое внимание стоит обратить на излом плеча, именно в этом месте сказывается интерполяция скелетной анимации. Однако не стоит думать, что установив у себя акселератор с **Charisma Engine** вы немедленно получите на порядок лучший вид персонажей. Как и в случае с алгоритмами T&L использование интерполяции скелетной анимации требует поддержки разработчиками. Сегодня алгоритмы интерполяции скелета персонажа пишут сами разра-

ботчики. Как пример удачной реализации можно привести Half-Life. Если вы желаете посмотреть на дефекты такой анимации поближе, скачайте OpenGL Quake 1.13 и запустите его с поддержкой интерполяции. Особенно хорошо видны деформации при анимации на монстрах Ogre и Grunt. ATI не изобрела аппаратную интерполяцию скелетной анимации. Сам стандарт давно вынесен в API Direct3D и поддерживает 2-х, 3-х и 4-х матричную интерполяцию. GPU GeForce 256 поддерживает аппаратно 2-х матричную интерполяцию. Но даже она сегодня практически не востребована в реальных приложениях. Единственным приложением, реально использующим аппаратную интерполяцию скелетной анимации по двум матрицам является DMZG. Но выход игры на этом ядре планируется к концу 2000 началу 2001 года. Фактически получается, что ядро с поддержкой **Charisma Engine** будет поддерживать большее количество опций DirectX 7.

FILLRATE, КОНВЕЙЕРЫ, ТЕКСТУРИРУЮЩИЕ БЛОКИ

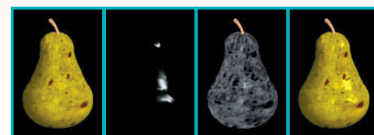
Другая актуальная сегодня проблема — Fillrate акселератора. Основной метод подсчёта Fillrate — умножение частоты ядра на количество пиксельных конвейеров. В результате простых математических вычислений мы получаем теоретическую величину пиксельного Fillrate. Часть этого Fillrate тратится на scene drawing, то есть то, что мы видим перед собой в каждый момент времени. А другая часть на scene overdraw — данные которые видит и рассчитывает акселератор.



Каждый пиксельный конвейер может иметь несколько текстурных блоков. Savage2000 и готовящийся NV15 имеют по два текстурных блока в каждом конвейере, GeForce 256 и готовящийся VSA-100 по одному блоку в каждом конвейере. Верхняя диаграмма показывает эффективность работы ядра при определённом количестве текстурных блоков в конвейере. Последним жёлтым цветом выделен график возможной эффективности готовящегося продукта ATI, который будет иметь три текстурных блока на конвейере.

ПРИМЕР ПРАКТИЧЕСКОГО МУЛЬТИТЕКСТУРИРОВАНИЯ

Пример использования трёх текстурных карт можно привести на примере груши на рисунках ниже. Если визуализация такой сцены будет проходить на акселераторе класса Voodoo Graphics, то потребуется три прохода для наложения каждой текстуры, в результате даже при минимальной сложности сцены будет потрачено огромное количество времени. GeForce 256, способный накладывать до 2 текстур за такт двумя конвейерами сумеет отрисовать два



#7(64), АПРЕЛЬ 2000

таких кадра за три такта. Savage2000 и готовящийся продукт АТІ смогут сделать это за один такт. Но не стоит забывать о аппаратной поддержке со стороны разработчиков, пока мы имеем приложения, способные накладывать не более двух текстур за такт.

ОБЪЕМНЫЕ ТЕКСТУРЫ

Ещё одной интересной особенностью следующего продукта АТІ станет поддержка объёмных текстур. Объёмные текстуры не стоит путать с рельефными текстурами. Это совершенно разные вещи. К сожалению, сегодня эта технология поддерживается лишь версией 1.2 OpenGL, о поддержке в DirectX информации нет. В качестве примера можно привести кадр из фильма "Привидение" где главный герой проходит через дверь, наблюдая по пути структуру двери. Использование этой технологии потребует больших затрат аппаратных ресурсов, однако в случае использования можно достигнуть серьёзной визуальной эффективности.

РЕЛЬЕФНОЕ ТЕКСТУРИРОВАНИЕ

Что касается средств, поддерживаемых уже сегодня то АТІ пошла на серьёзный шаг, лицензировав EMBM рельефное текстурирование, использующееся сегодня лишь у плат от Matrox. В результате новый продукт АТІ будет поддерживать рельеф через стандартный метод выдавливания (Embossing — поддерживается даже TNT), методом Dot Product 3 (поддерживается GeForce 256, 3DLabs Pmedia 3 и некоторыми другими), а так же EMBM (пока только у Matrox). Последний метод является самым детальным, но и требует больше всего ресурсов. АТІ заявляет что сможет делать рельефное текстурирование за один проход без дополнительных затрат времени. Сегодня хорошим методом использования рельефного текстурирования могут служить демо-файлы от Matrox, Microsoft и GL Quake 1.13, который, кстати, смотрится наиболее эффективно но использует метод выдавливания.

КАРТЫ ОКРУЖЕНИЯ

Сегодня DirectX поддерживает один метод наложения карт окружения — Cubic Environmental Mapping. В OpenGL 1.2 поддерживается три метода — Spherical, Cubic и Dual-Paraboloid. Возможно в следующей версии DirectX3D будет больше режимов наложения карт окружения.

Так же следующий продукт от АТІ будет поддерживать Projective Texturing. Как пример практического использования можно привести Nocturne, где было помещение с прожектором, показывающем на стене кусок фильма. Если персонаж будет пересекать луч света, то при помощи процируемых текстур можно будет создать на нём реалистичное отражение фильма. Кроме того использование этой технологии делает возможным Shadow Mapping.

Вот пример практического использования Shadow Mapping.

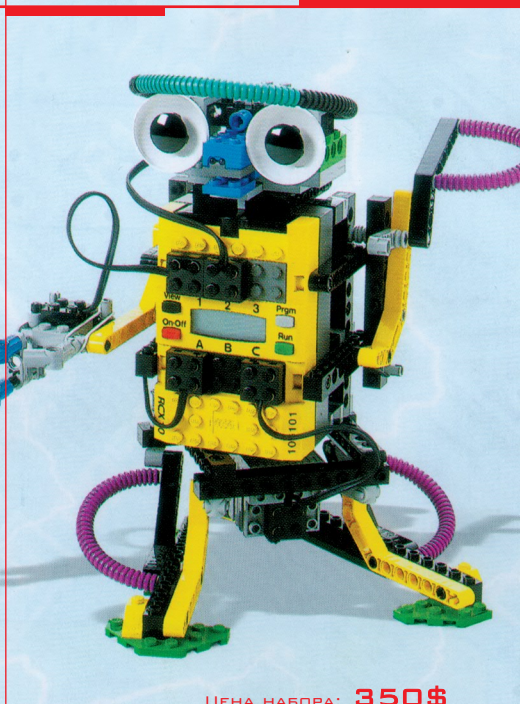
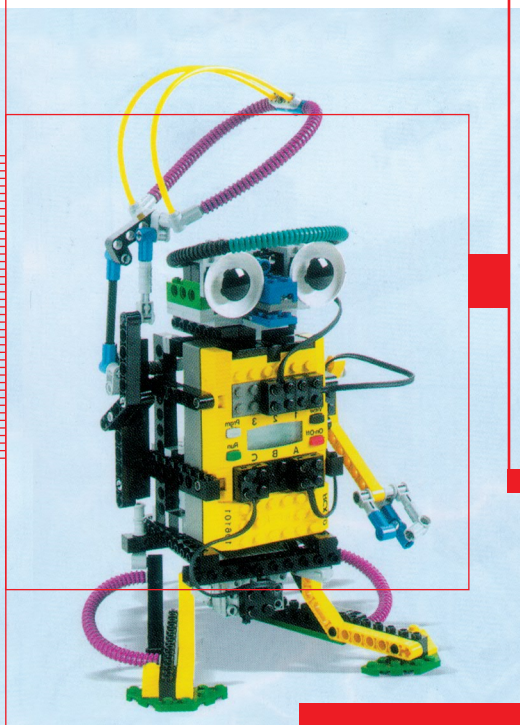
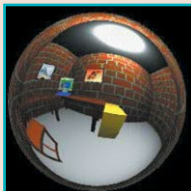
Если переложить это на Quake, то использование Shadow Mapping позволит генерировать тени персонажей и объектов на стенах, полу, других предметах и т.д., что придаст больше реалистичности для игры в одиночку.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

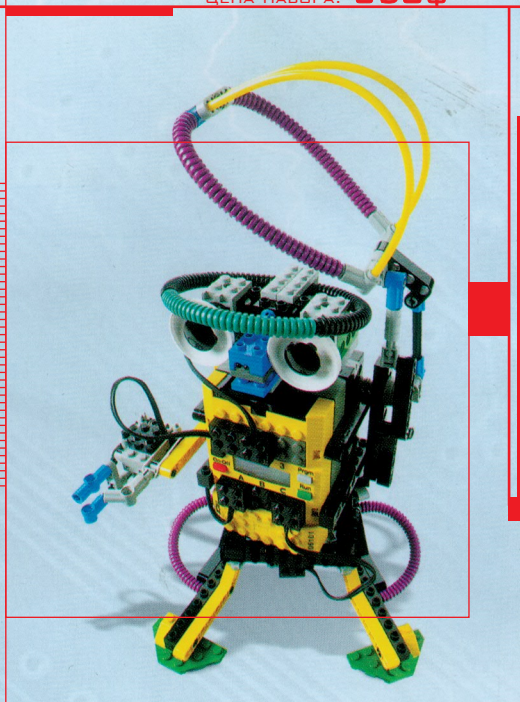
Карты от АТІ будут поддерживать как стандартный SDRAM и SGRAM, так и DDR память. Так же будет возможность использования нескольких чипов по технологии Maxx. Сегодня

сложно представить, на что способны два чипа с аппаратным T&L и огромным Fillrate. К сожалению первые изделия нового ядра выглядят на фоне последних чипов nVidia/3dfx/S3 весьма впечатляюще, даже с выходом NV15/VSA-100 и Savage2000+ технологии АТІ выглядят серьёзными конкурентами. Но не стоит забывать о шестимесячном цикле nVidia, готовящихся анонсах чипов 3dfx, ответе S3 на NV15. К моменту появления может случиться, что ядро от АТІ станет рядовым, низкопроизводительным ядром, то есть повторится история с Rage128, Maxx.

СИ-ЖЕЛЕЗО



ЦЕНА НАБОРА: 350\$



СИСТЕМА ROBOTICS INVENTION SYSTEM ВКЛЮЧАЕТ В СЕБЯ:

- 727 частей, несложных для построения Вашего Робота
- 2 мотора
- 2 датчика на соприкосновение с предметами
- 2 датчика на движение
- 1 МНОГОСЛОЙНЫЙ CD-ROM
- С НЕОБХОДИМЫМИ ПРОГРАММАМИ
- ИНФРАКРАСНЫЙ ПЕРЕДАТЧИК
- ДВА ВАКУУМНЫХ ПРОГРАММЫ ПОВЕДЕНИЯ ВАШЕГО РОБОТА
- RCX - мозг Вашего Робота
- Руководство

РОБОТА!!!
СОЗДАЙ СВОЕГО

в сотрудничестве с www.3dnews.ru

3DNEWS

НОВОСТНАЯ ЛИНИЯ

CEBIT IMAGINATIONS

На CeBit была продемонстрирована мобильная машинка, где в небольшом корпусе разместили процессор, всю начинку системы вместе с накопителем на 16Гб. В принципе ничего особенного, если бы не впечатления давнишнего знакомого — ведущего сайта Guru3D Гильберта. На обычный вопрос "Как дела?" Гильберт ответил примерно следующее "Да вот, был тут на CeBit, вертел в руках этот компьютерчик, куда засунули 16Гб винт и 256Мб памяти. Ничего так себе, да и выглядит неплохо, вот только я понять не могу — ну зачем он такой нужен? С собой носить нельзя — он без экрана, апгрейдить нельзя — всё максимально компактно... Какой смысл, я понять так и не смог. А вообще там дурдом, больше 700 тысяч человек, духота и толкотня." Повидав воочию Comdex, российский Comtek и тому-подобные тусовки, мы ему полностью верим.



СТАНДАРТ DVD ВЗРОСЛЕЕТ

Теперь на носитель прежних размеров уже можно записать 9.4Гб, к сожалению, пока это лишь прототип, и неизвестно, когда появятся первые коммерческие модели, однако прототип почти в два раза это серьезно. Первые диски демонстрировались FujiFilm и были выполнены в виде картриджа. Никто и не сомневался, что средства такого объема не будут распространяться на манер CD-R/RW носителей.



О ПЛАНАХ ДРУГИХ КОМПАНИЙ

на производством базирующихся вокруг ядра Savage2000 плат мы уже слышали. На фотографии изображен GA-GF2560 на GeForce 256, а рядом GA-SV2000 на ядре Savage2000 от того же производителя. Кто желает поставить себе нетленно-голубой акселератор? И ведь потеряться всё это великолепие за стенками металлического корпуса наших серых ПК, а как жаль — такое буйство цвета идёт в последнее время внутрь ПК...



СТЕРЕО-МОНИТОР

Лет так десять назад в продаже было множество стерео-открыток. Технология изготовления проста до безобразия — кто проявив минимальную пылкость хоть раз её вскрыл и исследовал — тот настоящий мастер-ломастер, зато поймет как устроен стереомонитор без причинения урона дорогостоящей игрушке — несколько полупрозрачных слоёв с различными ракурсами в результате чего имеем объём. Понятно, что разговор идёт о TFT экранах, организовать на которых несколько слоёв не так сложно. Дисплей будет стоить очень не мало, потребуются аппаратная и программная поддержка со всеми вытекающими... Наибольшая польза при применении таких дисплеев сегодня — CAD и 3D моделирование, сразу оценить внешний вид модели на экране очень и приятно и полезно. Может быть через несколько лет выйдет "Windows 3D" с трехмерными иконками, в Word встроит трехмерные шрифты, а самые прогрессивные (как мы с вами) возвратятся на 2D шутеры :-)

На CeBit был представлен "автостереоскопический" 3D-Display от Dresdner. Сегодня устройство позволяет выводить 1280x1024 с разбросом в 25 градусов. Для демонстрации использовался старенький Diamond FireGL 1 под WindowsNT. Кроме Dresdner свои разработки продемонстрировал Берлинский Heinrich-Hertz-



Institut. По заверениям специалистов на этом дисплее можно будет поиграть и в свеженькие игры под управлением Win98. Хотя учитывая цену, не всякий владеющий затонированным на смерть "Grand Cherokee" сможет купить себе такой наворот. И ещё одна приятная деталь — написан специальный драйвер для GeForce 256, воспользоваться которым можно будет например с "Rally Championship 2000". А как же Quake 3? Информации пока нет.

ПОНЕСЛОСЬ... SONY НА CEBIT С IEE1394 НОВИНКАМИ

Не успели вчера рассказать о FireNet новинке, как свою версию предложила Sony. Но тут всё более глобально — Unibrand предлагает объединить в сеть компьютеры и периферию, Sony желает сделать то же самое на уровне бытовой электроники. Для соединения будет использоваться оптоволоконно, способное передавать до 400Мегабит информации. Представляете себе картину подключения бытовой стиральной машинки к PC? Давно пора! Жутко надоело крутить всевозможные ручки и читать инструкцию, что означает к примеру программа с номером 20. Выбрал в меню на экране компьютера, что там сегодня стираем и вперед... То же самое с микроволновками, там же черт ногу сломит! Для примера — свои первые розгоретые блинчики я смог сделать через пол-года после покупки этого девайса. Ну не жентиться же в самом деле только из-за этого. Проще поддержать Sony в их приятных начинаниях :-)

ЗАПАЛИЛИ ПРОЦЕССОРАМИ

К выпуску горячих версий продуктов AMD/Intel мы настолько привыкли, что даже забыли о других производителях. Первой о себе напомнила Transmeta, затем нетленный CuiX, теперь и VIA желает внести свой вклад. Появились данные, что разработанные группой инженеров IDT Centaur Samuel и Samuel II собираются скоро официально выйти в свет. Новые продукты не призваны конкурировать с мэтрами индустрии по скорости, а предназначены для Low-End рынка. Заимствованная у Intel идея неиспользования кэша второго уровня и частота в пределах 500-700Мhz это Samuel. A Samuel II будет иметь 256Кб кэша. Насколько будет сравнима производительность Samuel и Celeron мы увидим после проведения первых независимых тестов. Ожидаемое массовое появление в этом полугодии.

НОВОЕ ОТ АТІ

Компания ATI пожинает первые плоды. Новинка на рынке интегрированных решений с страшным именем S1-370 TL предназначена владельцам процессоров Intel на Slot-1 и Socket-370. Особо хочется отметить наличие T&L ядра, способного теоретически обработать до 12.5 миллионов полигонов в секунду. Понятно, что цифры пиковые и реально мы их не увидим. Из других красивых цифр fillrate в "330 мегапикселей с текстурами". Любопытная такая частота... Имеем два варианта — два конвейера рендеринга при частоте ядра 165Мhz, либо четыре но с частотой 82.5Мhz последняя цифра несколько нестандартна, поэтому есть основания считать что частота чипа 165Мhz. Ядро S1-370 TL способно отрисовывать до 4 пикселей за такт, вероятно, но пока не подтверждено эта цифра в режиме монотекстурирования. В целом на рынке интегрированного "на борту" 3D это прорыв, и уж тем более не сравнимый с предыдущими продуктами ATI. Посмотрим, что эта

штука покажет в бенчмарках. Сама ATI позиционирует новое ядро как конкурента i810e, политически правильно, продукты принадлежат к одному классу, но сравнивать хотелось бы с чем-то более весомым. Что касается теоретически названных цифр, то ядро GeForce может отрисовать до 240 мегапикселей с 480 мегатекселей и в приведенные ATI цифры верится с трудом. Интегрированное ядро с существенно более высоким, нежели у GeForce пиксельный Fillrate это слишком. Как известно, пиксельный Fillrate во многом определяет скорость вывода графики в старых играх.

NV11/15

После первых показов VSA-100 продуктов мир опять зафлэймил. Крупные хардверные конференции наполняются лозунгами "Долой nVidia" и "Сами вы..." и "3dfx — приплыли!", народ пытается что-то друг другу доказать на основе теоретических данных. Тут же появилось немного информации о NV11/NV15, нечто вроде утечки "Чтобы не оттеклялись". Прежде всего стоит отметить высокую частоту NV11 — 166Мhz. Имея два конвейера с возможностью наложения двух текселей на пиксел за такт для каждого мы получим максимальный пиксельный Fillrate на уровне 332 мегатекселей. Ожидаемые продукты на VSA-100 серии 5x00 будут иметь аналогичный Fillrate. Учитывая поддержку S3TC (кросс лицензирование с S3) и T&L, традиционно стабильный OpenGL ICD можно смело предсказать очередной успех чипам nVidia. Прежде всего NV11 составит конкуренцию не себе, а своему отцу GeForce 256. Ожидаемая производительность в полтора раза выше. С приходом этих плат мир сможет смело забыть о HiColor. A вот с VSA-100 всё к сожалению не так однозначно.

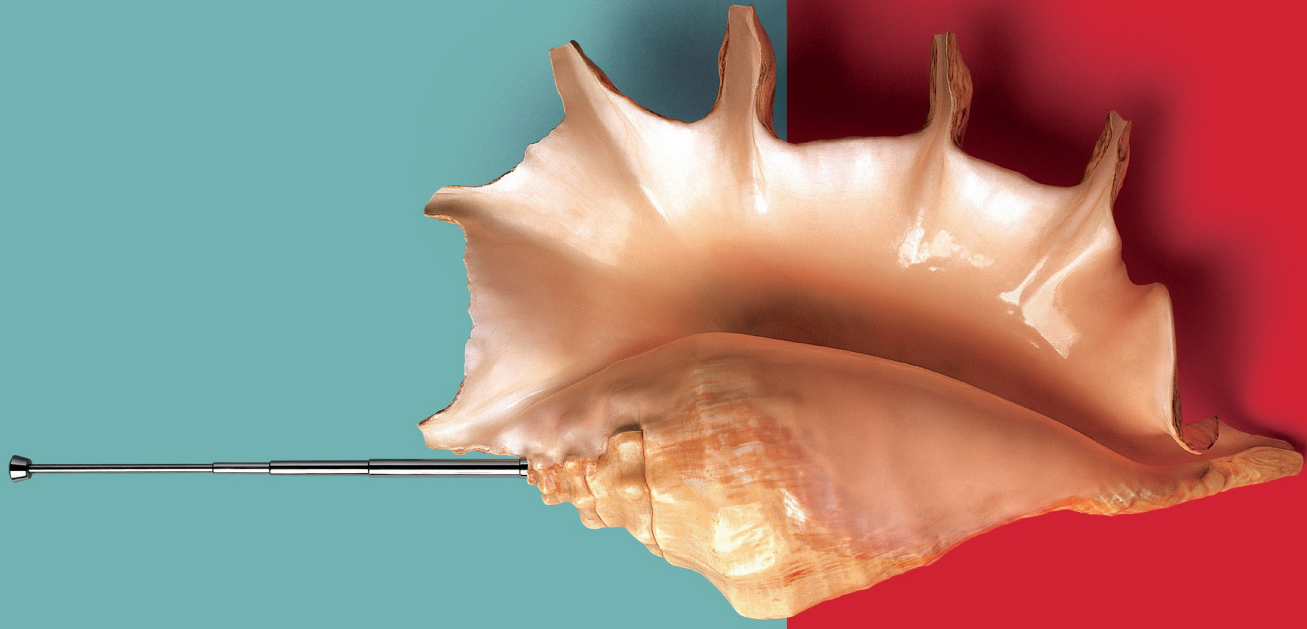
О NV15 уже была подробная информация, но не грех напомнить, что ядро будет уметь рисовать 4 пикселя с 2 текселями на каждом за такт. Есть очень интересная инфо по поводу возможности использовать две платы (и более?) в Scalable Cooperative Architecture. Эта технология позволит "ожидать" до 90 FPS в 2048 x 1536 с 32bit цветом. Так же есть информация о том, что планируется NV15GL, которые будут комплектоваться 128Мб 400Мhz DDR SDRAM.

Чтобы это не выглядело как чистая победа nVidia достаточно не забывать об ожидаемом повышении цен на компьютерном рынке России, плюс цене ATI Rage Maxx с 64-мя мегабайтами обычного SDR (\$300). O GL версии дома можно и не мечтать, а вот NV15 64Мб DDR это вполне реально для владельцев пухленьких кошечек.

НАСЛЕДНИКИ ATHLON

В планах AMD лежит выпуск процессоров Thunderbird (Athlon Pro) не только на новый формат Socket-A, но и на старый Slot-A. Ситуация в целом повторяет то, что проделала Intel с переходом Celeron на Socket 370. AMD уже продемонстрировала новый Athlon с 256Кб кэша второго уровня и известно, что первые коммерчески-доступные варианты мы увидим к середине года. Другой наследник Athlon — Spitfire, имеющий кэш второго уровня в два раза меньше и фактически конкурирующий с Intel Celeron будет нацелен на рынок дешёвых PC, где сейчас находятся первый модели Athlon. Чёткое разделение продукции позволит AMD облегчить условия своей конкуренции с Intel на несколько сегментов, для каждого из которых можно будет устанавливать свои цены и правила. Единственное, что несколько омрачает последние события — постоянные метания между форматами разъёмов для процессора. Для продуктов Intel уже создано множество переходников, как сложится ситуация с AMD мы увидим через несколько месяцев.

СИ-ЖЕЛЕЗО



106.8 FM **радио**
СТАНИЦА
2000

ФОТОГРАФ: К. ГОЛОВ

А Б В Г Д Е Ж З И Й К Л М Н О П Р С Т У Ф Х Ц Ч Ш Щ Ъ Ы Ь Э Ю Я

ПАПСКИЙ ТИМПЛЕЙ ОТ ПАКК, ИЛИ КРЕСТОВЫЙ ПОХОД НА ПИТЕР

http://www.gameland.ru

www.pacc.spb.ru

Погода в Питере практически всегда дрянная. Пасмурно, дождичек, мерзкая слякоть... Так проходит осень, зима, большая часть весны, а иногда и все лето. Питерские жители от этого кажутся хмурыми и унылыми. Действительно — чего в такой тоске веселиться...

Но 26 февраля питерская зеленая тоска и плохое настроение были взорваны мощным залпом из ракет лаунчеров! И, доложу я вам, это было покруче холостого выстрела бакового орудия крейсера "Аврора"! Вздымая пыль кованными сапогами, неся на своих плечах рэйлганы, шотганы, мзшинганы и другие орудия расправы, в некогда стольный град Питер с нескольких направлений стройными колоннами заходили Отцы Российского Quake'a, прибывшие на тимплеиный чемпионат **ПАКК**.

Перекрыв движение на Невском и в прилегающих к нему окрестностях, по Невской першпективе грозно промаршировала колонна из Москвы. В ней шли 13 московских кланов, прибывших за скальпами тех, кому не повезет. Возглавляли их такие Свириные Папы, как pir, AMD и ReD. Публика на тротуарах снимала шапки, шупала пока еще целые скальпы и мол-

ча плакала — в нехорошем предчувствии того, что они тут устроят. Забегая вперед, скажу: ох, не зря они плакали... С Незалежной Украины подходили два клана, столько же — из Екатеринбурга и один из Беларуси. Наши тоже не спали: из родных дворов-колодцев к месту встречи подтягивалось ни много ни мало, а целых 12 питерских кланов.

Все были крайне решительно настроены изодрать друг друга в г... Пардон. Порвать всех в к... Нет, так тоже не пойдет, мы люди серьезные. Ну, в общем, братья, вы меня поняли: каждый клан хотел порвать всех остальных на очень мелкие кусочки. Стройные колонны Отцов подтянулись к питерскому компьютерному клубу Комендатура, где и должен был пройти чемпионат **ПАКК Quake III teamplay**.

Теперь необходимо отвлечься от тех двух былинных дней и сказать веское слово об организаторах этого знатного мероприятия, без которых фиг бы мы такие чемпионаты увидели. Инициатором, зачинщиком и реализатором двух последних лучших Quake-чемпионатов в России выступила Профессиональная Ассоциация Компьютерных Клубов, или сокращенно — **ПАКК**. Созданная в сентябре 1999 года, **ПАКК** объединила все серьезные клубы Питера и во весь голос заявила о себе мощным чемпионатом по QIII в декабре 1999 года. Это однозначно был самый лучший чемпионат по компьютерным играм из всех виденных мною. Уровень технической оснащенности, организации и освещения был таков, что, похоже, на долгое время станет эталоном того, как вообще надо чемпионаты проводить. В двух словах: **ПАКК** — решает. Этим сказано все.

Итак, хмурым питерским утром несметные полчища квейкеров сперва осадили, а потом и взяли приступом клуб Комендатура. И когда боевые расчеты кланов заняли огневые позиции и окопались, грянул страшный бой.

Как было сказано выше, народ подтянулся отовсюду. Приятно, что все больше и больше публики осознает прелесть нашей замечательной игрушечки. На этой почве имеет место быть диалектический момент: чем больше народу играет, тем выше общий скилл бойцов, ибо есть с кем соревноваться. Чемпионат **ПАКК** показал, что этот самый и без того немалый скилл изрядно подрос. Прямое тому свидетельство — прекрасная игра практически всех прибывших кланов, как столичных, так и всех остальных. Многие матчи заканчивались с разрывом в счете всего в один-два фрага. То есть бои шли практически на равных, ноздря в ноздю. Что придавало зрелищу неопусъемый азарт. Чешки летели во все стороны. Как солдаты в рукопашной орали от радости победители. После каждого мастерского выстрела завывали от восторга зрители. Печально озираясь в поисках веревки, мыла и подходящей перекладины разбрелись вынесенные в лузера претенденты. Конкуренция была просто зверская, а вместе с ней — и накал страстей.

Итак, личный скилл бойцов был невероятно высок. Рубились такие монстры, как PELE, Devil, Power, Polosaty, Noise — чтобы перечислить всех, кто играет по-настоящему круто, надо полстраницы только под ними отвести. Несомненно, личное мастерство играет огромную роль. Только невыразимый мастер своего дела может ворваться на захваченную противником территорию, сломать хребет обороне, вынести всю и вся и отбить стратегически важный рулез — будь то мега, красный фоган или квад. Именно такому надеже-бойцу дают возможность отохраться в первую очередь, после чего он несетя в атаку, поддерживаемый всеми силами клана. Каждый клан сознательно работал на своего наиболее продвинутого отца. В pir это был Power, в AmD — Devil, в ReD — Mega-Top. Надо было слышать те дикие крики: "Повар рельсёный, не дайте уйти, скорее мочите его!!!", "Не давайте Дэвилу рельсу!!!", "Эними квад, быстрее валите МегаТона!!!", чтобы представить весь тот азарт и безумный напярэг.

Но если кто-то думает, что в тимплее все решает индивидуальное мастерство, то при встрече с серьезным кланом он будет жестоко разочарован. Ибо в тимплее побеждает не тот, кто полагается только на ловкость и меткость, а тот, кто применяет их организованно и действует слажено. Именно на этом и стоит тимплей — на отточенном взаимодействии и полном взаимопонимании. Мне было особенно приятно, что наконец-то подтянулись кланы из старого доброго Quake, а особенно — AmD. Клан, название которого полностью звучит как America Must Die. Клан, сражавшийся за всю Россию с поддыхавшими из-за бугра шведскими монстрами — легендарной "девяткой" — [9]. Тогда AmD немножко проиграли. Но все равно — дрались они как демоны. И вот — **Quake III**, в котором наконец-то на равных встретились квейкеры и кудвакеры. Это придавало событиям особую остроту.

Однако я отвлекся. Так вот, в тимплее личное мастерство — это далеко не все. И азарт — тоже не решает ничего. Но были там и люди, которые не имели права поддаваться страстям. И роль их личного мастерства и понимания того, что происходит на карте — переоценить нельзя. Их задачей была координация усилий клана, мгновенное отслеживание ситуации и принятие стратегических решений. Львиная доля заслуг в



#7(64), АПРЕЛЬ 2000



победах принадлежала именно им — тем, кто стоял за спинами боевых расчетов кланов и командовал боем. Именно на этом чемпионате окончательно сформировался институт координаторов — Тех, Кто Стоит За Спиной. Я бы даже сказал, что можно констатировать начало нового этапа в командных соревнованиях.

Координаторы были практически во всех кланах. Однако далеко не все они справлялись со своими задачами одинаково успешно. Что требуется от хорошего координатора? Понимание сущности происходящего, контроль над ситуацией и способность мгновенно принимать единственно верное решение. Получается это далеко не у каждого. Основная масса не способна даже отсчитывать время риспауна рулезов. Такие просто комментировали действия своих соратников мощными, афористичными фразами типа: "Ну ты, блин, дурак!", "Люди, посмотрите на это ламо!", "Не умирай!", "Стой там — иди сюда!". Ясное дело, такой "руководитель" свой клан к победе не приведет. Вот они и не привели.

Но были и другие. Такие, которые способны рулить звервующей на карте четверкой мастеров и вести ее сквозь заградительный огонь и фонтаны мяса к неминуемой победе. Правда, было их всего двое. Зовут их СооКиЕ и ВоВкоС. Легендарный СооКиЕ, отец обоих Quake'ов сразу, дирижировал действиями клана NiP. А ВоВкоС — своими товарищами по клану AmD. Оба подошли к делу крайне серьезно. Именно они рулили на поле битвы, решая, какие позиции надо держать в первую очередь, какие отложить на потом, когда бросаться в атаку и когда залечь на дно, дабы не "отдаться" в последнюю минуту. Финальные матчи вообще представляли собой дуэль координаторов.

Два дня гремели страшные битвы. Только к часу ночи второго дня стихла пальба, развеялся пороховой дым и выветрился кислый запах тротила. Дежурные по клубу смыли со стен синие мозги лузеров, и мы узнали итог. На этот раз победили NiP, а вместе с ними — Особо Стратегный Папа СооКиЕ, осуществлявший общее руководство на поле брани. Места поделались так:

1. NiP-Formoza-1
2. AMD-NT
3. ReD-AC
4. NiP-Formoza-2

Если внимательно присмотреться, то можно заметить, что все кланы — московские. Следует констатировать тот неприглядный факт, что наш, как бы питерский чемпионат, как-то незаметно и ловко превратился в Крестовый Поход Москвы на Питер. Несмотря на большое количество питерских кланов, пронесли нас безоговорочно и полностью. Пронесли потому, что класс бойцов из Москвы оказался повыше нашего. Скрепили нас московские папы, да. К чему это? Да только к тому, что тренироваться надо как следует, блин. Только тогда и будут победы.

За кого болел я? Ну, честно говоря, болельщик из меня — никакой. На соревнования хожу в основном для того, чтобы насладиться смертельными битвами и ловкостью Мастеров. Уж в чем — в чем, а в этом недостатка не бывает никогда. И это меня радует. Но все равно — полный пролет питерских кланов меня расстроил. Ну да ладно. Мы им все еще покажем, елы-палы!!!

О чем хотелось бы сказать еще. Этот чемпионат был только разминкой. **Quake III** обкатывается всего ничего, каких-то пару-тройку месяцев. Настоящие, с полным осознанием и озверением битвы — впереди. А пока что предлагаю вдуматься вот во что.

18 и 19 марта питерский **ПАКК** проводит новый, на этот раз дуэльный чемпионат по **Quake III**. Но чемпионат этот будет не совсем обычный. Дело в том, что победитель чемпионата отправится в США, в столицу Quake — город Даллас. Где наш лучший боец выступит от России на всемирном чемпионате Cyberathlete Professional League! Напоминаю: призовой фонд чемпионата CPL составит 100.000 американских долларов, а победитель отхватит ровно 40.000. Так что здесь имеется возможность не только прославиться на всю планету, но только показать всем, что Россия не лыком шита, но еще и срубить серьезных, настоящих зеленых денег! Штатовский чемпионат пройдет с 12 по 16 апреля.

Подводя итог, хочу поблагодарить Профессиональную Ассоциацию Компьютерных Клубов за то, что она вообще такая есть. И за то, что благодаря ей мы в таком объеме смогли насладиться замечательными играми Настоящих Отцов. Круто. Так держать, **ПАКК**!

СИ-УГОЛОК ГОБЛИНА



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



FINAL FANTASY VIII

Продолжение. Начало смотри в номерах 5 (62) и 6 (63) за 2000 год.

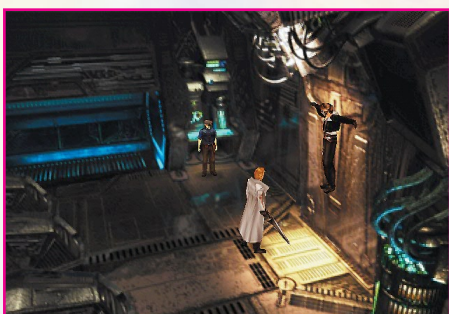
Максим ЗАЯЦ

Диск 2

Согласно законам жанра, прежде чем дать ответ на вопрос «Что же было дальше?», зрителя полагается немного помучить. Прохождение второго диска мы начинаем с очередного сна о Лагуне. Нас зовет маленькая девочка по имени Эллона (**Ellone**): «дядю Лагуну» ждет какой-то странно одетый человек.



Спускаемся вниз по лестнице и заходим в бар по соседству. Приветствуем Райну (**Raine**) и тут... Кирос!!! Здравствуй, дружище! Сколько лет, сколько зим! Из разговора с ним мы узнаем о том, что Вард оставил службу и теперь работает уборщиком в окружной тюрьме, а Джулия, так и не дождавшись Лагуну, вышла замуж за генерала Кэрвэза. Прошло действительно слишком много времени... У нас, кстати, теперь тоже новая должность — Охотник на Монстров небольшого городка Уинхилл (**Winhill**), и сейчас как раз пора отправляться на патрулирование. Кирос пойдет с нами. От дверей бара двигаемся вниз, переходим через мост, затем возле цветочного магазина выкачиваем магию **Drain** из **Draw Point** и сворачиваем направо. Снова вниз, еще один **Draw Point**, на этот раз с магией **Reflect** — и вот мы уже и достигли южной границы города. По дороге предстоит немного повоевать с местными монстрами, но они нам уже знакомы и отнюдь не сильны — разве что порой чересчур надоедливы. Заглянув в магазин, идем вверх по дороге, мимо знака «**Caution**». По дороге Кирос расскажет Лагуне о работе в «**Timber Maniacs**» и попытается тактично расспросить об отношениях с Райной — вполне безуспешно, надо сказать. Вернувшись в бар, мы становимся невольными свидетелями разговора Райны с Эллоной. Говорят о Лагуне. Затем браво охотник делает ежедневный доклад, и мы отправляемся обратно в его комнату. Выкачав магию **Curaga** из



скрытого **Draw Point**, подходим к кровати, сохраняем игру и выбираем «**Rest**». Сон заканчивается...

...и наши герои приходят в себя в тюрьме — той самой, где когда-то работал Вард. Зелл, Квистис, Риноа и Сельфи — нехватает лишь Скволла с Ирвином. Разговариваем с девушками (к Риноа придется обращаться два раза), а затем экран переключается на одиночную камеру Скволла. Нанесенная ледяным копьём рана таинственным образом зажила, чего явно не скажешь о ранах душевных. Наконец, с помощью специального крана камеру поднимают вверх — а мы наблюдаем за тем, как охранники доброжелательно пинают Зелла и уводят дочь генерала Кэрвэза. В камеру к Скволлу заходит Сайфер, тоже вполне здоровый и отнюдь не чувствующий себя побежденным — ведь в итоге хозяином положения оказался именно он. К тому же наконец-то сбывается мечта его детства — он стал рыцарем волшебницы. Настроен он абсолютно не романтически — распятого на стене Скволла начинают пытать с целью выведать, кто же такие **SeeD**. «Говори: не скажешь ты, скажут другие». В это время Сельфи пытается применить магию и терпит неудачу — над тюрьмой включено специальное защитное поле. В камеру заходит рыжий чудик с тарелкой (**Moomba**), падает — и следом за ним появляется охранник. Малыша нужно спасать — выбираем «**I'll stop him**», и Зелл перехватывает занесенную для удара руку, а Сельфи пытается лечить чудика. Тем временем пытки продолжаются — обесиленный Скволл по-прежнему висит на стене, а Сайферу докладывают о том, что ракеты нацелены на академию. Ракеты!!! Да, Эдея решила уничтожить **Balamb Garden**. По ее плану это должно стать началом великой охоты на **SeeD**. Сайфер уходит, и допрос продолжает один из охранников. Поборов соблазн, мужественно говорим ему: «**Just let me die**», — и наступают тьма... Тем временем Зелл решает организовать побег. Поговорив с Квистис, они начинают разрабатывать план. Может, снять кожу с чудика? Нет, похоже, тот будет против. Для побега нужно оружие... но поостойте-ка, ведь у Зелла ничего не отобрали, его оружие всегда при нем! Девушки ложатся на пол, а Зелл колотит в дверь. «Охрана, охрана! На помощь, девушки без сознания. По-моему, их укусила змея!» Доверчивый охранник, никогда не видевший в тюрьме змей, заходит в камеру — и тут же получает в душу. Зелл с чудиком выбегают на 7 ярус. Теперь нужно подняться по лестнице на этаж выше — там сложено все наше оружие. На скорую руку оббегаем двух солдат, увлеченно разглядывающих клинок **gunblade**. Чудик участия в сражении не принимает. Тем временем двое его собратьев освобождают Скволла, называя его при этом Лагунной — очевидно **Moomba** как-то чувствуют эту связь. Зелл возвращает девушкам оружие, мы распределяем **Guardian**



Force, и начинается большой побег.

Начинается он с того, что в камеру заглядывают наши старые знакомые — Битгс и Уэдж, теперь уже лейтенант и рядовой. Простая наша встреча не излечила их от самоуверенности, и они отважно бросаются в бой. Силенок у неразлучной парочки явно не прибавилось, зато появилась новая магия, которой они почти не пользуются. Выкачиваем у Битгса **Slow**, **Regen** и **Haste**, а затем призываем на помощь **Guardian Force**. Бой заканчивается уже через пару минут. Выбегаем из камеры, и вновь недобитый Битгс устраивает нам прощальную пакость — разжалованный лейтенант вояка успевает включить тревогу. На всех этажах теперь разгуливают монстры, и нам предстоит пробираться через их толпу на 13 этаж — именно там сейчас находится Скволл. Прежде чем последовать за ним, пробежимся немного по тюремной башне — это займет какое-то время, но даст нам возможность раздобыть несколько полезных вещей. Для того чтобы спуститься на уровень ниже, приходится огибать весь ярус — спуск находится слева от лестницы, но путь к нему преграждает перегородка, которая отсутствует лишь на нескольких этажах. По дороге нужно заходить во все открытые камеры (по две на каждый ярус) — в них можно найти **Draw Point** и различные полезные предметы, что-нибудь купить или просто поиграть в карты с заключенными — а также волей-неволей приходится сражаться с местными монстрами. Некоторую опасность представляет лишь одна разновидность — роботы **GIM52A**. Они выпускают несколько ракет за раз и довольно сильно атакуют, но, как и любая другая техника, боятся **Quezacod** и магии **Thunder**. **GIM47N** значительно слабее — стреляет лазером и падает после нескольких ударов, ну а про обычных охранников не стоит и говорить — опыт общения с этими ребятами у нас уже очень и очень богатый. На шестом этаже можно сохранить игру — **Save Point** находится возле лестницы — а в камере на первом ярусе Зелл получит первый номер «**Combat King**».

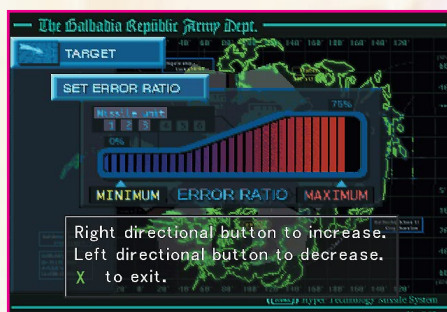
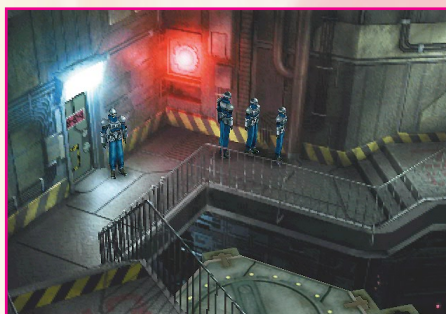
В итоге нужно подняться на 13 этаж. Чудик откроет дверь, и мы наконец-то увидим Скволла. Что они с ним сделали! Но медлить нельзя — возвращаем ему **gunblade**, выходим из комнаты и разделяемся с Скволлом с девушками заходим внутрь подъемника, а Зелл остается в комнате управления. По его команде мы должны нажать красную кнопку на пульте, после чего вся компания плавно опустится на нижний ярус. Открыв дверь в конце коридора, мы убеждаемся в том, что башня вкопана в землю, и сбегать через этот проход нам едва ли удастся. А в это время сверху доносится стрельба. Зелл!! Он и в самом деле попал в переделку. Огибаем ярус, пытаясь убежать от охранников. Один из них сшибает Зелла с ног, поднимает авто-



мат... и падает, сраженный ударом **gunblade**. Скволл подспел в последнюю минуту. Ураганный огонь заставляет друзей пригнуться. Постепенно в непрерывный грохот автоматов охраны влетают какие-то одиночные выстрелы, и через несколько мгновений стрельба стихает совсем. Это подросли Ирвин и Риноа. Теперь вся команда в сборе, и нужно подумать о том, как выбраться из этой башни. Формируем два отряда: в первый из них обязательно входят Риноа и Скволл, во второй — Ирвин. Первая группа будет прорываться наверх. Как только мы доберемся до тринадцатого этажа, управление переключится на отряд Ирвина. Ему предстоит спуститься в кабине подъемника вниз на третий этаж. После этого мы вновь переключимся на Скволла. Поговорив с **Moomba**, мы получаем **Cottage**, а затем идем направо и поднимаемся вверх по лестнице. Бежим вверх, еще одна лестница — и мы уже в комнате управления. Справа от нас находится мост. Подходим к нему, и начинается бой. В роли противников выступают два робота **GIM52A** и один **Elite Soldier** — казалось бы, ничего особенного, но эти ребята не стесняются пользоваться магией, и приходится быть начеку. Первым нужно избавиться от **Elite Soldier** — он кастует **Aura** на своих помощников и пытается атаковать нас командой **Meltdown**. Роботы остаются на закуску — они по-прежнему боятся магии и приходится быть начеку. Первым нужно избавиться от **Elite Soldier** — он кастует **Aura** на своих помощников и пытается атаковать нас командой **Meltdown**. Роботы остаются на закуску — они по-прежнему боятся магии, и приходится быть начеку. Первым нужно избавиться от **Elite Soldier** — он кастует **Aura** на своих помощников и пытается атаковать нас командой **Meltdown**. Роботы остаются на закуску — они по-прежнему боятся магии, и приходится быть начеку.

лейной лампе, затем присвоить себе пару автомобилей из местного гаража, и после этого наш побег можно будет считать успешно завершенным.

Машины останавливаются у дорожной развилки. Выкачиваем магию Аеро из расположенного поблизости **Draw**



Point и подходим к Сельфи для того чтобы выслушать ее план. Эдея хочет уничтожить академию — мы становимся свидетелями запуска ракет, направленных в сторону **Trabia Garden**. Отряд под предводительством Сельфи должен проникнуть на ракетную базу (**Missile Base**) и предотвратить второй залп. Скволл со своей группой отправится в **Balamb Garden** для того чтобы предупредить всех о возникшей опасности. Формируем отряды и берем под свое командование группу Скволла. Прибыв на станцию, бежим налево и забираемся на поезд, игнорируя ошалевших от подобной наглости галбадианских солдат. Тем временем отряд Сельфи отправляется на трофейной машине к ракетной базе. Едем прямо, затем налево по дороге — и больше с нее не сворачиваем. Проезжаем мимо города и вскоре оказываемся на КПП. Завидев знакомый автомобиль, охрана пропускает нас. Бросаем машину во дворе, и галбадианская армия приобретает трех новых солдат. Эта форма еще и воняет! Заходим в здание, сохраняем игру в **Save Point** и изучаем мигающую на стене между двумя дверями синюю лампочку. «Вставьте ID-карту». Хорошо еще, что Ирвин нашел одну такую в машине. Забегаем в левую дверь и видим стоящего на посту часового. Выбираем «**Walk by quietly**» и почти без приключений проходим мимо него. Спустившись вниз по лестнице, мы оказываемся у очередного **Save Point**. Сохраняем игру, идем вниз и выкачиваем магию **Blind** из **Draw Point**. Возле ограждения справа скучают двое солдат. Заговорив с ними, мы получаем просьбу-приказ доставить сообщение парням в ракетном ангаре (**Missile launcher**). Возвращаемся к **Save Point** и забегаем в дверь справа от него. В ангаре находится **Draw Point** с магией **Full-Life** и парочка солдат, поговорив с которыми, мы получаем ответное сообщение. Возвращаемся к скучающим возле решетки солдатам. Похоже, отправляться с инспекцией и в самом деле некому. Ну а мы как раз совсем свободны. Получив ответственное задание, возвращаемся к **Save Point**, а оттуда — к тому часовому, на которого мы наткнулись в самом начале пути. Да, работать на этой базе никто не любит — часовой покидает свой пост чуть ли не бегом, предоставив комнату управления в наше полное распоряжение. Выкачиваем магию **Blizzara** из **Draw Point** справа, а затем Сельфи подходит к пульту. Что бы тут нажать? Выбираем «**Bang it hard**» и несколько раз нажимаем на клавишу **□**. Наконец, свет гаснет — это значит, что нам пора убраться отсюда. На выходе нас ловит прибежавший патруль. Беседу с ними строим следующим образом: сначала выбираем «**Talk my way out**», затем «**We just got here**» и под конец «**Must be your imagination**». И эти убежали. Наверное, нам просто везет. Возвращаемся к ангару и соглашаемся помочь перетаскивать ракеты: «**Play it cool**» и «**Help out**». Упираемся руками в тележку и непрерывно жмем на **□**. Уф! Теперь нужно настроить компьютер. Выходим в коридор и повнимательнее приглядываемся к пульту справа от двери. Подтвердить координаты? Сейчас подтвердим... Выбираем меню **<TARGET>**, затем **<SET ERROR RATIO>** и выставляем шкалу на максимальную отметку. Теперь сохраняем наши «настройки» — **<DATA UPLOAD>** — и выходим из системы — **<EXIT>**. Мимо часового бежим по лестнице направо, и тут нашей маскировке приходит конец. Сбросив форму, на скорую руку расшвыриваем солдат и повнимательнее приглядываемся к пульту слева. Он-то нам и нужен. Осталось найти механизм самоуничтожения, и можно сматываться с базы. Изучаем оставшиеся два пульта, затем проходим в следующую комнату и там устанавливаем таймер на 20 минут. Выход — зеленая дверь справа, похоже, нам туда. Тем временем недобитая тушка как бы из последних сил ползет к пульту и запускает ракеты. Все усилия оказались напрасными. База спешно эвакуируется, а во дворе нас поджидает сюрприз — загадочное устройство с серийным номером **BGH251F2**. Как и любой другой механизм, этот робот недолюбливает магию стихии **Thunder**, поэтому беззащитно обижаем его **Quesacot** и выкачиваем новую магию **Stop**, по возможности подлечиваясь после атак — каждая пулеметная очередь сносит примерно 400 хит-поинтов, а **Beam cannon** — 800-900. О прогрессе в ходе уничтожения вражеской техники можно судить по боковым двигателям — по мере получения **BGH251F2** новых повреждений они взрываются один за другим. Наконец, машина загорается и откатывается назад, а ее место занимают два **Galbadian Soldier** и один **Elite Soldier**. Ну, это даже не смешно. Разобравшись с командой водителей, мы получаем ионийский номер «**Weapons Monthly**». Во дворе исходит черными клубами дыма разрушенный **BGH251F2**, ворота базы наглухо закрыты. Выхода нет? Похоже, что так. Через некоторое время база взрывается — столб огня и дыма посреди бескрай-

ней пустыни...

Теперь мы управляем отрядом Скволла. Необходимо доложить директору Сиду об угрожающей **Balamb Garden** опасности. Однако в академии и без этих новостей, похоже, хватает проблем: повсюду бегают испуганные студен-

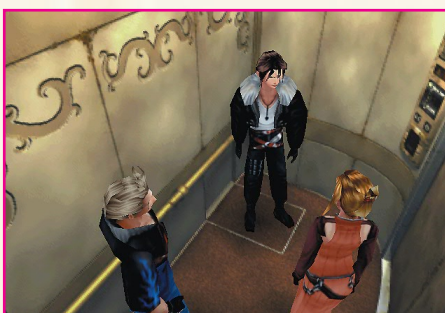


ты, служащие академии пытаются отдавать распоряжения и требуют найти и уничтожить (???) директора Сиду — словом, полный хаос. Заправляемся магией **Cure** из расположенного неподалеку от входа **Draw Point** и на вопрос одного из служащих, клянемся ли мы в верности Наставнику Норгу (**Norg**), отвечаем: «**I don't get it**». Служащий дует в свисток, и мы получаем небольшие неприятности в лице парочки не самых сильных обитателей **Training Center**. Расправившись с ними, поднимаемся по лестнице в главный холл и встречаем там Райдзина и Фудзина. Они рассказывают о том, что в академии произошел переворот, и студенты разделились на два враждующих лагеря: некоторые остались верны директору Сиду, другие примкнули к Наставнику Норгу. Сами Райдзин и Фудзин, как обычно, не интересуются ничем, кроме своего обожаемого Сайфера — как он скажет, так и будет. Поговорив с ними, начинаем обегать здание по часовой стрелке, заходя в каждый из коридоров. Поскольку обитателей **Training Center** как-то добрая душа выпустила на свободу, сражаться с ними придется постоянно. Опасность представляют в первую очередь тиранозавры **T-Rexaur** — у этих монстров просто фантастический запас хит-поинтов, а также сабельники **Bomb**, которые обожают кончать жизнь самоубийством (**Suicide**), прихватывая с собой одного из наших героев. Против первых лучше всего использовать **Guardian Force** **Diablos** — он может снести сразу 3500 хит-поинтов, а бомба убивается по старинке любыми подручными средствами — главное сделать это до того момента, как она взорвется. В конце каждого из коридоров нас поджидает враждебно настроенный служащий академии, который дует в свисток и вызывает монстров. Расправившись с ними, нужно обязательно поговорить со спасенными студентами — в знак благодарности они дарят весьма полезные вещи. В общезнанию можно сохранить игру, а в **Training Center** — прикупить у местного барыги-студента что-нибудь нужное и полезное. Наконец, мы возвращаемся к лифту и замечаем там Ксу. Поднимаемся следом за ней на второй этаж и там в конце коридора догоняем нашу очаровательную инструкторшу. Поговорив с ней, мы отправляемся на третий этаж с докладом к директору Сиду. Поговорив с ним (а сделать это придется три раза), мы получаем ключ от подвала (**MD level**) и возможность сохранить игру.

Возвращаемся в лифт, который добросовестно застревает по пути вниз. Открыв аварийный люк в полу, мы начинаем с максимально возможной скоростью спускаться вниз по узкой металлической лесенке, стараясь обогнать внезапно пришедшую в движение кабину. Оказавшись в проходе, мы обнаруживаем там еще один люк и спускаемся в него. Здешние обитатели недолюбливают магию стихии **Fire**, поэтому по возможности стоит присоединить ее к статусу **Elem-Atk**.

Уходим направо. Еще один спуск вниз, и в следующем по-

мещении мы видим большое колесо. Втроем нам удается повернуть его (для этого нужно в течение десяти секунд нажимать на кнопку **△**). В результате в предыдущей комнате-колодце в полу открывается люк. Спускаемся вниз, выкачиваем магию **Full-life** из **Draw Point** и огибаем нечто, напоминающее большую колонну. Сбоку на ней закрепле-



на лестница, взбираться по которой придется одному Скволлу (для этого нужно сказать «**I'll go check it out**»). Приблизительно на половине пути лестница отрывается и падает, но в итоге мы все равно оказываемся у цели. Поупражнявшись с пультом управления, спускаемся вниз по той же лестнице и приглядываемся повнимательнее к зеленой лампочке на ограждении. Часть конструкции послушно отъезжает в сторону, и мы спускаемся вниз. Сохранив игру в **Save Point**, поворачиваем рычаг и готовимся к сражению с боссом. Врагов будет сразу двое: уродливые создания под названием **Oilboyle** довольно шустры, поэтому имеет смысл поумерить их пыл магией **Slow**. Как и все здешние обитатели, они чрезвычайно боятся огня, и потому стоит почаще призывать **Ifrit** — он поможет разделать с врагами в исторически короткие сроки. После боя заходим в открывшийся проход и спускаемся вниз по очередной — на этот раз уже последней! — лестнице. Поэкспериментировав пару раз с совершенно загадочным пультом управления, мы запускаем систему **MD**. Медленно оживает огромный механизм, вращаются цилиндры, по ним пробегают молнии разрядов — а тем временем ракеты уже заходят на цель... Мы обгоняем их всего на несколько секунд — **Balamb Garden** отрывается от земли и улетает с места взрыва.

Отряд Скволла вместе с директором Сидом оказываются на капитанском мостике. Нужно посмотреть, что происходит снаружи. Спускаемся в бывший директорский кабинет,



затем на лифте — на второй этаж и через дверь в конце коридора выходим на балкон. Красивый вид, однако. На обратном пути нас догоняет запыхавшаяся Ксу и просит поскорее подняться на мостик. Согласно всем законам физики через пару минут летающая академия должна вресть в **Balamb City**... если ее не остановить, конечно. После долгих уговоров Скволл начинает лихорадочно нажимать на все кнопки подряд. В общем, с городом удалось разминуться в какой-нибудь паре метров. Была у нас летающая академия — стала водоплавающая. **Balamb Garden** отправляется в открытое море.

Проснувшись, Скволл отправляется в холл академии. Все монстры куда-то подевались, народ успокоился, а возле лифта нас догоняет служащий и сообщает о том, что студента Скволла хочет увидеть Наставник. Х-мм... Подходим к лифту и спускаемся на уровень **B1**. Здесь к нам присоединяются остальные. Мы застаем Сиду как раз в разгар дружеской беседы с одним из служащих: директор пы-



тается что-то доказать, его весьма невежливо хватают за грудки и швыряют на пол. А как он ругается! В общем, не самая приятная картина. Она окончательно портится буквально через пару минут, когда мы предстаем перед Наставником Норгом. Так вот ты какой, северный олень. Все же и не человек даже. И на деньги этого существа построена академия? ЧТО?! Директор Сид женат на Эдее?!!l Вижу! Слишком много информации. Нужно немного подражаться, чтобы хоть как-то разрядить обстановку. Поначалу нам предстоит потреть корабль Норга, затем в бой вступит сам Наставник. Pod также остается в игре, и нужно внимательно следить за двумя полусферами по бокам. Они меняют цвет с синего на желтый и красный, и в последнем случае начинают активно кастовать всякие противные заклинания наподобие Bio и Fira. Для того чтобы этого избежать, достаточно время от времени «сбивать» цикл обычной атакой. Ударив полусферу, мы почти не повреждаем ее, но заставляем вернуться к предыдущему цвету. Сам Норг весьма силен и тоже любит пользоваться магией,

поэтому в первую очередь следует обезопасить себя, призвав Carbunkle. После этого можно вытянуть у наставника нового Guardian Force Leviathan и атаковать его всеми подручными средствами, за исключением разве что Diablos. Особо эффективным оказывается Ifrit. По ходу дела можно также потаскать из Orb'ов какую-нибудь полезную магию, по окончании боя стоит подойти к центру разрушенного корабля и заправиться Bio из Draw Point.

Leviathan

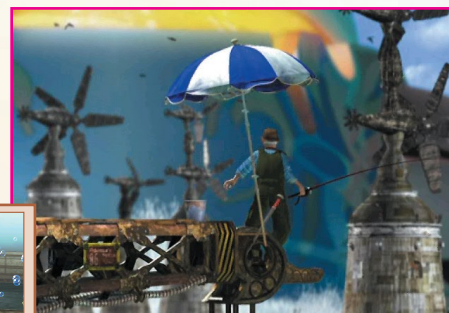
Местоположение: Вытягиваем его у NORG в подвале Balamb Garden
Атака: Tsunami
Стихия: Water
Способности: Recovery command, Auto-potion ability
 Левиафан позволяет использовать навык ресCOVERY, полностью восстанавливающий хит-поинты персонажа или наносящий 9,999 хит-поинтов повреждения нежити, и может по необходимости автоматически использовать целебные эликсиры.



Директор Сид находится в госпитале (Infirmary), лежит на знакомой койке и отходит после всего случившегося. Пого-



ворив с ним и с доктором Кадоваки, мы узнаем о том, что все (или почти все) сказанное Норгом — правда: Balamb Garden действительно был создан на деньги этого странного существа, а Эдея и в самом деле замужем за Сидом. Голова идет кругом от этих новостей. На первом этаже в холле мы встречаем Ксу, которая сообщает нам о прибытии корабля. Отправляемся на балкон второго этажа — встречать делегацию... Seed? Трое в странной белой униформе называют себя воспитанниками Эдеи и просят привести к ним Эллону. Эллона?! А она что здесь делает? Бежим в библиотеку и встречаем там девушку — ту самую, которую мы когда-то спасли от монстра в Training Center, ту самую малышку Эллону из снов... Значит, мы видели прошлое? Нет ответа. Эллона укладывается вместе с белыми Seed, а мы видим странный сон, в котором Скволл — совсем маленький мальчик — стоит один под проливным дождем... Наутро Сиду удается «припарковать» Balamb Garden. Препятствием, о котором мы заговорили, оказался рыбацкий городок Fisherman's Horizon. Отказавшись от заманчивого предложения Зелла забить парочку монстров в Training Center, мы поднимаемся на третий этаж к директору, и тот просит Скволла навестить городского главу, извиниться за столь неожиданное вторжение и сказать, что мы прибыли



с миром. ОК, нет проблем. Кстати, может быть сейчас и не самое подходящее для этого время, но почему бы не перекинуться с директором в карты? У него можно выиграть редкий экземпляр — Seifer. Мы покидаем здание академии через балкон второго этажа. Спустившись вниз на подъемнике, по металлическим конструкциям мы добираемся до города. Дом мэра (Mayor Dobe) расположен в центре гигантской сол-



нечной батареи, и туда можно спуститься по лестнице, но сперва стоит немного пройтись по Fisherman's Horizon — сохранить игру в Save Point справа, заправиться магией Regen, Shell (возле Junk Shop), Haste (на вокзале), пообщаться с местными жителями, заглянуть в пару магазинчиков и по возможности проапгрейдить оружие. Этой теме мы уделяли не слишком много внимания, пора остановиться на ней немного подробнее. Информацию обо всех новинках в области вооружения мы получаем из различных журналов: «Weapons Monthly», «Combat King», «Pet Pals». Собрав необходимые для upgrade предметы, мы отправляемся в ближайший Junk Shop для того чтобы усовершенствовать свое оружие.

Скволл

Месяц	Оружие	Требуется для upgrade
Март	Revolver	6x M-stone piece, 2x screw
Апрель	Shear trigger	1x steel pipe, 4x screw
Май	Cutting trigger	1x mesmerize blade, 8x screw
Июнь	Flame saber	1x betrayal sword, 1x turtle shell, 4x screw
Июль	Twin lance	1x dino bone, 2x red fang, 12x screw
Август	Punishment	1x chef's knife, 2x star fragment, 1x turtle shell, 8x screw
1-ый выпуск	Lionheart	1x adamantite, 4x dragon fang, 12x pulse ammo

Зелл

Месяц	Оружие	Требуется для upgrade
Март	Metal knuckle	1x fish fin, 4x M-stone piece
Апрель	Maverick	1x dragon fin, 1x spider web
Июнь	Gauntlet	1x dragon skin, 1x fury fragment
Август	Ehrgeiz	1x adamantite, 4x dragon skin, 1x fury fragment

Риноа

Месяц	Оружие	Требуется для upgrade
Апрель	Pinwheel	3x M-stone piece
Май	Valkyrie	1x shear feather, 1x magic stone
Июль	Rising sun	1x saw blade, 8x screw
Август	Cardinal	1x cockatrice pinion, 1x mesmerize blade, 1x sharp spike
1-ый выпуск	Shooting star	2x windmill, 1x regen ring, 1x force armet, 2x energy crystal

Квистис

Месяц	Оружие	Требуется для upgrade
Март	Chain whip	2x M-stone piece, 1x spider web
Май	Slaying tail	2x magic stone, 1x sharp spike
Июнь	Red scorpion	2x Ochuj tentacle, 2x dragon skin
1-ый выпуск	Save the queen	2x Malboro tentacles, 4x sharp spike, 4x energy crystal

Ирвин

Месяц	Оружие	Требуется для upgrade
Апрель	Valiant	1x steel pipe, 4x screw
Май	Ulysses	1x steel pipe, 1x bomb fragment, 2x screw
Июль	Bismark	2x steel pipe, 4x dynamo stone, 8x screw
1-ый выпуск	Exeter	2x dino bone, 1x moon stone, 2x star fragment, 18x screw

Сельфи

Месяц	Оружие	Требуется для upgrade
Март	Flail	2x M-stone piece, 1x bomb fragment
Июнь	Morning star	2x steel orb, 2x sharp spike
Июль	Crescent wish	1x inferno fang, 1x life ring, 4x sharp spike
1-ый выпуск	Strange vision	1x adamantium, 3x star fragment, 2x curse spike

Отыскать журналы не так уж и сложно, а вот как обстоят дела с предметами? Их можно забрать у побежденного противника, стянуть во время боя с помощью способности **mug**, добыть через **card mod menu**. Приведенная ниже таблица поможет отыскать все необходимое:

Предмет	Где искать
Adamantine	Победить Adamantoise на побережье Long Horn Island, севернее Galbadia
Betrayal sword	Стянуть у Forbidden в Centra ruins
Bomb fragment	Стянуть или победить Bomb в Fire cavern
Chef's knife	Стянуть или победить Tonberry в Centra ruins
Cockatrice pinion	Стянуть или победить Cockatrice в лесу Galbadia
Curse spike	Стянуть или победить Tri-Face или Malboro на Island closest to heaven
Dino bone	Победить T-Rexaur на Island closest to hell или в Training Center
Dragon fang	Победить Blue dragon на Island closest to hell
Dragon fin	Стянуть или победить Grendel на холмах Galbadia
Dragon skin	Победить T-Rexaur или стянуть или победить Blue dragon на Island closest to hell; T-Rexaur также можно найти в Training Center
Dynamo stone	Стянуть или победить Blitz в лесу рядом с Edea's house или стянуть у Elastoids в миссиях с участием Лагуны
Energy crystal	Победить Elnoyle в Esthar City
Fish fin	Стянуть или победить Fastitocalon в Galbadia Prison Tower
Force amulet	Заказать в Esthar City после получения Tonberry способности familiar menu
Fury fragment	Победить Blue dragon на Island closest to hell
Inferno fang	Стянуть или победить Ruby dragon на Island closest to hell
Life ring	Победить Mesmerize на снежных равнинах Esthar
Malboro tentacles	Стянуть или победить Malboro на Island closest to hell
Mesmerize blade	Стянуть или победить Mesmerize на снежных равнинах Esthar
Moon stone	Стянуть у Elnoyle в Esthar City
M-stone piece	Стянуть или победить практически любое существо
Magic stone	Стянуть или победить практически любое существо
Ochu tentacle	Стянуть или победить Ochu на Island closest to heaven
Pulse ammo	Добыть 2x energy crystal; использовать ammo-RF menu для того чтобы превратить их в 20x pulse ammo
Red fang	Стянуть или победить Ruby dragon или Hexadragon на Island closest to hell
Regen ring	Стянуть или победить Torama на снежных равнинах Esthar
Saw blade	Стянуть или победить Belhelmel в пустыне Galbadia
Screw	Стянуть или победить Geezards в окрестностях Deling City
Sharp spike	Стянуть у Grand Mantis в лесу рядом с Edea's house
Shear feather	Победить Thrustaevis в Galbadia Hills или стянуть у Death Claw в лесу рядом с Edea's house
Spider web	Стянуть или победить Caterchipillar в лесу Balamb
Star fragment	Стянуть у Iron giant в Esthar city или победить Tri-Face на Island closest to heaven
Steel orb	Победить Wendigo на равнинах Galbadia
Steel pipe	Стянуть или победить Wendigo на равнинах Galbadia
Turtle shell	Победить Adamantoise на побережье Long Horn Island или стянуть у Armadodo в Tomb of the unknown king
Windmill	Стянуть у Thrustaevis на равнинах Galbadia

Наконец, мы отправляемся с официальным визитом к главе города. Справа от входа сидит очень грустный директор Мартин, которого выгнали из Galbadia Garden. Пообщавшись с ним, мы заходим в дом и поднимаемся на второй этаж. Принимают нас весьма сдержанно — Дуб и его жена являются убежденными пацифистами, а Seed олицетво-



ряют для них насилие. Нам предлагают помощь городских механиков для того чтобы починить Garden и как можно скорее отправить восвоися. Что ж, не очень-то и хотелось. Вытягиваем магию Ultima из Draw Point справа (он расположен ПЕРЕД роботом) и выходим на улицу. А здесь, похоже, произошли серьезные перемены: за то время, что мы гостили у мэра, город успели оккупировать галбидианские войска. Дуб, конечно же, обвиняет во всем нас, а затем решительно идет «вести диалог» с захватчиками. Наивного городского главу надо спасать — бросаемся за ним следом, бежим направо, наверх и затем сворачиваем на пустырь перед заброшенным зданием вокзала. Мы успели как раз вовремя — один из солдат торжественно объявляет Дубу, что у него есть приказ сравнять этот город с землей — pardon, с океаном — и его выполнение он намерен начать непосредственно с мэра. Подобное безобразие необходимо решительно пресечь — ввязываемся в бой, раскидываем солдат и вновь сталкиваемся с BGH251F2. Отремонтированный агрегат стал чуть-чуть сильнее, но тактика сражения с ним абсолютно не изменилась. Вытягиваем у старого знакомого полезную магию, лечимся и неустанно призываем Quesacotl. После боя мы встречаем отряд Сельфи, чудом спасшийся во время взрыва ракетной базы. Нужно поговорить с Риной — на этот раз случится чудо, и Скволлу удастся с ней не поссориться. Возвращаемся в академию. По дороге нас встречает Ирвин, который сообщает о том, что Сельфи окончательно пала духом. Отправляемся к разрушенной сцене (Quad) для того чтобы убедиться в том, что это правда. После безуспешных попыток поднять ей настроение («Cheer her up»), перепоручаем это занятие Ирвину, а Скволла тем временем вызывает директор Сид. Бывший директор? Одним словом, отныне Скволл командует всей академией —



что бы он ни думал по этому поводу. В честь этого назначения его друзья собираются устроить небольшой концерт, и нам предстоит хорошенько к нему подготовиться. Из всего обширного списка музыкальных инструментов нужно выбрать четыре. Саксофон (sax), электрогитара (electric guitar), бас-гитара (bass guitar) и фортепиано (piano) образуют джазовую версию «Eyes on me», а гитара (guitar), скрипка (violin), флейта (flute) и чечетка (tap) делают музыку более ритмичной. Последний вариант предпочтителен — от правильно выбранной мелодии зависит ход предстоящего разговора Риной и Скволла. Это был долгий и трудный день, новый командующий академией жутко устал... но разве можно отказаться столь очаровательной девушке? Риной и в самом деле очень идет это белое платье. Выслушав напутствие Ирвина, мы подходим к сцене и слушаем исполняемую в нашу честь мелодию. Как только появится такая возможность, нужно изменить положение камеры и подойти к лежащему на земле журналу. Пытаемся его поднять, но тут подходит Риной и начинается разговор, к которому все столько готовились. О чем он? Пожалуй, просто о жизни. На следующее утро мы поднимаемся на мостик и выслушиваем рапорты о том, что неполадки устранены и мы готовы к путешествию. Отныне нас будут титуловать commander'ом — возражения Скволла по этому поводу не принимаются. Беседуем с Нида (Nida). Когда-то его принимали в Seed вместе с нами, ну а теперь он будет пилотировать Balamb Garden — механики из Fisherman's Horizon его всему научили. Управление летающей академией осуществляется следующим образом: стрелками мы задаем направление движения, [L] — передний ход, [R] — задний ход, клавиши [D] и [E] вращают карту, [M] меняют угол обзора, [C] выводит на экран карту, [Esc] позволяет покинуть ака-



демию и вновь вернуться в нее и, наконец, [E] возвращает нас на мостик (для того чтобы продолжить путь, достаточно отдать команду Нида). Наш следующий пункт назначения — **Balamb City** — расположен к северу от **Fisherman's Horizon**. По прибытии на место мы обнаруживаем уже зна-



кому картину: город находится под контролем галбандианских войск, жители напуганы, а на улицах полно солдат. Общаемся с владельцем отеля и его женой и даже пытаемся поговорить с солдатом — до тех пор, пока Zell вновь не присоединится к нашему отряду. Это его родной город, поэтому в течение всей этой миссии он должен находиться в нашем отряде. У владельца отеля можно выиграть редкую карту **Pandemona**, и затем солдат, уверенный в том, что мы хотим сообщить командиру какую-то информацию об Эллоне, пропустит нас в город. Заходим в дом Зелла. Поговорив с его матерью, возвращаемся на улицу, опустошаем **Draw Point** и торопимся на пристань. По дороге нужно поговорить с солдатами, охраняющими вход в отель. На пристани у самого дальнего причала в воде имеется **Draw Point** с магией **Cure** — для того чтобы добыть ее, достаточно встать на сходы и повернуться к нему лицом. Поговорив с солдатом, у ног которого сидит «служебно-разыскная» собака, мы узнаем о том, что капитан недавно поймал рыбку и ушел в город. Возвращаемся к матери Зелла и узнаем от нее, что некоторое время назад в дом заходил какой-то странный человек, который попросил разрешения воспользоваться кухней и что-то долго в ней жарил, отчего по дому распространился жуткий запах. Что ж, мы на верном пути. У этой почтенной женщины можно попытаться выиграть еще одну редкую карту — конечно же, это карта **Zell**. Теперь Zell пускает нас в свою комнату — там находится **Save Point**, и можно сохранить игру. Вернувшись на пристань, мы пытаемся, г-м... «заговорить» с собакой, после чего она срывается с места и со всех лап мчится на вокзал. Бежим за ней следом. Умная псина забирается в вагон, и через пару секунд оттуда выбегает Райдзин! Господин капитан... Похоже, Фудзин выступает в роли командующего — эта парочка действительно неразлучна. Спешим к отелю, где наблюдаем картину «Фудзин в плохом настроении». Райдзин выкидывают на улицу, он замечает нас, и после этого начинается бой. Первыми противниками становятся сам Райдзин и два солдата. Против них можно использовать любых **Guardian Force**, кроме **Quesacoti**, но эффективнее всего действует **Diablos**. Во время обычной атаки Райдзин наносит примерно 400 хит-поинтов, при суперударе урон возрастает до 1000. Несмотря на это, бой нельзя назвать сложным — уж очень быстро он заканчивается. Но сразу после этого наши герои устремляются в отель, и там их встречает Фудзин, к которому очень скоро присоединяется недобитый Райдзин. Эта парочка, похоже, является едва ли не самыми сложными противниками на всем втором диске. Уж очень слаженно они действуют: Райдзин проводит мощные атаки и изредка подлечивает себя и партнера, в то время как Фудзин развлекается довольно сильной магией, а при атаке **Sai** оставляет у персонажа жалкий 1 хит-поинт здоровья. Одно из членов нашего отряда могут вывести из строя еще в первые секунды боя — времени на то, чтобы построить грамотную защиту, просто нет. В самом начале боя необходимо вытянуть у Фудзина **Guardian Force Pandemona** — если не сделать это сразу, нас постоянно будут бить магией **Tornado**. У Райдзина есть такая особенность — он не воюет с девушками, поэтому если в отряде есть представительница прекрасного пола, а **GF Brothers** успели изучить команду **Defend**, можно обезопасить от обычных атак хотя бы двух персонажей. В идеале врагов нужно атаковать все тем же **GF Diablos** — он совершенно справедливо считает их сильными противниками и наносит весьма солидный урон. Параллельно с этим придется постоянно лечиться (лучше скастовать **Regen** на каждого члена отряда) и изредка помогать **Diablos** другим **Guardian Force**. После боя мы получаем второй номер «**Combat King**» и, разумеется, **Pandemona**. После боя Фудзин и Райдзин признаются в том, что служат Галбандии не по идейным соображениям, а лишь потому, что этого захотел Сайфер, и сбегают, а мы возвращаемся на мостик и выбираем для себя следующую цель — **Trabia Garden**, расположенную на северо-востоке от **Balamb City**.

Pandemona

Местоположение: Вытягиваем ее у Fujin в Balamb Town
Атака: Tornado zone
Стихия: Wind
Способности: Spd-J junction, Spd+20/40% ability, absorb command, initiative ability



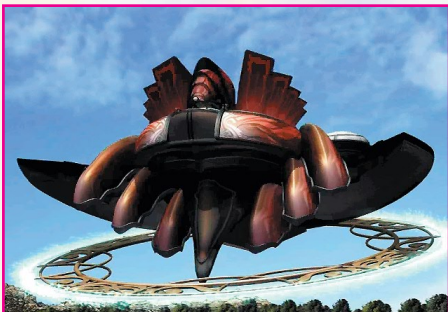
Пандемона увеличивает скорость вашего персонажа и обладает при этом еще парой полезных способностей: Absorb command перетягивает к вам хит-поинты противника, а Initiative ability гарантирует, что вашему персонажу не придется ждать своего хода в начале сражения.

Придется изрядно поплутать: здание надежно укрыто от посторонних глаз заснеженными горами и лесом. Надежды на то, что ракеты прошли мимо цели, не оправдались — академия разрушена. Вслед за Сельфи перебираемся через ограду, бежим вверх к фонтану и выкачиваем магию **Thundaga** из находящегося там **Draw Point**. Сельфи тем временем встречает свою подругу, и они начинают



оживленно беседовать. Не будем им мешать. К северо-востоку от нас находится кладбище, где можно найти очередной номер «**Timber Maniacs**» и **Draw Point** с магией **Zombie**. Вернувшись к фонтану, отсчитываем от него приблизительно пять шагов вниз, и у самого края экрана видим августовский номер «**Weapons Monthly**» (в принципе, об этом «клад» нам может сообщить студент, стоящий с книжкой в бывшей комнате управления). Теперь мы отправляемся от фонтана на северо-запад и попадаем в казарму. Отсюда нам нужно свернуть направо. По дороге попадается **Save Point** — сохраняем игру и затем пытаемся запустить находящийся справа компьютер. К удивлению всех присутствующих экран оживает, и мы видим личное дело Сельфи. Впрочем, прочесть его все равно не удастся — неугомонная девчонка каким-то образом почувствует, что разговор идет о ней, прибежит в контрольную комнату и выключит компьютер. Возвращаемся к фонтану, по дороге став невольными свидетелями разговора Сельфи с двумя малышами. Похоже, у детей она пользуется большим успехом. Идем на кладбище — Сельфи уже там. Поставив некоторое время у ней за спиной, мы возвращаемся в бараки и на этот раз идем налево. Возле ракеты находится **Draw Point** с магией **Aura** — это заклинание относится к разряду **must have** и позволяет персонажам применять **Limit Breaks** даже с полным запасом хит-поинтов. Наконец, мы оказываемся на баскетбольной площадке. Поговорив со всеми присутствующими, пытаемся уйти... и тут нас захлестывает волна воспоминаний. В этих странных видениях взрослые разговаривают с детьми, которыми они были много лет назад. Сельфи, Ирвин, Скволл, Зелл, Квистис и даже Сайфер — все они когда-то жили в одном сиротском приюте, а их воспитательница... всегда одетая в черное **Matron**... ЭДЕЯ КРАМЕР?! В своих снах Скволл разговаривает с **Sis**, он ждет ее... Элли... Эллину. Эллона воспитывалась вместе с ними. Как можно было это забыть? Похоже, это плата за использование силы **Guardian Force**. Таинственным образом разлученные и волею судьбы вновь собравшиеся вместе, в этот день они обрели частицу себя, свою память о прошлом. Но им предстоит вновь забыть обо всем, что связывало их с Эдеей, и сражаться с ней как с врагом.

Все сходятся во мнении, что нужно навестить сиротский приют, в котором они провели детство. На карте видно, что **Edea's House** находится на юго-западе от **Trabia Garden**, однако проще будет «обогнуть» землю, двигаясь на северо-запад. Неподдалеку от приюта мы видим неподвижно висящее в воздухе здание **Galbadia Garden** — цита-



дель волшебницы Эдеи. Приблизившись к ней, мы оказываемся втянутыми в большое сражение. Для начала Скволлу придется отдать ряд общих приказаний: «**The Garden's course**», «**Prepare for the attack**», «**Prepare our defense**», «**Call my comrades**», «**Take care of the junior classmen**», «**No orders/End**». Такой порядок команд можно считать оптимальным. После этого мы формируем отряд, спускаемся на первый этаж и направляемся к сцене. По дороге можно сохранить игру — новый **Save Point** появился напротив коридора, ведущего в госпиталь. Возле сцены Зелл командует группой студентов. Он отводит нас в сторону и просит Скволла на время отдать ему кольцо. С некоторой неохотой тот соглашается. «Не потеряй его, Зелл!» — «О чем речь? Конечно! Риноа будет просто счастлива.» При чем тут она? В этот момент появляется сама Риноа. Поговорив с ней, Скволл спешно возвращается на мостик, а управление переходит к отряду Зелла. **Balamb Garden** атакован врагом — по команде Сайфера отряд мотоциклистов срывается со специальных трамплинов и в мгновения ока преодолевает разделяющее два здания расстояние. В коридорах академии появляются враги. Не обращая внимания на пронсящих мимо мотоциклистов, Зелл бежит влево, затем внезапно останавливается и передает Риноа кольцо Скволла. Когда-нибудь он обязательно сделает для нее точно такое же, ну а пока пусть носит это. Они выбегают из здания в самый неподходящий момент — приблизившаяся **Galbadia Garden** своим диском, словно гигантским ножом, срезает балкон, на котором они стоят, и Риноа падает в пропасть. Она успевает зацепиться за какой-то выступ, но вытащить ее наверх Зелл не может. В отчаянии он бежит в холл и там замечает Скволла. Скорее за ним. Они останавливаются у турникетов для того чтобы

обсудить сложившуюся ситуацию. Нида докладывает о том, что в аудитории на втором этаже остались дети. Зелл рассказывает о случившемся с Риноа. Скволл делит присутствующих на три отряда, после чего мчится на второй этаж. По дороге на нас нападают враги. На этот раз помимо обычных **Elite Soldier** и **Galbadian Soldier** появился еще и новый вид войск — **Paratrooper**. Их отличает наличие магии **Slow**, **Demi** и **Silence**, которой они не стесняются пользоваться. Небольшой отряд этих парней уже поджидает нас в аудитории. Призываем кого-нибудь из **Guardian Force** для того чтобы покончить со всей компанией одним махом, а затем приказываем девушке **SeeD** увести детей. Возвращаемся на мостик. Там нас уже ждут наши друзья и доктор Кадоваки. Скволл принимает решение атаковать **Galbadia Garden** и объявляет об этом по внутренней связи. Ирвин напоминает о том, что нужно срочно спасти Риноа — Зеллу так и не удалось ничего придумать. После этого **Balamb Garden** идет на таран, а нам приходится спешно возвращаться в коридор второго этажа — там потерялся маленький мальчик по имени Марк (**Mark**).



Разговариваем с сидящим на полу малышом, после чего тот убегает, а на Скволла нападает солдат в реактивном костюме. Этот бой будет не совсем обычным. Для начала Скволла немного повозят по полу. Как только он окажется возле двери, не двигаясь, нажимаем **[L]** и выбираем «**Look around for another option**», а затем «**Press the button for the emergency exit**». Откроется аварийный люк, из которого мы благополучно вывалимся в обнимку с нашим противником. Повиснув на страховочном тросе, Скволл и **Paratrooper** начинают драку. Управление здесь предельно простое: **[R]** — удар рукой, **[L]** — блок, **[K]** — удар ногой, **[S]** — суперудар (для его активизации необходимо некоторое время успешно отражать атаки противника). Другое дело, толкаться и пинаться, повиснув чуть ли не в обнимку на тоненьком тросе на фоне разворачивающейся внизу битвы, — занятие не из приятных. Полоска энергии в левом нижнем углу убывает с катастрофической быстротой — хорошо еще хоть что количество попыток не ограничено. Следует также отметить вот какую деталь: удар ногой не наносит противнику особых повреждений, но «сбивает его с мысли» и не дает вовремя атаковать. Одержав победу, мы с помощью реактивного костюма подбираем Риноа и вместе с ней благополучно совершаем посадку. Теперь предстоит небольшая пробежка по полю боя — мчимся налево, ко входу в **Galbadia Garden**. Здесь можно немного пе-

ревести дух. Сквиол рассказывает Рино о том, что его кольцо называется **Griever**, и изображенный на нем лев является символом силы и гордости. По-моему, Сквиол, этот лев чем-то похож на тебя.

Заходим внутрь. Неподалеку от входа можно сохранить игру в **Save Point**, после чего мы формируем отряд и в очередной раз договариваемся забыть о прошлом и считать Эдею только врагом. Бежим на-



право, затем в коридоре сворачиваем направо еще раз. Поднимаемся по лестнице на второй этаж, где встречаем Райдзина и Фудзин. На этот раз драки не будет: неразлучная парочка видит, что с Сайфером происходит что-то не то, и уже не хочет больше слепо повиноваться его приказам. Бежим налево и в коридоре заходим в комнату справа. Спрятанный там студент отдаст нам первую карточку (**card key 1**). Возвращаемся к на первый этаж к **Save Point** и бежим налево. В коридоре сворачиваем налево еще раз и пробираемся по ледовому полю к выходу на противоположной стороне зала. По дороге нам попадется **Draw Point** с магией **Protect** (в воротах) и команда безумных хоккеистов. Этим ребят можно известить всего один единственный раз призвав **Ifrit**, но за бой с ними дают так много **EXP** и **AP**, что стоит немного протянуть удовольствие и подражать в рукопашную (для этого как нельзя лучше подходит команда **Mad Rush**, если, конечно, **Ifrit** успел изучить ее). Покончив со спортсменами-любителями, выбираемся с катка и заходим в дверь справа. Испуганный студент протягивает нам вторую карточку (**card key 2**). Выходим из комнаты и бежим вниз по коридору. Миновав два экрана, мы оказываемся возле знакомого **Save Point**. И снова бежим направо и поднимаемся вверх по лестнице. Райдзин и Фудзин по-прежнему стоят на месте, но это уже не важно — забираемся на третий этаж, открываем дверь, ведущую на крышу, и спрыгиваем вниз. На баскетбольной площадке можно заправиться магией **Shell** из **Darw Point**. Бежим налево и вновь оказываемся в здании галбандинской академии. Бежим вниз по коридору... ба, знакомые места! Миновав пару экранов, мы оказываемся в главном холле. В центре в луче желтого света сидит какое-то чудовище. Прежде чем опробовать на нем молодецкую удал, категорически рекомендуется сохранить игру — **Save Point** находится в правом нижнем углу холла.



Чудовище зовется **Cerberus**, и сражение с ним обещает стать весьма запоминающимся событием. Начнем с того, что оно беззащитно пользуется довольно мощной магией, предварительно скастовав на себя **Triple**. Представим себе на минутку три землетрясения **Quake** подряд... Для того чтобы избежать подобной напасти, в самом начале боя призываем **Carbunkle**, таким образом защитив себя от вражеской магии. Действие **Triple** нейтрализуем магией **Dispel**, после чего начинаем активно атаковать чудовище **Guardian Force Diablos**. За одно появление Посланику Тьмы удается снести у врага до 3000 хит-поинтов — значит, вызвать его достаточно всего три раза. В этом бою нельзя использовать магию стихий **Wind** и **Thunder**, а значит и **GF Quesacotl** и **Pandemona**. По окончании боя **Cerberus** присоединится к нам в качестве **Guardian Force**, и вдобавок мы получим карту **Cerberus**.

Cerberus

Местоположение: Необходимо победить Cerberus в холле Galbadia Garden

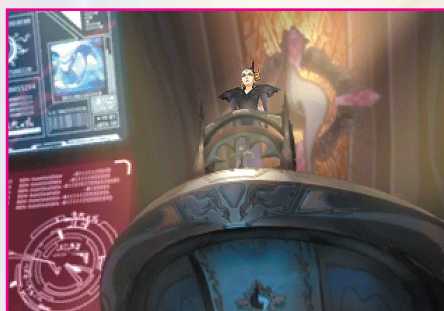
Атака: Counter rockets

Стихия: Нет

Способности: ST-Def-Jx2/4 junction, auto-haste ability, Expendx2-1 ability
Вызов Cerberus должен стать первым шагом в сражении с любым боссом. Counter rockets кастанут на весь отряд Double и Triple. Auto-haste ускоряет одного из персонажей, в то время как ST-Def-Jx4 защищает отряд от четырех видов долговременной магии, а Expendx2-1 позволяет, заплатив цену одного заклинания, кастануть его дважды.



После боя можно выкачать магию **Haste** из **Draw Point** в центре луча желтого цвета (когда-то мы им уже пользовались, не так ли?). Тем временем холл наводняют здоровенные еноты **Death Claw** и совершенно мерзкие твари под названием **Tri-Face**. Эти сородичи **Cerberus** имеют приблизительно по 8000 хит-поинтов здоровья и, помимо обычных атак, тоже весьма неслабых, используют еще и **Poison Gas**, действие которого сводит наших бойцов с ума. В сражении с ними лучше всего призывать **Guardian Force Ifrit**, ну и **Diablos** тоже подойдет. Сохраняем игру и бежим налево, в коридоре заходим в левую дверь, и девушка отдает нам третью карточку (**card key 3**). Возвращаемся в холл, бежим наверх и в коридоре сворачи-



ваем направо. По знакомой лестнице поднимаемся на второй этаж, бежим налево и поднимаемся вверх на лифте. Зд-ра-вс-тв-уй-те!

Сохраняем игру в **Save point** справа и идем общаться с Сайфером. За прошедшее время он мало изменился — все так же надеется на свой **gunblade** и атакует в основном Сквиола. Защищаем лидера командой **Defend** (если она есть) или любой доступной магией и призываем верных **Guardian Force**. Очень скоро бой заканчивается нашей победой. После этого мы бежим по коридору направо и вскоре оказываемся на втором ярусе холла **Galbadia Garden**. Обегав его против часовой стрелки (по дороге будет возможность сохранить игру в **Save Point**) и заходим в аудиторию на противоположной стороне. Здесь к нам присоединяется Риноа. Стоит лишь подойти к кафедре, как стеклянный потолок разлетается на тысячах мельчайших осколков, и оттуда появляется Эдея. После непродолжительного разговора нас ждет еще один бой. В начале придется сражаться с Сайфером.

Нам удалось серьезно потрепать его во время прошлого боя, поэтому серьезным противником «рыцаря волшебницы» считать нельзя. Однако время сражения с ним нужно провести с максимальной пользой: призвать **Cerberus** и затем скастовать на каждого из членов отряда **Shell**, **Regen** и **Haste**. Как только Сайфер сдастся, без перерыва в бой вступит Эдея. Но мы уже готовы к встрече с ней — все члены отряда защищены магией, осталось лишь призвать несколько раз **Diablos**, и победа у нас в кармане. Если волшебнице придет в голову скастовать на себя **Reflect**, нужно нейтрализовать его действие заклинанием **Dispel**. Против магии **Silence** как нельзя лучше помогает команда **Treatment** (если **Siren** к тому времени успела ее изучить), а еще в бою с Эдеей весьма эффективны заклинание **Demi**. Помимо магии у волшебницы обязательно нужно вытянуть нового **Guardian Force Alexander**.

Alexander

Местоположение: Вытягиваем его у Эдея в конце 2-го диска

Атака: Holy judgement

Стихия: Holy

Способности: Revive command, Elem-Defx4 ability, med data ability, High Mag-RF menu



Как ему и положено, Alexander занимается в основном делами благотворными. Его **revive command** возрождает погибших персонажей; **High Mag-RF** помогает получить доступ к заклинаниям высокого уровня; **Med data** удаляет эффект целебной магии — тот же **hi-potion**, например, восстанавливает 2,000 хит-поинтов вместо 1,000; и, наконец, **Elem-Defx4** защищает персонажа от магии стихий **Fire**, **Ice**, **Lightning** и **Water**.

После сражения с Эдеей мы получаем **Hero** и **Force Armlet** (с его помощью **Guardian Force** получает способность **Spr+40%**). Риноа подходит к лежащему на полу Сайферу, пытается поднять его... но тот встает сам и уходит, не обращая на нее внимания. Девушка теряет сознание... В это время Эдея обводит всех удивленным взглядом: «Сквиол, Zell, Сельфи... ребята, вы все так выросли. А где Эллона?» На этом заканчивается второй диск игры.

Продолжение следует...

Автор статьи выражает благодарность
Эндрю Весталу

за предоставленную информацию

При подготовке статьи использованы материалы сайта
<http://www.ffnet.net>

MIGHT AND MAGIC VIII: DAY OF THE DESTROYER

Лев ЕМЕЛЬЯНОВ

ПОНЯТИЯ/ТЕРМИНЫ

HP — Hit Point, единица измерения здоровья
SP — Spell Point, единица измерения запаса магии
Skill — скилл, навык, умение героя
N — Normal, низший уровень владения навыком
E — Expert, экспертный уровень владения навыком
M — Master, мастерский уровень владения навыком
GM — Grand Master, наивысший уровень владения навыком

УПРАВЛЕНИЕ

→ — вперед
← — назад
↶ — влево
↷ — вправо

V — крикнуть
W — подпрыгнуть
ENTER — включение/выключение пошагового режима
S — скастовать Quick Spell
A — атаковать
Space — переключить рычаг
C — открыть Spellbook
→ — пропустить персонажа в бою
TAB — переключение между персонажами
Q — открыть экран квестов
Z — сводка информации по партии
R — отдохнуть
I — открыть экран истории
N — открыть экран автоматических пометок
M — открыть карту
U — включить режим бега
Page Down — посмотреть вверх
Delete — посмотреть вниз
END — выровняться
ESC — взлететь



Insert — снизиться
Home — приземлиться

МАГИЯ

Посоветовавшись с Главным Редактором, мы решили опустить подробный рассказ обо всех заклинаниях, встречающихся в игре. Хотите простой совет? Если вам нужна самая точная и верная информация, кликните правой клавишей мышки на иконке в spellbook'e или на книге, лежащей в вашем Inventory, или стоящей на полке магазина, и вы тут же все увидите! Это трудно в первые 2-3 раза, а потом все получается на ура. Однако, некие базовые данные привести все же придется, по крайней мере, применительно к доступности магических школ для разных героев. При этом мы будем рассматривать спец-способности вампиров, темных эльфов и драконов как некие дополнительные «типы магии», доступные только этим классам, так как чтобы их использовать, нужно лезть в книгу заклинаний, а еще — потому что они требуют затрат маны.

FIRE MAGIC: 10 заклинаний. Доступна классам **Necromancer (GM)** и **Dark Elf (M)**. Наилучшая атакующая школа. Огонь во всех проявлениях, включая метеориты. Самое выгодное для игрока соотношение наносимого вреда и расходуемой маны.

AIR MAGIC: 10 заклинаний. Доступна классам **Necromancer (GM)** и **Dark Elf (M)**. Прыжки, полеты, невидимость, электрические разряды и звездопад — это сюда.

WATER MAGIC: 10 заклинаний. Доступна классам **Necromancer (GM)** и **Dark Elf (M)**. Хитрая штука. Ледяные удары, замораживание, а также — мгновенные путешествия, перемещения и куча всяких других полезных вещей.

EARTH MAGIC: 10 заклинаний. Доступна классам **Necromancer (GM)** и **Dark Elf (M)**. Не люблю эту школу. Какая-то она... бес-толковая. Впрочем, не только в этой игре.

SPIRIT MAGIC: 10 заклинаний. Доступна классам **Cleric (GM)**, **Vampire (M)** и **Minotaur (E)**. Сила души действительно может тво-

рить чудеса. Однако самые мощные заклинания появляются только на Мастерском и Гранд-Мастерском уровне.

MIND MAGIC: 10 заклинаний. Доступна классам **Cleric (GM)**, **Vampire (M)** и **Minotaur (E)**. Магия знаний и силы воли. Удары ментальной энергии, снятие состояния испуга и т.д. В целом, ситуация, сходная со **Spirit**, — самые мощные заклинания становятся доступны только под конец.

BODY MAGIC: 10 заклинаний. Доступна классам **Cleric (GM)**, **Vampire (M)** и **Minotaur (E)**. Вещь, абсолютно необходимая с первых минут игры. Лечение, лечение и еще раз — лечение!

LIGHT MAGIC: 10 заклинаний. Доступна только классу **Cleric (GM)**. Заклинания дорогие, но чертовски эффективные, как атакующие, так и защитно-лечащие.

DARK MAGIC: 10 заклинаний. Доступна только классу **Necromancer (GM)**. Рулезз!!!

VAMPIRE SKILL: 4 «заклинания». Доступна только классу **Vampire (GM)**. Полезная штука. На самом низшем уровне вампир высасывает из противника HP, при этом сам лечится. Потом получает способность летать, потом — становится невидимым и неуязвимым.

DARK ELF SKILL: 4 «заклинания». Доступна только классу **Dark Elf (GM)**. Вначале — просто умение торговаться, затем — преимущества при дальних переходах, а под конец — мощнейшее атакующее заклинание **Darkfire Bolt**.

DRAGON SKILL: 4 «заклинания». Доступна только классу **Dragon (GM)**. Когти, крылья, устрашение и смертельное дыхание.

ГЕРОМ

Итак, отныне раса и класс персонажа — суть одно и то же. Так что никаких больше гоблинов-священников и гномов-друидов. В нашем распоряжении имеются:

Knight/Champion

Человек, боец, ни на каплю не изменился с предыдущих серий. Бьет сильно, любым оружием, одевает любую броню, (может стать Гранд-Мастером **Sword, Spear, Plate** и **Shield**). Колдовать не способен в принципе в силу отсутствия необходимых для этого мозгов. Из небоевых искусств способен достичь вершин в навыках **Repair Item** и **Armsmaster**. С каждым новым уровнем получает 5 HP, после превращения в **Champion** — 8 HP. Изначально имеет защиту от магии **Spirit**.

Cleric/Priest of Light

Тоже классика. Человек. В высшей степени полезный член группы. В совершенстве освоил все три школы ментальной магии — **Body, Mind** и **Spirit**, а также единственный класс, способный стать Гранд-Мастером **Light Magic**. На дух не переносит режущее и колющее оружие, зато ловко работает дубиной и палицей (может стать Мастером). Не чурается кольчуги и щита (тоже способен достичь уровня Мастера). Из прочих умений может освоить на уровне Мастера скиллы **Merchant** и **Meditation**. С каждым новым уровнем получает 2 HP и 3 SP, после превращения в **Priest of Light** — 3HP и 5 SP. Изначально имеет защиту от магии **Spirit**.

Dark Elf/Patriarch

Наилучшие в мире **Might & Magic** торговцы. И вовсе они не злые, хотя и себе на уме. Никто лучше них не способен обращаться с луками и арбалетами (единственный класс, который может стать Гранд-Мастером), могут в совершенстве освоить скилл **Chain** плюс у них есть собственные, присущие только этим ребятам, навыки. Спецспособности Темных эльфов выступают в данном случае как дополнительная школа магии. По достижении уровня Гранд-Мастера бьют врагов сильнее всего заклятием **Darkfire Bolt** — одновременная атака огнем и черной магией. Кроме того, могут стать Мастерами во всех четырех

школах элементной магии. Из небоевых навыков доступен уровень Гранд-Мастера в **Disarm Traps** и **Merchant**. С каждым новым уровнем получают 3 HP и 2 SP, после превращения в **Patriarch** — 4 HP и 4 SP. Изначально имеют защиту от всех четырех типов элементной магии.

Minotaur/Minotaur Lord

Большие, сильные, когда намокают — пахнут псиной. Если проводить аналогии с **Heroes of Might & Magic**, то минотавры — типичные **Barbarians**. Способны стать Гранд-Мастерами топора, огненной магии и **Perception**. С каждым новым уровнем получают 4 HP и 1 SP, после превращения в **Minotaur Lord** — 6 HP и 2 SP. Изначально имеет защиту от всех трех типов ментальной магии — **Spirit, Mind** и **Body**.

Troll/War Troll

Необычайно сильны и обладают огромным здоровьем, которое к тому же восстанавливается со временем. В магии — ни бумбум, да им и не нужно! Зато с оружием и броней никаких проблем: тролли способны освоить на Гранд-Мастерском уровне посох, палицу и кожаную броню. Они также признанные специалисты по культуре и регенерации. Короче — танки. К тому же, с каждым новым уровнем получают 5 HP, а после превращения в **War Troll** — 8 HP. Изначально имеют защиту от магии **Water** и **Body**.

Vampire/Nosferatu

Мастера на все руки: и подраться и поколдовать и подкрасться незамеченным. Ментальную магию (**Mind, Spirit, Body**) могут изучить на уровне **Master**, магию вампиров — на Гранд-Мастерском. Эта «магия» включает целый ряд специфических умений, включая вытягивание из противника на расстоянии жизненных сил (сам вампир при этом лечится), полет и, наконец, способность становиться полностью неуязвимыми к физическим атакам — **Mistform** (правда, в таком состоянии они сами тоже не могут атаковать). Из оружия предпочи-

тают кинжалы (Гранд-Мастерский уровень). Из «мирных» навыков — преуспели в опознании монстров. Вампиры получают с каждым новым уровнем 3 HP и 2 SP, после превращения в Nosferatu — 4 HP и 4 SP. Изначально имеют полный иммунитет к магии Mind.

Necromancer/Lich

Могущественный маг, темный аналог Священника. Может стать Гранд Мастером Dark Magic, а также — Fire, Air, Water и Earth. Только ему доступно новое заклинание Dark Grasp — жертва парализуется, а ее броня оловинивается. Любимое оружие — посох (Мастерский уровень), единственная доступная броня — Leather (Expert). Самый мозговитый герой — способен досконально освоить навыки Learning, Meditation и Alchemy. С каждым новым уровнем получают 2 HP и 3 SP, после превращения в Lich — 3 HP и 5 SP. Изначально имеет защиту от магии Spirit.

Dragon/Great Wym

Да, это он. Дракон. Увы, начать игру за него нельзя, но по крайней мере один из этих товарищей может к вам присоединиться, если вы не встанете на сторону Охотников на драконов. Оружие и доспехи не признают, впрочем, никакие мечи не сравнятся с их страшными когтями и дыханием, а никакая броня — с чешуей. Единственная «школа магии», доступная им, — это Драконьи способности (естественно, вплоть до уровня Гранд-Мастера). Сюда входит драконье дыхание, умение летать, «заклинание» Flame Blast — аналог Файерболла и т.д. Из небоевых умений они способны достичь уровня Гранд-Мастера в Perception, Learning, Identify Item — короче, правильные ребята. С каждым новым уровнем получают 4 HP и 2 SP, после превращения в Great Wym — 7 HP и 3 SP. Изначально не имеют никакой защиты от враждебных воздействий.

БОЧКИ

В процессе игры вам буду часто попадаться бочки (barrels) с разноцветными жидкостями. Каждая такая бочка повышает на 2 единицы один из атрибутов персонажа, который к ней прикоснулся:

- Blue — Personality (увеличивает количество SP у специалистов по ментальной магии)
Green — Endurance (увеличивает количество HP)
Orange — Intellect (увеличивает количество SP у специалистов по элементной магии)
Purple — Speed (увеличивает скорость и Armor Class)
Red — Might (увеличивает урон, наносимый врагу оружием)
White — Luck (удача... этим все сказано)
Yellow — Accuracy (увеличивает шанс попасть по врагу оружием)

Жидкости, повышающие сопротивляемость:

- Magical — Magic Resistance
Steaming — Fire Resistance

Внимание: в бочках с черной (black) жидкостью — яд!

АЛХИМИЯ

Прежде всего определимся с основными алхимическими терминами и понятиями

- Blue Potion — Голубое зелье
Red Potion — Красное зелье
Yellow Potion — Желтое зелье

Power — Сила зелья

Простейшие реагенты, которые встречаются в игре, и зелья, из которых может приготовить ЛЮБОЙ ПЕРСОНАЖ:

Голубые зелья различной силы: Phima Root, Meteor Fragment, Will O' Wisp Heart, Phoenix Feather

Красные зелья различной силы: Widowsweep Berries, Wolf's Eye, Phial of Gog Blood, Ruby.

Желтые зелья различной силы: Poppy Pods, Thornbark, Sulphur, Garnet.

Серые зелья различной силы (катализаторы): Mushroom, Obsidian, Wasp Wing, Mercury.

Magic Potion (Blue) — восстанавливает 10 + сила напитка единиц маны

Cure Wounds (Red) — восстанавливает 10 + сила напитка единиц здоровья

Cure Weakness (Yellow) — снимает слабость

Catalyst — если смешать его с другим напитком, то сила напитка станет равна силе катализатора

Напитки, которые может готовить алхимик на уровне NORMAL:

Awaken (Green) = Yellow + Blue — снимает состояние Sleep

Cure Disease (Orange) = Yellow + Red — снимает состояние Diseased

Cure Poison (Purple) = Red + Blue — снимает состояние Poisoned

Напитки, которые может готовить алхимик на уровне EXPERT (Многослойные — Layered):

Bless = Red + Green — эффект заклинания Bless, действует 30 минут за ед. силы

Cure Insanity = Orange + Green — снимает состояние Insane

Harden Item = Yellow + Green — увеличивает прочность предметов

Haste = Red + Orange — эффект заклинания Haste, действует 30 минут за ед. силы

Heroism = Red + Purple — эффект заклинания Heroism, действует 30 минут за ед. силы

Preservation = Blue + Orange — эффект заклинания Preservation, действует 30 минут за ед. силы

Recharge Item = Blue + Green — эффект заклинания Recharge Item, предмет тратит 70% минус сила эликсира своих зарядов

Remove Curse = Green + Purple — снимает состояние Cursed

Remove Fear = Orange + Purple — снимает состояние Afraid

Shield = Blue + Purple — эффект заклинания Shield, действует 30 минут за ед. силы

Stoneskin = Yellow + Orange — эффект заклинания Stoneskin, действует 30 минут за ед. силы

Water Breathing = Yellow + Purple — не дает утонуть

Напитки, которые может готовить алхимик на уровне MASTER (White):

Might Boost = Cure Poison + Heroism — увеличивает Might до значения 3*сила зелья на 30 мин. за ед. силы

Intellect Boost = Awaken + Harden Item — увеличивает Intellect до значения 3*сила зелья на 30 мин. за ед. силы

Personality Boost = Awaken + Recharge Item — увеличивает Personality до значения 3*сила зелья на 30 мин. за ед. силы

Endurance Boost = Cure Poison + Shield —

увеличивает Endurance до значения 3*сила зелья на 30 мин. за ед. силы

Speed Boost = Cure Disease + Haste — увеличивает Speed до значения 3*сила зелья на 30 мин. за ед. силы

Accuracy Boost = Cure Disease + Stoneskin — увеличивает Accuracy до значения 3*сила зелья на 30 мин. за ед. силы

Luck Boost = Heroism + Shield — увеличивает Luck до значения 3*сила зелья на 30 мин. за ед. силы

Flaming Potion = Awaken + Haste — придает оружию свойство «of flame» на 30 мин. за ед. силы

Freezing Potion = Awaken + Heroism — придает оружию свойство «of frost» на 30 мин. за ед. силы

Freezing Potion = Cure Disease + Shield — придает оружию свойство «of frost» на 30 мин. за ед. силы

Noxious Potion = Cure Disease + Recharge Item — придает оружию свойство «of poison» на 30 мин. за ед. силы

Noxious Potion = Cure Poison + Harden Item — придает оружию свойство «of poison» на 30 мин. за ед. силы

Shocking Potion = Cure Poison + Haste — придает оружию свойство «of sparks» на 30 мин. за ед. силы

Shocking Potion = Cure Disease + Heroism — придает оружию свойство «of sparks» на 30 мин. за ед. силы

Swift Potion = Awaken + Shield — придает оружию свойство «of swiftness» на 30 мин. за ед. силы

Swift Potion = Cure Poison + Recharge Item — придает оружию свойство «of swiftness» на 30 мин. за ед. силы

Cure Paralysis = Awaken + Stoneskin — снимает состояние Paralyzed

Cure Paralysis = Cure Disease + Harden Item — снимает состояние Paralyzed

Divine Restoration = Haste + Recharge Item — излечивает все состояния, кроме Dead/Stoned/Eradicated

Divine Restoration = Shield + Stoneskin — излечивает все состояния, кроме Dead/Stoned/Eradicated

Divine Restoration = Heroism + Harden Item — излечивает все состояния, кроме Dead/Stoned/Eradicated

Divine Cure = Haste + Stoneskin — излечивает 10*skill HP

Divine Power = Recharge Item + Harden Item — восстанавливает 10*skill MP

Fire Resistance = Haste + Harden Item — повышает устойчивость к огню до 3*skill на 30 мин. за ед. силы

Air Resistance = Haste + Shield — повышает устойчивость к воздуху до 3*skill на 30 мин. за ед. силы

Water Resistance = Shield + Harden Item — повышает устойчивость к воде до 3*skill на 30 мин. за ед. силы

Earth Resistance = Heroism + Stoneskin — повышает устойчивость к земле до 3*skill на 30 мин. за ед. силы

Mind Resistance = Heroism + Recharge Item — повышает устойчивость к Mind до 3*skill на 30 мин. за ед. силы

Body Resistance = Recharge Item + Stoneskin — повышает устойчивость к Body до 3*skill на 30 мин. за ед. силы

Напитки, которые может готовить алхимик на уровне GRANDMASTER (Black):

Pure Might = Cure Disease + Might Boost — прибавляет 50 Might постоянно

Pure Intellect = Cure Disease + Intellect Boost — прибавляет 50 Intellect постоянно

Pure Personality = Cure Poison + Personality Boost — прибавляет 50 Personality постоянно

Pure Endurance = Awaken + Endurance Boost — прибавляет 50 Endurance постоянно

Pure Speed = Cure Poison + Speed Boost — прибавляет 50 Speed постоянно

Pure Accuracy = Awaken + Accuracy Boost — прибавляет 50 Accuracy постоянно

Pure Luck = Stoneskin + Swift Potion — прибавляет 50 Luck постоянно

Stone to Flesh = Heroism + Cure Paralysis — снимает состояние Stoned

Slaying Potion = Shield + Flaming Potion — придает оружию свойство «of dragon slaying»

Rejuvenation = Bless + Divine Restoration — снимает все эффекты старения

Rejuvenation = Preservation + Divine Restoration — снимает все эффекты старения

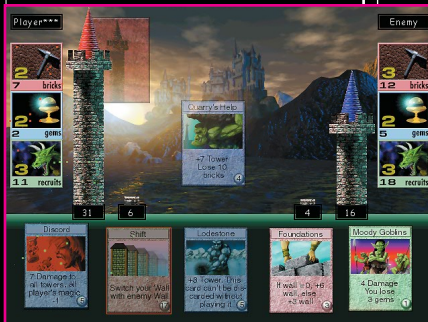
Rejuvenation = Water Breathing + Divine Restoration — снимает все эффекты старения

Rejuvenation = Blue and Orange Layered + Divine Restoration — снимает все эффекты старения

Rejuvenation = Yellow and Purple Layered + Divine Restoration — снимает все эффекты старения

ACROMAGE

Во всех тавернах Джэдема, начиная с острова людей-ящерил, вам предложат партию в Acromage. Более того, в Ravenshore вы получите от Tonk Bluesvan квест: выиграть турнир во всех 11 тавернах. В случае удачи вас ждут ценные подарки. Вероятно, изначально эта карточная игра задумывалась как пародия на Magic: the Gathering, впрочем, я могу и ошибаться. Суть любой партии в том, что нужно или разрушить башню противника, или достичь своей башней определенной высоты (значения этой высоты меняются в различных тавернах), или же накопить определенное количество любого ресурса (то же меняется в различных тавернах). У



каждого игрока есть башня и есть стена, защищающая эту башню и принимающая на себя урон, наносимый врагом (за исключением специально оговоренных случаев, когда на карте прямо написано, что удар наносится непосредственно по вражеской башне). В игре 3 вида ресурсов — кирпичи (bricks), кристаллы (gems) и зверошки (recruits). Каждый ход количество каждого ресурса увеличивается на величину, указанную большой желтой цифрой на плашке с символом ресурса. Количество уже имеющихся ресурсов указано маленькой черной цифрой в левом нижнем углу плашки. Каждый ход вы играете одну из своих карт и берете одну карту из колоды. Для активации любая карта требует определенное количество одного из ресурсов. Если у вас нет ресурсов или же вы по какому-то причинам не хотите играть, вы имеете право в свой ход просто снести любую карту и взять новую из колоды. Теперь о том, какие бывают карты. Очень грубо их можно разделить на три

типа. Карты, увеличивающие вам (или уменьшающие противнику) количество ресурсов, приходящих за ход. Карты, наносящие противнику урон. Карты, увеличивающие вашу стену и башню. Вот, собственно, и все правила. Очевидно, что в начале игры надо постараться увеличить себе скорость прибавления ресурсов, а затем — по обстоятельствам: раздолбать башню противника или выстроить свою. Напоследок один хинт: если у вас на руках есть карта со свойством «Play again», то играйте ею в первую очередь: это свойство означает, что вы тут же сделаете следующий ход.

ИНТЕРНЕТ

Прежде чем мы перейдем непосредственно к прохождению, я хотел бы порекомендовать читателям СИ несколько фанатских сайтов, посвященных **Might&Magic 8**:

- <http://sabinaky.com/mm8>
- www.angelfire.com/ns/mm8
- www.spilzonen.dk/rpg/mm8dod
- www.pottisland.com/mm8
- <http://members.aol.com/tenemrie8>

На этих страничках практически ежедневно появляются обновления: карты локаций и подземелий, хинты, рецепты, описания квестов, скриншоты и т.д. Так что любой, интересующийся игрой, найдет кучу интересного и полезного.

ЛОКАЦИЯ DAGGERWOUND ISLAND

Итак, вы подрядились в охрану торгового каравана, который вышел из **Ravenshore**, но из-за ужасного стихийного бедствия оказался выброшен в деревушке **Blood Drop** на островах **Dagger Wound**. При этом остров непрерывно атакуют Регнанские пираты, от которых надо очистить прибрежные воды, иначе ни один корабль так и не сможет к нему подойти. Острова соединены сетью порталов, которая в данный момент неисправна из-за того самого катаклизма.

Ваш первый квест: найти Минотавра по имени **Dageross** —

главу каравана. Он находится в **Clan Leader's Hall**.

Квест: надо добраться в **Ravenshore** и отдать письмо **Elgar Fellmoon** в **Merchant House of Alvar**. Клерик **Fredrick Tallimere** знает, как активировать порталы, соединяющие острова — нужны специальные кристаллы **Power Stones**. Первый кристалл вам даст **Brekish Onefang (Clan Leader's Hall)** и попросит отнести его к **Fredrick Tallimere**. Клерик сообщит, что ваш кристалл активирует портал, перебрасывающий на западный остров. На этом острове — портал, ведущий к **Abandoned Temple**, а кристалл-ключ от него — у самого **Fredrick Tallimere**. В этой связи его надо брать в партию. Путь с островов лежит через **Abandoned Temple**.

Квест: **Aislen** дает три свитка **Cure Disease**, надо раздобыть еще 3 и разнести по 6 домам на внешних островах (их всего 6, так что не ошибетесь). 2 свитка — в сундуках на северо-западном острове. Один свиток придется доставать самостоятельно (в **Smuggler's Cove**, см. прохождение).

Квест: **Hiss** знает древнее заклинание, которое уgomонит разбушевавшуюся стихию. Для этого ему нужен реликт **Idol of the Snake** из **Abandoned Temple** (см. прохождение).

Квест: **Thirstle** просит принести ему ингредиенты для питья **Pure Speed**. Речь идет о простейших реагентах, см. раздел про Алхимию.

Квест: **Rohtrax** просит найти его брата **Isthric the Tongue**, потерявшегося на островах в результате поломки порталов. Этот деятель — на северо-западном острове. Нужно поговорить с ним и потом — вернуться и поговорить с **Rohtrax**.

Квест: **Pascella Tisk** просит отыскать Пророчество Змеи (**Prophecy of the Snake**). Искать в **Abandoned Temple** (см. прохождение).

Квест: **Languid** просит привезти ему Благословенное питье (**Anointed Herb Potion**) из локации **Ravenshore**. Питье находится в **Smuggler's Cove** (см. прохождение ниже).

На юго-восточном острове находится **Uplifted Library**. Нам туда еще рано соваться, да и добраться в общем-то пока не на чем. Там же — вход в **Plane of Earth**. О нем тоже лучше на время забыть.



- Услуги**
- A** — The Tannery — броня
 - B** — Сберкасса
 - E** — Cures and Curses — книги заклинаний и обучение элементной магии
 - G** — Повышение уровня — Rites of Passage
 - H** — Adventurer's Inn (наим спутников)
 - I** — Таверна Grog and Grub
 - L** — Clan Leader's Hall
 - M** — Fearsome Fetishes — магические примочки
 - P** — Herbal Elixirs — алхимические товары
 - T** — Temple (10 золотых за излечение)
 - W** — True Mettle — оружие
 - X** — Входы в подземелья
- Колодцы:**
- a** — Если параметр Luck < 16, то +2 Luck
 - b** — Фонтан — восстановление HP до максимума
 - c** — Если у партии < 100 монет, то +1000 монет
 - d** — +15 Intellect временно

- ПОЯСНЕНИЯ ККАРТЕ:**
- Жилища (указаны квесты и учителя):
- 1 — Earth Magic E
 - 2 — Spear GM, покупает Toberisk Brandy (500) и продает Toberisk Fruit (200)
 - 3 — Leather E
 - 4 — Квест: разнести свитки Cure Disease по 6 домам
 - 5 — Air Magic E
 - 6 — Clan Leader's Home. Квесты: отдать письмо Elgar
- Fellmoon в Merchant House of Alvar, найти Fredrick Tallimere и активировать порталы
- 7 — Квест: отыскать Prophecy of the Snake
 - 8 — Квест: найти брата Isthric the Tongue
 - 9 — Regenerate GM
 - 10 — Клерик Fredrick Tallimere
 - 11 — Квест: принести Idol of the Snake
 - 12 — Alchemy GM, Disarm E
 - 13 — Квест: принести ингредиенты для Pure Speed, Bow E
 - 14 — Квест: принести Anointed Herb Potion, Identify M

- 15 — дом, где нужно отдать свиток Cure Disease, здесь же — Isthric the Tongue, Merchant E
 - 16 — дом, где нужно отдать свиток Cure Disease, Plate E
 - 17 — дом, где нужно отдать свиток Cure Disease, Body E
 - 18 — дом, где нужно отдать свиток Cure Disease, Body Building E
 - 19 — дом, где нужно отдать свиток Cure Disease
 - 20 — дом, где нужно отдать свиток Cure Disease, Armsmaster M
- менно
- e — Временно повышает Fire Resistance
 - f — Тест на один из атрибутов
 - o — Обелиск
 - \$ — Сундуки
 - + — Пушки
- Телепортеры**
- g-h
 - i-j
 - k-m
 - n-p

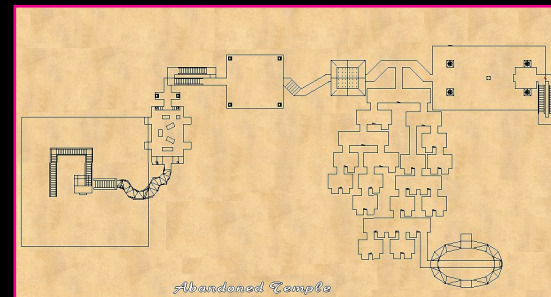
ОБУЧЕНИЕ

- Yarrow (Long Tail's Hut)** — Spear Grand Master
- Thadin** — Expert Leather
- Reshie** — Expert Air Magic
- Ush the Many Tailed** — Grand Master Regeneration
- Ostrin Grivic** — Earth Magic Expert
- Ethian (Languid's Hut)** — Master Identify Item
- Ich** — Alchemy Grand Master
- Chevon Wist (House of Ich)** — Expert Disarm Trap
- Shivan Keeneeye (House of Thistle)** — Expert Bow
- Fishner Thomb (западный остров, Isthric's House)** — Expert Merchant
- Bone (западный остров)** — Expert Plate
- Zevah Poised (западный остров)** — Expert Body Magic
- Lasatin the Scared (северный остров)** — Master Armsmaster
- Menasaur (северный остров)** — Expert Body Building

УСЛУГИ

Гостиница **The Adventurer's Inn**, можно нанять спутника. В колоде у таверны вы найдете 1000 монет, если их у вас меньше 100. **Long Tail** покупает **Toberisk Brandy** и продает **Toberisk Fruit**. Магазин **Fearsome Fetishes** — мелкие магические примочки. Храм **Mystic Medicine** (10 золотых за излечение). Магазин **Herbal Elixirs** — алхимические товары. Магазин **True Mettle** — оружие. Магазин **The Tannery** — броня. Повышение уровня — **Rites of Passage**. Магазин **Cures and Curses** — книги заклинаний и обучение элементной магии. Таверна **Grog and Grub** — в том же здании, что **Cures and Curses**. Сберкасса — **Some Place Safe**.

ABANDONED TEMPLE



Из монстров вам встретятся разноцветные **Couatl** и **Serpentman's**. В прямоугольном зале с поднимающимися из пола выступами нужно нажать 4 кнопки. Затем, пройдя через зал, откройте 2 потайные двери, там вы найдете книгу **Prophecies of the Snake** и свиток, указывающий, что Святой Идол находится под 6-ой, а не под 14-й прижимной плитой (см. далее). В большом зале с четырьмя сундуками по углам надо идти по красной дорожке на полу. Если дорожки на полу нет — посмотрите на потолок, она там. Один раз провалитесь, после этого дорожка перейдет на пол. В следующем зале, как только вы коснетесь двери, в полу появится щель и начнет медленно расширяться.

Одновременно на стенах зажгутся кнопки. Ваша задача — пока пол не ушел из под ног окончательно, обежать зал по периметру и нажать на все кнопки, которые при этом будут гаснуть. В нише в северной стене круглого зала находится еще один квестовый предмет — книга **Prophecies of the Sun**. В предпоследней комнате замка (в ней четыре колонны находятся прижимные плиты. Вас интересуют прямоугольная (не квадратная!) плита, ближайшая к северу от центральной стелы (это единственная плита, при наступлении на которую персонажи не получают урон). При этом в северной стене откроется ниша с сундуком (осторожно, он заминирован!). В сундуке — **Idol of the Snake**.

Пройдя весь замок, вы попадаете на северо-восточный остров, откуда корабль **Windling** доставит вас на **Ravenshore**.

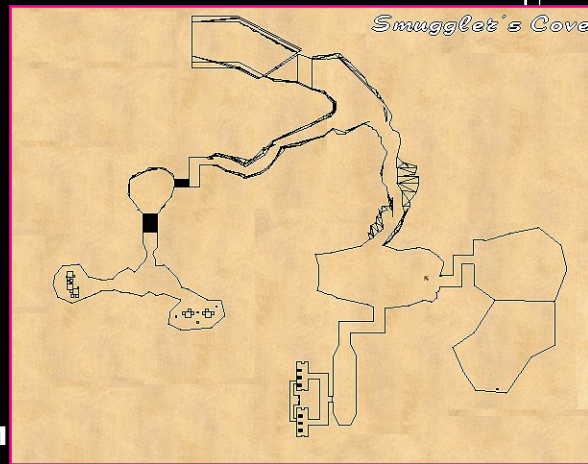
RAVENSHORE

Этот город темных эльфов — ваш следующий пункт. Приготовьтесь провести тут довольно долгое время. Обяза-



- Taren Temper — Expert Fire Magic
- Lanshee Caverhill — Master Dark Elf
- Raven Quicktongue — Grand Master Merchant
- Jobber — Master Dagger
- Matric Townsaver — Expert Spear
- Lisha Sourbrow (Townsaver Hall) — Expert Mace
- Aerie Luodrin — Expert Sword
- Blacken Stonecleaver — Grand Master Identify Monster
- Straton Hawthorne — Expert Spirit Magic
- Tobren Forgewright — Expert Chain
- Puddle Thain — Expert Staff
- Ulbrecht Pederton — Expert Water Magic
- Archibald Dawnglow — Expert Light Magic
- Oberic Nosewort — Master Bow
- Evandar Lotts — Expert Repair Item
- Jasp Hunter — Master Axe

УСЛУГИ



тельно обыщите кучи мусора в той части города, которая в излучине реки, — там много полезного, только не забудьте сохраняться перед тем, как трогать кучу — можно заразиться.

Квест: Lathius просит принести из Гильдии Некромантов (Shadowspire) щит Eclipse.

Квест: Tonk Blueswan предлагает выиграть турниры по Arcomage во всех 11 тавернах Джедема. Имейте в виду, что в Ravenshore 2 таверны — Kessel's Kantina и The Dancing Ogre.

Merchant House of Alvar — сюда вы приносите письмо, данное начальником каравана. В здании 2 входа, один из них ведет в библиотеку. Обшарьте книжные полки — вы найдете несколько полезных вещей.

Квест: Глава Гильдии Elgar Fellmoon просит отнести его письмо главарю контрабандистов Arion Hunter. Вход на тайную базу контрабандистов Smuggler's Cove находится на побережье на западном краю карты. Маленькая загвоздка: контрабандисты — все как один wererats (см. прохождение Smuggler's Cove).

Квест: после того как вы вернетесь из Smuggler's Cove, Fellmoon дает новое задание: отправиться в город Alvar (вдоль русла реки на север) в гильдию торговцев и рассказать человеку по имени Bastian Loudrin о том, что здесь творится. Лаудрин скажет, что делать дальше.

Квест: Maddigan the Tracker просит перебить всех Dire Wolves в локации.

ОБУЧЕНИЕ

- Botham — Master Plate
- Alton Putnam — Expert Meditation

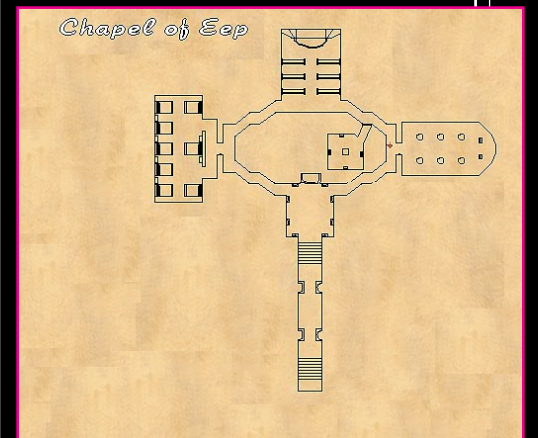
- Neblick продает Forged Credit Vouchers и покупает Silver Dust of the Sea
- Treblid продает Toberisk Pulp и покупает Toberisk Fruit
- Maddigan the Tracker — покупает Dire Wolf Pelts (250 золотых)
- Guild of Bounty Hunters — можно узнать, какой монстр является в этом месяце объектом охоты. Если его убить и прийти в гильдию, получишь награду. Набрав 10000 золотых за подобные подвиги, можно вступить в гильдию. Гостиница The Adventurer's Inn (найм спутников)
- Троль Thorne Understone предлагает присоединиться к вашей партии
- Apothecary — алхимические напитки
- Gymnasium — тренировки
- В том же здании, что Gymnasium — таверна Kessel's Kantina
- Таверна The Dancing Ogre — за мостом
- Sanctum — лечение
- Reaver покупает Naga Hides за 500 золотых
- Магазин Caor's Curios — амулеты, свитки и т.д.
- Магазин Needful Things — магические примочки, кольца, сапоги...
- Магазин Keen Edge — оружие
- Магазин Polished Shield — броня
- Магазин Vexation Hexes — Книги заклинаний и обучение элементной магии
- Self Guild — Книги заклинаний и обучение магии Spirit, Mind, Body
- Guild Caravan — путешествия на лошадах
- Сберкаска Steele's Vault

SMUGGLER'S COVE

Население: анималисты, люди-крысы. Как следует осмотрите большие ящики в круглом тупике в западном конце подземелья — там несколько сундуков, которые не видно с первого взгляда. В одном из них вы найдете письмо для

Arion Hunter (тот самый, кому вы должны доставить послание от Eggar Fellmoon) от мага по имени Zog. Маг требует слушаться его и передавать информацию о Торговцах Альвара пирату Stanley. В одном из сундуков будет последний свиток Cure Disease. Внимание: через зал Storeroom в восточном конце карты надо бежать бегом, там в полу спрятаны ловушки. Там же в сундуке вы найдете Anointed Herb Potion. Когда вы придете к главарю контрабандистов (в конце удлиненного зала в самой нижней части карты), он покочевряжится и согласится выполнить просьбу Fellmoon'a.

Квест: Arion Hunter объяснит вам, что несмотря на то, что он готов помочь торговцам, тем не менее его обязанность — посылать отчеты Регнанским пиратам. После этого он даст вам фальшивое письмо к этим пиратам. Письмо надо отнести в Harecksburg на остров Regna.



- 14 — Dark Elf M
- 15 — Запертая дверь
- 16 — Полезная информация
- 17 — Maylander's home (может присоединиться)
- 18 — Квест: выиграть турнир по Arcomage
- 19 — Merchant GM
- 20 — Полезная информация
- 21 — Полезная информация
- 22 — Dagger M
- 23 — Spear E, Mace E
- 24 — Полезная информация
- 25 — Hostel
- 26 — Hostel
- 27 — Arius's home (может присоединиться)
- 28 — Sword E
- 29 — Полезная информация
- 30 — Memoria's home (может присоединиться)
- 31 — Полезная информация
- 32 — Полезная информация
- 33 — Полезная информация
- 34 — Продажа Toberisk Fruits, покупка Toberisk Pulp
- 35 — Полезная информация
- 36 — Chain E
- 37 — Staff E
- 38 — Water E
- 39 — Полезная информация
- 40 — Полезная информация
- 41 — Light E
- 42 — Bow M
- 43 — Repair E
- 44 — Полезная информация
- 45 — Покупает Wolf Pelts за 250
- 46 — Axe M
- 47 — Полезная информация

Услуги

- A — Polished Shield — броня
- B — Сберкаска Steele's Vault
- E — Vexation Hexes (книги и обучение элементной магии) и Self Guild (книги и обучение ментальной магии)
- G — Gymnasium — тренировки
- H — Adventurer's Inn (найм спутников)
- I — Таверны
- L — Town Hall
- M — Магические лавки
- P — Apothecary — алхимия
- T — Sanctum — лечение
- W — Keen Edge — оружие
- X — Входы в подземелья

Колодцы:

- a — +25 Might (временно)
- b — Challenge (random)
- c — если у партии <100 золотых, то +200 золотых
- d — ядовитый колодец
- e — повышение Earth Resistance
- o — Обелиск
- \$ — Сундуки

Северная часть города (в излучине реки)

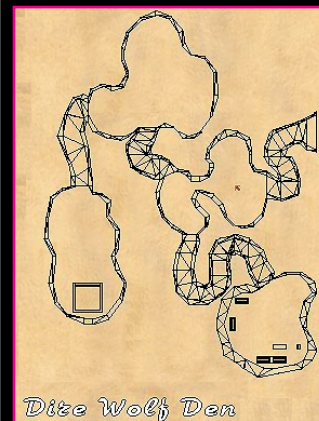
- 31 — Полезная информация
- 32 — Полезная информация
- 33 — Полезная информация
- 34 — Продажа Toberisk Fruits, покупка Toberisk Pulp
- 35 — Полезная информация
- 36 — Chain E
- 37 — Staff E
- 38 — Water E
- 39 — Полезная информация
- 40 — Полезная информация
- 41 — Light E

Квест: эта веркрыса просит спасти его дочку, томлящуюся в плену огра-волшебника Zoga.

CHAPEL OF EEP

Население: анималисты, люди-крысы. Проходится элементарно. Осмотрите все шкафы и сундуки, не забывая сохраняться. Не пропустите дверь, ведущую в центральную комнату — там много интересного! В одном из сундуков вы найдете квестовой предмет — кусок сыра Log of Eldenbrie.

DIRE WOLF DEN



Маленькое подземелье, населенное крысо-людьми и волками. Проходится за 15 минут. В юго-восточной части карты — сундук с квестовой костью — Bone of Doom.



ПОЯСНЕНИЯ КАРТЕ:

- Жилища (указаны квесты и учителя):
- Южная часть города:
- 1 — Merchant Library
- 2 — Merchant's Home: отдаем письмо и получаем квест отнести письмо в Smuggler's Cove
- 3 — Spirit E
- 4 — Identify GM
- 5 — Покупка Vouchers за 6500, продажа Sea Dust
- 6 — Plate M
- 7 — Квест: принести щит Eclipse
- 8 — Bounty Guild
- 9 — Meditation E
- 10 — Полезная информация
- 11 — Fire E
- 12 — Покупка Naga Hides за 500
- 13 — Thorne's Home (может присоединиться)

Продолжение. Начало смотри в номере 6 за 2000 год.

Сергей АРЕГАЛИН

ПОЛНОЕ ПРОХОЖДЕНИЕ ЗАВОЙЩИКА (WARRIOR) ГЛАВА 1

Задание: Locate the Gauntlet in Dun Mir

Комментарии к выполнению:

— Итак, самое первое испытание — проверка на минимальную прочность и попутное ознакомление с азами игры. Бегите на северо-запад и тщательно исследуйте город, собирая весь доступный хлам.
— Найдите стражника около дома с парадной лестницей и поговорите с ним. Сей воин скажет, что за дверьми проводится испытание —



Gauntlet, для участия в котором необходимо заплатить кругленькую сумму или заручиться поддержкой какого-нибудь влиятельного человека. В общем, идем искать спонсора.



Задание: Find someone to sponsor you for The Gauntlet

Комментарии к выполнению:

— Чуть восточнее стража будет дом, в котором живет местный мастер с характерным именем Gearhart. Поговорите с ним и отправляйтесь на выполнение нового задания.



Задание: Kill the Urchin terrorizing the Dun Mir Orchard

Комментарии к выполнению:

— Вам нужно покончить с бестиями, обосновавшимися во фруктовом саду и терроризирующими местное население. Железные ворота, ведущие в сад, находятся западнее мастерской Gearheart.
— Уничтожьте ВСЕХ тварей. Признаком того, что вы полностью зачистили территорию, будут лестные благодарности со стороны садовников.
— Возвращайтесь к Gearhart и намекайте, что вам неплохо было бы поучаствовать в состязаниях. После этого смело подходите к стражу и идите в открывшиеся ворота...

ГЛАВА 2

Задание: Survive the Gauntlet!

Комментарии к выполнению:



— Единственное, что требуется от вас в начале этой главы — уцелеть во время испытаний. Несмотря на множество окружающих опасностей, ничего по-настоящему сложного в лабиринте нет. Аккуратно обходите плиты-ловушки, избегайте огненных потоков лавы, используйте бег для преодоления сдвигающихся каменных глыб, периодически сохраняйте игру... Да и все, пожалуй.



Задание: Rescue Gearhart from the Sewers of Dun Mir

Комментарии к выполнению:

— Приступаем к спасению похищенного Gearhart. В предстоящем лабиринте присутствует как минимум два секрета — внимательно смотрите карту!
— Старик-механик находится на третьем ярусе. Поговорите с ним, заберите серебряный ключ и откройте дверь темницы.
— Для того чтобы подняться наверх, вы должны одновременно с Gearhart нажать две кнопки.

ГЛАВА 3



Задание: Go to Mayor Theogrin in the Village of IX

Комментарии к выполнению:

— Поговорите с местным предводителем — Horrendous. Он поручит вам отыскать старейшину близлежащей деревушки и перекричаться с ним парой слов.
— Отправляйтесь на юг локации и идите в тоннель, вход в который охраняет одинокий страж. Двигайтесь по подземным коммуникациям на юго-восток, не пропустив по дороге секретную комнатку.
— Ради интереса можете навестить старого слепого отшельника. Помните такого? В прошлый раз, когда мы проходили игру за чародея, его судьба оказалась не столь трагична...
— Загляните на огонек в лагерь бандитов, расположенный в глубокой чаще леса. Убейте всех разбойников и заберите их добро.
— В городе найдите старейшину и поговорите с ним. Предпримчивый правитель немедленно поручит вам найти свой скипетр, похищенный урчинами.

Задание: Retrieve the Mayor's scepter from the Urchins

Комментарии к выполнению:

— Идите на север деревушки. Поговорите с Henrick, который предлагает вам купить у него прирученных волков за 200 золотых. Что тут сказать? Дороговато, да и не нужно.



— Отправляйтесь на погост (IX Cemetery). По пути не пропустите секретную локацию, находящуюся за огромным валуном.
— Перебив всех урчинов на первом этаже, ищите яму, которая ведет вниз. Прыгайте в нее и немедленно выберите из ловушки. Для этого просто разнесите в пух и прах стены. Затем уничтожьте всех урчинов-магов (они активно используют заклинание замедления) и опустошите три сундука, стоящие в ряд. В одном из них будет скипетр старейшины и ключ.
— Пройдите немного далее по коридору и поговорите с умирающим воином.
— Возвращайтесь к старейшине и получите заслуженную награду. Пройдитесь по лавкам и обязательно купите меч, усиленный заклинанием Fire. Потом отправляйтесь к восточным воротам и поговорите с Капитаном.

ГЛАВА 4



Задание: Search the Tomb of Valor for traces of Hecubah's presence

Комментарии к выполнению:

— Точно такое же задание вы получали, когда играли за чародея. Если, конечно, играли. Задача — пройти по гробнице и отыскать в ней следы присутствия Хекубы. Вот чего-чего, а этого там будет предостаточно.
— На первом этаже есть как минимум две секретных комнаты.
— На втором этаже вы встретите Хекубу собственной персоной. После небольшой демонстрации магических способностей в бой ринется некромансер. Уничтожить его совсем не сложно — зажимайте его в углу и обработайте разок способностью Berserker Charge.



Задание: Find a way to escape from the Tomb of Valor

Комментарии к выполнению:

— Если к этому времени вы еще не нашли какой-нибудь меч с заклинанием Fire, то вам придется несладко. Все дело в пресловутых зомби, которые будут упорно оживать, если не подвергнуть их церемонии сожжения. Если же вы пришли с обычным оружием, то постарайтесь просто избегать стычек и побыстрее выбираться из подземелий.
— На данном ярусе находится как минимум три секретных помещения.
— Около платформы с двумя черепами, изрыгающими столбы пламени, киньте через окно сюржикен в кнопку. Это заставит черепа немного поостыть.
— На следующем ярусе уничтожьте Barbaric guardian of the crypts и обязательно заберите предметы экипировки, которые

останутся на теле. На данный момент — это лучшее, что вы можете напаять на своего героя.
 — На этом ярусе находится как минимум один тайник.
 — Чтобы забрать туннику, окруженную скрытыми ямами-ловушками, просто прыгайте к ней с максимально близкой дистанции. После этого смело ныряйте в любую из ям.
 — Двигайтесь дальше, пока не встретите самого опасного противника — Хранителя Душ (Keeper of souls). Убейте его, заберите все оставшиеся предметы и двигайтесь далее.
 — Чтобы пройти невредимым через столбы пламени, бьющие прямо из пола, просто перепрыгните через них.
 — Как только вы покинете негостеприимные подземелья гробницы, на ваши плечи немедленно ляжет новый груз. Девушка по имени Ingrid попросит вас вызвать из плена женщин, захваченных ограми.

ГЛАВА 5



Задание: Retrieve Matilda's cloak from an Ogre near the docks of Birn

Комментарии к выполнению:

— Для начала освободите город от нежелательных элементов. Это можно сделать хотя бы из соображений сугубо меркантильных — у многих огров есть неплохие топоры, которые можно впоследствии выгодно продать местным куцям. Разделавшись с противниками, приведите в порядок обмундирование и идите в северную часть поселения. Найдите в одном из домиков девушку по имени Matilda и поговорите с ней. Она поручит вам отыскать накидку, которую украли огры.
 — Отправляйтесь в юго-восточную часть локации и убейте нескольких огров. У одного из них выпадет ярко-красная накидка, которую и нужно отнести Матильде.



Задание: Rescue Glynda and the women of Brin held captive in Grok Top

Комментарии к выполнению:

— После выполнения предыдущего задания идите к логову огров. Увы, пройти в него через центральные ворота не удастся, поэтому ищите обходной подземный путь.
 — Идти придется довольно долго. В итоге вы выберетесь прямо в глубокий тыл огров.
 — Заложницы находятся за оградой в юго-восточной части лагеря. Откройте ворота и ведите их всех назад к городу.

ГЛАВА 6



Задание: Battle your way to the Fortress and defend it against the Undead

Комментарии к выполнению:

— И вновь история повторяется... Вам нужно вместе со стражей освободить город от нечестивых нечисти. Задание из разряда приятных — трудностей не много, а вот трофеев и динамики —

хоть отбавляй.
 — Сбрав все трофеи, не спешите нести их к единственному торговцу. Это еще тот скупердяй. Он не только покупает вещи за бесенок, но и осуществляет ремонт по баснословно завышенным тарифам. Советую не связываться с ним, а только под-ремонтить самое необходимое и идти дальше. Ваша следующая цель — крепость на востоке локации.



Задание: Enter the Fortress and find Horrendous

Комментарии к выполнению:

— Если есть желание, то берите с собой пятерых стражников. Но, в общем-то, можно легко обойтись и без них, так как к этому моменту ваш герой должен быть достаточно силен, чтобы без труда разделаться с любым количеством «штатных» противников.
 — Поднимайтесь по лестнице на второй этаж и идите в тронный зал, предварительно отыскав два ключа.
 — После того как шустрый некромансер схватит алебарду поверженного воина, бросайтесь в погону.



Задание: Chase down the Necromancer and recover the Halberd of Horrendous

Комментарии к выполнению:

— Прыгайте в яму-ловушку и обегайте магическую стену.
 — Догнав хитрого некромансера, преподайте ему небольшой урок вежливости... Полученное орудие — неуничтожимый(!) Посох — я так и оставил своим основным оружием до самого финала игры. Впоследствии у Посоха появятся дополнительные усовершенствования, такие как вампиризм и удар электричеством. Но самое главное, что Посох невозможно выбить из рук с помощью заклинания! Это очень важно, так как впоследствии волшебники будут очень активно пытаться разоружить вашего героя.

ГЛАВА 7



Задание: Find Morgan's escape tunnel

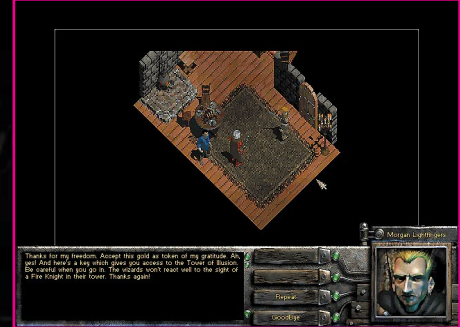
Комментарии к выполнению:

— После того как вы войдете в городские ворота, на вас немедленно начнется охота. Сначала на «огненного рыцаря» бросится с кулаками рассерженный горожанин, а после того как он прочувствует мощь удара настоящего воина, за дело возьмется стража. Согласитесь добровольно последовать в камеру (вариант ответа — «Yes»). Придержите свои амбиции — вы без труда сможете расправиться со стражей, но тогда вы лишитесь возможности выполнить пару интересных квестов.

Задание: Break Morgan Lightfinger out of jail

Комментарии к выполнению:

— Оказавшись в камере, поговорите с товарищем по несчастью



— прыжкой по имени Morgan Lightfinger. Знакомая личность, верно? Морган расскажет о подземном тоннеле, который прорыт прямо под спальным местом.

— Отодвиньте кровать и прыгайте вниз. Бегите до поднимающейся платформы и выбирайтесь наверх.
 — Поговорите с приятелем Моргана, который посылит вам хорошую награду за освобождение своего дружка. Бегите прямо по улице к темнице (юго-западная часть города), заберите из сундука около двери ключ и выпустите на свободу Моргана. Двигайтесь за бывшим пленником и забирайте обещанную награду.
 — Несмотря на то, что фигуры городских жителей будут обведены красным кружком (как у противников), вас никто не тронет. Не обнажайте оружие и вы.
 — Самый перспективный городской торговец — седовласый старик в подворотне. Несмотря на подозрительный вид, он предлагает самые выгодные цены при покупке, продаже и ремонте.



Задание: Retrieve the Heart of Nox from Tower of Illusion

Комментарии к выполнению:

— В Башне Иллюзии очень много волшебников. Борьтесь с ними лучше всего с помощью умений War Cry и Berserk Charge.
 — Если вы вооружены не Посохом, то внимательно следите за тем, чтобы ваше оружие не было выбито из рук с помощью заклинания. А лучше всего возьмите Посох.
 — Обойдите ловушки — небольшие полупрозрачные устройства, расставленные на полу! Некоторые из них легко могут оказаться смертельными!
 — После прохождения каждого этажа рекомендую возвращаться в город, дабы продать трофеи и починить оружие и броню.
 — Самыми дорогими из обычных трофеев являются шлемы волшебников. Следующими по стоимости идут тунники, а завершаю список — сапоги.
 — Заветный артефакт Heart of Nox будет на шестом этаже. Чтобы взять его, поместите массивные ящики на напольные плиты.

ГЛАВА 8



Задание: Request passage to the Temple of Ix from Aldwyn the Conjurer

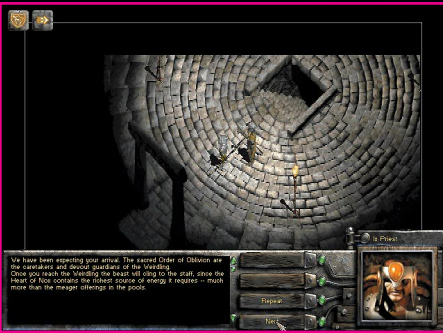
Комментарии к выполнению:

— Почините обмундирование и идите на северо-восток локации. Поговорите с чародеем-отшельником, который поручит вам отыскать кого-нибудь из жрецов Храма.

Задание: Speak to one of the Priests within the Temple of Ix

Комментарии к выполнению:

— Покиньте дом чародея и идите к развилке. Сверьтесь с указателем и идите на север.
 — Вскоре вы выберетесь к Храму. Внутри будет поджидать одинокий жрец, который расскажет о том, что в недрах Замка спрятана еще одна составляющая волшебного Посоха. За ней-



то вам и нужно отправиться.



Задание: Retrieve the Wierdling beast from the depth of the Temple

Комментарии к выполнению:

- Отыщите ключ, после чего спускайтесь на один ярус вниз.
- Разделаться с бехолдерами — огромными одноглазыми летающими тварями — проще всего с помощью умения War Cry (или оружием с заклинанием Confuse). После этого их можно брать чуть ли не голыми руками. Не забывайте и о мощном ударе Berserk Charge.
- Наденьте из обмундирования что-нибудь, что даст вам защиту от яда и от молнии.
- Не пропустите секретную комнату на втором ярусе. Еще одна спрятанная от посторонних глаз локация будет за огромным валуном.
- Умение Hagroop не только позволяет притянуть к себе противника, но и уничтожить с безопасной дистанции ядовитые ловушки.
- Пляска мостиков выведет вас к небольшому островку, где вражеские чародеи подкинут вам небольшой «подарок» в виде двух големов. Тактика борьбы с этими исполнителями следующая. Бегайте по периметру острова, пока не восстановится умение Berserk Charge, после чего наносите удар. Даже если ваш герой промахнется и врежется в берег, то он не получит повреждений! И последнее. War Cry големов не берет.
- Забирайте зверька и возвращайтесь в деревню.



Задание: Rendezvous with the Captain in the clearing outside the abandoned mine

Комментарии к выполнению:

- Почините обмундирование и оружие и идите к Капитану, который ждет вас у входа в деревню. Дважды поговорите с ним.

ГЛАВА 9

Задание: Find Aldwyn's Conjurer brother, Mordwyn, who lives in the



swamps

Комментарии к выполнению:

- Это и следующее задания тесно между собой переплетены и являются первой частью глобального путешествия к Пустоши (Wasteland). А Пустошь — это не что иное, как парадный вход, ведущий к землям Сил Зла — Land of the Dead.
- Ваша задача — как можно быстрее добраться по болотам до следующего опорного пункта, где вы встретите торговца.
- Не забывайте уничтожать ловушки, лежащие на вашем пути, с помощью умения Hagroop.
- Если не дотрагиваться до шаровых молний, то они вас не тронут.

Задание: Find the Ogre Outpost at the northeast end of the swamp. This leads into the tunnel pass through the mountains and onto the Wasteland.

Комментарии к выполнению:

- Недалеко от дома Морвина будет хибара торговца. Почините обмундирование и двигайтесь дальше. Если же вы предварительно захотите исследовать домик, то не попадитесь на поставленную около двери ловушку!
- Разберитесь с огами, после чего ныряйте в подземный ход.



Задание: Find entrance to the Land of the Dead.

Комментарии к выполнению:

- По пути отыщите сокровищницу огров. Ориентиром может послужить ловушка, в которую вы попадете после того, как спуститесь вниз на одной из платформ. Чтобы выбраться из нее, метните сюрикен в кнопку на стене.
- В сокровищнице огров есть тайник.
- На этаже с множеством ям-ловушек можете либо аккуратно добраться до ниш в стене (используйте прыжки), где припрятаны полезные предметы, а можете сразу прыгать в яму. В любом случае вы должны оказаться на самом нижнем ярусе.
- Внизу для активации подъемника нажмите кнопку на стене в камере со скорпионом.
- На два яруса выше будет торговец.
- Недалеко от торговца находится тайный выход на поверхность. Причем рядом будет «парадный». В чем стратегическая ценность секретного тоннеля, я так и не уяснил.
- На одном из заснеженных плато вы найдете раненого волшебника. Дайте ему лечебное снадобье (ответ «Yes») и далее двигайтесь вместе. Спасенный окажется очень надежным и полезным компаньоном.
- После глобальной сечи с некротомансерами (держитесь рядом со своим спутником, чтобы не оказаться по разные стороны магической стены) отыщите торговца и идите в последнюю цитадель Хекубы.

ГЛАВА 10



Задание: Retrieve the Orb to complete Staff of Oblivion

Комментарии к выполнению:

- Чтобы открыть запертую дверь в одном из закутков, положите на плиту напротив (она окружена шипами) какой-нибудь массивный предмет. После этого дверь будет разблокирована.
- Один из проходов будет заблокирован тремя каменными глыбами. Когда вы дерните расположенные рядом рычаги, глыбы начнут медленно отъезжать в глубь коридора. Постарайтесь обогнать их и бежать, иначе они заблокируют помещение, где спрятан очень ценный шлем. Выбраться из помещения можно через проход в северо-восточной стене.
- В левом рукаве очень протяженного коридора с двумя закрытыми дверями необходимо сначала найти вход в подвал и достать оттуда ключ к первой двери. Затем в другом рукаве отыскать телепортёр и разжить ключом ко второй двери.
- Внутри открытой двери поставьте две массивных колонны на напольные плиты. Как только это будет сделано, откроется вход в новый коридор. Идите в него, подхватите по пути арба-



лет и поднимайтесь на следующий этаж.

- Отыщите два закрытых помещения с кнопками напротив оков и стреляйте в них, пока кнопки не будут нажаты. После этого откроются входы в два лабиринта. В первом лабиринте (верхнем) вы найдете ключ, который потребует в во втором (нижнем), а во втором — ключ, который откроет дверь, находящуюся между двумя помещениями с кнопками. Надеюсь, мне удалось вас запутать? ;)
- В зале с магическими «лазерами» сначала необходимо пройти в дверь направо, взять там синий ключ (Blue Idol Key Of The Lich) и дернуть рычаг (как открыть дверь, ведущую к этому ключу, уверен, вы догадаетесь сами).



- После этого идите в дверь напротив (защита будет отключена) и сразу СОХРАНИТЕ ИГРУ! Ваша задача не попасть самому под луч «лазера» (найдите «мертвые зоны») и заманить под смертоносный фокусированный лучок противников. Особенно важно выманить двух големов, притаившихся в дальней части помещения.
- Отыщите красный ключ (Red Idol Key Of The Lich) и возвращайтесь к двери с двойной «лазерной» защитой. Установите оба ключа в соответствующие по цвету лунки и заходите внутрь.
- СОХРАНИТЕ ИГРУ! Пройти через пляску «лазерных» лучей — одно из самых неприятных и сложных заданий в игре. Естественно, после каждого успешного преодоления препятствия сохраняйтесь, сохраняйтесь, сохраняйтесь...

- Последнее испытание, которое вновь будет связано с беспощадными «лазерами», заключается в лавировании между четырьмя вращающимися лучами. Действовать тут надо в два этапа — сначала подобраться к любой из двух синих полупрозрачных стен, прысая от лучей за небольшими преградами, а потом за несколько рывков отключить все четыре источника с помощью четырех рычагов. Впоследствии вы можете вновь включить один из лазеров, чтобы быстро расправиться с противником.
- Посох (Staff of Oblivion), который вы найдете в следующем помещении, — просто фантастическое оружие! Это без преувеличения. Судите сами — в нем очень много МОЩНЫХ зарядов, он автоматически поражает всех врагов в пределах видимости и стремительно заряжается от обычных синих кристаллов. Неудивительно, что с его помощью когда-то люди одержали верх над Силами Зла... С такой игрушкой любой герой становится просто неприступной бастионной!

ГЛАВА 11

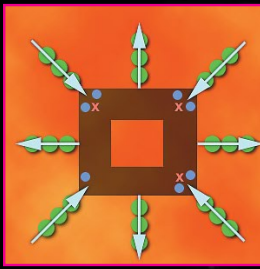


Задание: Defeat Hecubah

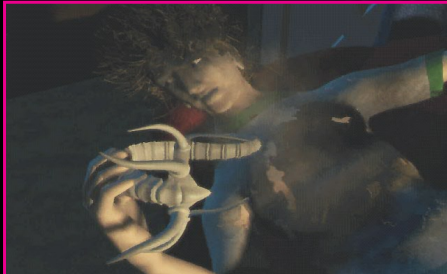
Комментарии к выполнению:

- Просто и ясно — «убей Хекубу». Вот только о способах умолчали. Ну да ладно, чего-нибудь придумаем. Первым делом пробегитесь по внешнему периметру локации и соберите четыре склянки с лечашими снадобьями.
- Несмотря на обилие телепортёров, система коммуникаций очень проста. На нижеследующем рисунке стрелками обознач-

ны пути перемещения, синими кружками — постаменты для подзарядки Посоха, а крестиками — самые удобные позиции, с которых лучше всего атаковать Хекубу.



— Собрав все снадобья, отправляйтесь на боевую позицию и ждите появления волшебницы. Периодически щелкайте мышкой вокруг своего героя — это позволит вам нанести упреждающий удар, так как Посох самостоятельно находит цель.
— Когда Хекуба в разгар сражения поклоняется «задать вам жару» — знайте, что вы на полпути к победе...



ПОЛНОЕ ПРОХОЖДЕНИЕ ЗАВОЛШЕБНИКА (WIZARDS) ГЛАВА 1



Задание: Find Horvath the Arch-Mage

Комментарии к выполнению:

— Подберите по пути книгу Book of Missiles of Magic и другие предметы.
— Отыщите старца-волшебника и поговорите с ним. После того как он уйдет, обыщите жилище на предмет ценностей и выйдите во двор. Вновь поговорите с Архимагом — он даст книгу Book of Lesser Heal и поручит вам узнать что-нибудь о судьбе своего ученика, который пропал без вести несколько дней назад.



Задание: Discover the fate of Horvath's apprentice

Комментарии к выполнению:

— Можете не торопиться — несчастному ученику вы уже не поможете. Поэтому успешно исследуйте двор. Отыщите тайник, расположенный у двух бочек.
— Недалеко от железной калитки будет еще одно секретное помещение (на севере).
— Спускайтесь в пещеры на подвижной плите. Отыщите умирающего ученика волшебника, отделенного от вас закрытой решеткой, и отправляйтесь на поиски ключа.
— По пути не пропустите два секретных помещения.
— Нажмите красную кнопку в стене в одной из пещер, после чего подойдите к пожарщику, затушите огонь с помощью воды из бочек и заберите ключ.
— Вернитесь к смертельно раненому ученику и поговорите с ним. После того как он издаст последний вздох, заберите бараклишко (роба и книга Book of Lighting) и возвращайтесь к Архимагу.
— Поговорите со старцем-волшебником и следуйте за ним в телепортёр.

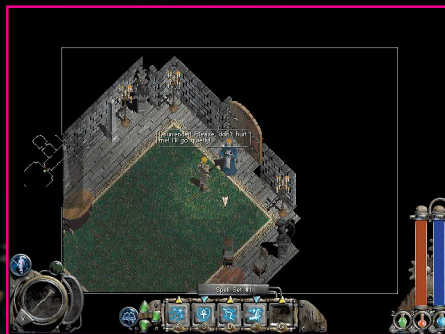
ГЛАВА 2



Задание: Bring that gang of Rogues to justice

Комментарии к выполнению:

— Вообще-то, лейтмотивом данной главы является выполнение лишь третьего задания из перечня (встреча с Архимагом в Башне Иллюзии). Но ему будет предшествовать целый ряд довольно интересных событий, поэтому давайте сохраним хронологию и, прежде чем бежать к Башне, как следует изучим город.
— Отыщите таверну и поговорите с ее хозяином, человеком по имени Max. Он пожалуется на банды воров, которые промышленляют в городе. Возьмите это на карандаш и отправляйтесь в городскую тюрьму на юго-востоке.



Задание: Bring Morgan Lightfinger to justice

Комментарии к выполнению:

— Охранник поручит вам отыскать Morgan Lightfingers — прыгуну, с которым вы уже встречались, если играли за воина или чародея.
— Отправляйтесь в центральную часть города по узкой подворотне и спускайтесь на платформе вниз. Вы окажетесь в логове разбойников.
— В первой комнате будет книга Book of Push. Это заклинание очень скоро сослужит хорошую службу.
— В коридоре будет тайник у южной стены. Чтобы открыть вход в него — встаньте на плиту.
— Чтобы разблокировать замок небольшой железной решетки, с помощью заклинания Push пододвиньте стул на напольную плиту.
— В последнем помещении вы найдете Моргана, который медленно заводит о пощаде и сдается на милость победителю. Но прежде чем сдать его правосудию, встаньте меж двух колонн у северной стены. Скрытая плита откроет вход к тайнику, расположенному напротив.
— Выбирайтесь наверх и сдавайте Моргана властям. Прямо у выхода из подворотни будет поджидать стражник, который наградит вас 500 золотыми.
— Зайдите к хозяину таверны и получите еще одно вознаграждение за уничтожение банды (100 золотых).
— Ради интереса зайдите на кладбище. Почитайте эпитафии на надгробных камнях — полагаю, вам будет интересно узнать о судьбе некоторых ключевых персонажей, с которыми вы встречались ранее...



Задание: Meet Horvath in the Tower of Illusion

Комментарии к выполнению:

— Обшарив каждый уголок города и закупив все необходимые предметы экипировки, идите в Башню.
— Пройдите в южную дверь и загляните в первую дверь по левую руку. Вы станете свидетелем очень любопытного экспери-

мента. Сразу замечу, что для вас он будет абсолютно безопасным. Но не для экспериментатора!
— Отыщите рабочий кабинет Архимага и поговорите с ним. Старец попросит вас принести ему Амулет и Книгу. Это, простое, на первый взгляд, задание обернется достаточно опасным приключением.



Задание: Return the Amulet and the Book to Horvath

Комментарии к выполнению:

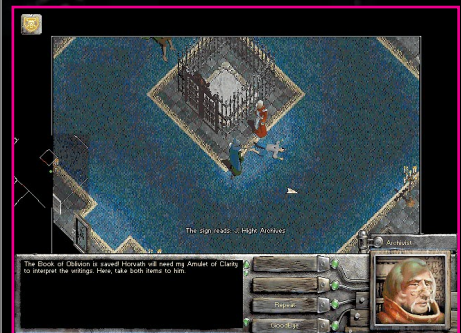
— Поговорите с охранником, находящимся около подъемника. Он разблокирует механизм замка ворот и пустит вас к платформе.
— Визу вы лицом к лицу столкнетесь с некромансером, который не только сократит популяцию магов, но и уведет прямо из под носа Книгу. В погону!



Задание: Regain the Book of Oblivion stolen by the Necromancer

Комментарии к выполнению:

— Бегите за некромансером по горячим следам. Увлечшись погоней, не пропустите книгу Book of Swap Location. Данное заклинание позволяет вашему герою поменяться местами с ближайшим противником. В дальнейшем оно еще не раз пригодится, так как в игре много тайников, которые рассчитаны на использование этого спелла. А пока примените его и очень аккуратно восстановите ману. Держитесь от колонн на максимально возможной дистанции, чтобы не попасть в ловушку вновь.
— Отыщите путь на нижний ярус. Около лестницы возьмите книгу Book of Fireball.
— Около закрытой двери с изображением физиономии какого-то грозного существа перепрыгните через выступающие из пола колья и нажмите две кнопки. Пройдите через разблокированный проход и найдите два тайника.
— После этого внимательно осмотрите библиотечный архив. Там должно быть еще четыре секретных помещения.
— Когда вы догоните некромансера, произойдет достаточно комичная сцена. После того как разъяренный прислужник Хекубы провалится прямо в логово троллей, прыгайте за ним.



Задание: Deliver the Book of Oblivion to the Library Archivist

Комментарии к выполнению:

— Добивайте тех троллей, с которыми не успел расправиться некромансер (мир его праху). После этого бегите наверх и отыщите библиотекаря. Поговорите с ним, возьмите Книгу и Амулет и с этим добром отправляйтесь к Архимагу.

ГЛАВА 3

Задание: Retrieve the Amulet of Teleportation which Stravas has eated

Комментарии к выполнению:

— Поговорив с наставником, идите к южной стене и спускайтесь



на два яруса вниз.

— Основной путь подземелья вымощен камнями. В ответвлениях наводывайтесь на свой страх и риск — может статься, что там вы найдете сокровища, а может — кипу агрессивных монстров.

— Не пропустите книгу Book of Pull. Она пригодится для тушения очередного пожара — применяя данное заклинание, подтяните к себе бочки с водой.

— Найдите очень длинный коридор, ведущий на север. За ним будет одинокий торговец, который явно наживается на неудачливых искателях приключений и заламывает высочайшие цены. Не рекомендую иметь дело с этим барыгой.

— Длинный коридор будет заблокирован камнем. Не беда — в лесу есть лачуга (жилище Стиваса) с секретным ходом в подземелья.

— Чтобы было проще ориентироваться в лесу, установите минимальный масштаб карты («1» — уменьшить масштаб, «2» — увеличить масштаб).

— Найдите дом Стиваса и очистите его от разбойников. Найдите в подвале книгу Book of Missiles of Magic и соберите все полезные вещи.

— Отправляйтесь в логово разбойников. После ряда стычек вы натолкнетесь на главного противника — воина по имени Gilgore. Тактика борьбы с ним следующая. Бегите от него по коридору, на ходу применяя заклинание Missiles of Magic — это позволит вам набрать дистанцию. После этого, НЕ ПРЕКРАЩАЯ ДВИЖЕНИЯ, используйте заклинание Protection. Когда процесс произнесения заклинания будет заканчиваться, НЕМЕДЛЕННО останавливайтесь. Все дело в том, что молния бьет противника, пока ваш герой остается неподвижным. Но сам процесс сотворения заклинания может происходить во время движения! Кстати, связка Missiles of Magic + Lighting будет эффективна на протяжении всей игры.

— Добейте оставшихся противников в помещении и заберите Амулет. После этого соберите все добро и направляйтесь в северо-восточную часть локации.

— Поднимайтесь наверх (сломанный подъемник будет починен) и верните Амулет наставнику.

ГЛАВА 4



Задание: Search the Tomb of Valor for traces of Hecubah's presence

— Наконец-то вы научитесь конструировать ловушки. В отличие от ловушек чародея, маг способен создавать только стационарные волшебные западни. Но зато он может носить их с собой и без риска устанавливать в произвольном месте!

— Данная глава почти полностью аналогична четвертой главе при игре за воина или чародея. Вся разница состоит лишь в небольших нюансах, на которых я и остановлюсь.

— На первом этаже подберите книгу Book of Lighting и спускайтесь вниз.

Задание: Find a way to escape from the Tomb of Valor

Комментарии к выполнению:

— На втором ярусе будет книга Book of Burn. Это заклинание



нужно использовать для перманентного умерщвления ПОВЕРЖЕННЫХ зомби. Против тех, что еще движутся, лучше использовать Missiles of Magic. Замечу также, что единожды раненый огнем зомби после гибели (не важно от какого оружия) навсегда исчезает.

— Для нажатия удаленных кнопок вполне сойдет посох с зарядами.

— В месте, где много ям-ловушек, окружающих книгу Book of Channel Life, используйте заклинание Pull. После этого прыгайте вниз и забирайте упавшую книгу.

— Перед схваткой с Хранителем Душ (Keeper of Souls) обязательно примените заклинание Protection from Shock и наденьте соответствующие защитные причиндалы. После этого расставьте побольше каверзных ловушек и идите к северной стене. Атакуйте Хранителя заклинанием Missiles of Magic и ПОСТОЯННО обстреливайте из посоха. Это не позволит ему долго терроризировать вашего героя разрядами молнии. Соберите оставшееся добро и выходите на поверхность.

ГЛАВА 5



Задание: Save Lewis the Talking Frog from a burning building in Brin

Комментарии к выполнению:

— Совершите все необходимые торгово-ремонтные операции и отправляйтесь в восточную часть города. Отыщите там человека по имени Gerard и помогите ему спастись из горящей комнаты горящего лягушонка. Уж не того ли самого?.. О том, как выполнить это задание, я даже и не буду распилинаться — все тривиально просто.



Задание: Go to Grok Torr and rescue Horvath

Комментарии к выполнению:

— Опять же путешествие мага к лагерю орков ничем не отличается от путешествия чародея и воина — идти нужно обходным подземным путем, предельно уничтожив с безопасной дистанции охрану внешнего внутреннего периметра. Но вот когда вы выберетесь на территорию лагеря, то начнутся определенные расхождения.

— Прежде всего обратите внимание, что Архимег заперт в темнице, где раньше вы забирали из сундука Амулет. Окна темницы выходят на улицу, и если случайно подвести к ним разъяренных оргов, то ваш наставник может погибнуть, и миссия автоматически будет считаться проваленной. Так что будьте осторожны и держитесь подальше от пресловутого окна.

— Уничтожив оргов, бегите в деревню. Только приглядывайте за наставником — маг он толковый, но вот со здрямьями у него, увы, плохо.

ГЛАВА 6



Задание: Sneak into Dun Mir through the sewers

Комментарии к выполнению:

— Поскольку маги и воины всегда находились во вражде, открыто явиться в штабеля даже с самыми мирными намерениями не получится. Придется действовать скрытно и очень аккуратно.

— Прежде всего возьмите три книги, которые выдаст вам Капитан. В этой главе вам особенно важны две из них — Invisibility (невидимость) и Lock (замок). Первое пояснений не требует, а вот на втором остановлюсь чуть подробнее. Этот spell на некоторый период времени закрывает ближайшую дверь особым магическим замком, который сможет открыть только ваш герой. Для других персонажей дверь становится заблокированной. Но при этом есть два случая, при которых враг все же сможет пройти через заблокированный проход — если вы слишком поздно применили заклинание, когда противник был уже в двери; либо если вы сами распахнете для него ворота. Так что Lock — очень полезное заклинание, но не панацея. И не забывайте, что Lock действует примерно в течение двадцати секунд, не более.

— Невидимость также не дает стопроцентную защиту от стражей. Во-первых, она исчезает просто от времени. Во-вторых, при контакте с врагом или при использовании атакующих средств (непосредственно оружия или заклинаний) действие spells мгновенно прекращается. И главное — невидимость не нейтрализует шум от перемещения вашего героя. Поэтому возьмите за правило двигаться ОЧЕНЬ МЕДЛЕННО! Никакого бега, если вы дорожите своим абсолютным инкогнито.

— Избегайте поединков со стражей. Любого местного воин даст вашему волшебнику сто хит-поинтов вперед, так что ввязаться в бой — чистой воды самоубийство. Единственный относительно безопасный способ попортить крови солдатам — это выманывать их под движущиеся глыбы с шипами. Но такие трюки требуют недюжинной реакции и сноровки, так что лучше всего применять обычную шпионско-воровскую тактику коротких перебежек от укрытия к укрытию.

— Ну а теперь собственно прохождение темных коридоров канализации. Первый ориентир — ворота, требующие для отпиравания золотой ключ. Это бледо. Их несложно обойти — первые створки через проход по левую руку, а вторые — через находящийся рядом секретный лаз.

— Ориентир номер два — небольшой контрольно-пропускной пункт. Не забывайте запирать за собой двери, чтобы избежать от ненужных преследователей.

— Последний ориентир, который будет находиться перед выходом в город воинов, — это торговец. Барыге абсолютно наплевать на то, что вы маг; его интересует только собственная прибыль. Подлатав свои предметы экипировки, двигайтесь далее.

— Оказавшись в замке, отыщите ключ, который отперет единственную запорную дверь на первом этаже. Будьте особенно осторожны и двигайтесь только медленным шагом!

— Спускайтесь в подвал в левом рукаве коридора не обязательно. Но если вы решитесь на этот шаг, то задайте жару всем стражам — для начала стравите их с запертыми зверями, а потом добейте уцелевших воинов, закрыв их в клетках. Дело рискованное, но оно того стоит — в подвале припрятано немало ценных предметов (в том числе книга Book of Protection of Fire, которая очень пригодится в следующей главе).

— Выходите из подвала и поднимайтесь на второй этаж. Вход в тронный зал будет заперт замком, который открывается сапфировым ключом. И вновь блеф! Такого ключа в данной локации НЕТ! поверьте, я очень долго его искал. И в итоге нашел секретный проход в самой последней келье в правой части центрального коридора. Для того чтобы открыть его, подойдите к окну напротив двери.

— Прежде чем идти к местному воеводе с отнюдь не дружеским визитом, подготовьте несколько ловушек, наложите защитные заклинания и, естественно, активируйте невидимость. Проводите подготовку лучше всего в наглухо запертой комнате. После этого идите к воеводе, но не торопитесь заводить с ним разговор. Пользуясь тем, что вас никто не видит, освободите двух волшебников, дернув рычаг около трона. После этого начнется заварушка... О судьбе двух магов не беспокойтесь, все равно им на роду было написано погибнуть. А вот о собственной шкуре позаботьтесь и раньше времени в бой не влесте. После того как оба ваших товарища по оружию падут смертью храбрых, забрав с собой свиту воеводы, становитесь поближе к энергетическому источнику и примените заклинание Lighting. При необходимости восстанавливайте запасы маны при помощи склянок с синим снадобьем.

ГЛАВА 7



Задание: Retrieve the Heart of Nox from Tower of Illusion

Комментарии к выполнению:

— Вновь вы окажитесь в городе близ Башни иллюзий. Предлагая теперь досконально исследовать все его закутки и пробраться в самые недра. Сделать это можно следующим способом — двигайтесь по подворотням, пока не найдете окно, возле которого будет ошиваться одинокий паучок. Примените заклинание Swap Locations и очищайте помещения от ненужного товара!

— Перед визитом в Башню закупите одежды, защищающие от огня. Неплохую пару сапог с защитой от огня +2 можно найти в

подземелье, расположенном по правую руку от входа в Башню.
 — Самый выгодный торговец — продавец волшебных предметов.
 — Отправляйтесь в келью Архимага и телепортируйтесь на самый верх, к постаменту с Сердцем Нокса (Heart of Nox). Возьмите этот артефакт и идите в новый телепорт. Прежде чем очертания комнаты растают перед вашим взором, Архимаг погибнет в поединке с Хекубой.
 — Телепорт, как и обещала коварная волшебница, приведет вас не к нижнему этажу Башни, а в Подземный мир (Underworld). Чтобы выбраться из него, вам нужно подняться примерно на пять-шесть ярусов вверх и сразиться с демоном.



Задание: Escape from Underworld

Комментарии к выполнению:

— Советы по прохождению Подземного мира банальны. Постоянно держите активной защиту от огня, прыгайте через лаву, не стойте рядом с умирающими демонятами, внимательно рассматривайте карту на предмет скрытых помещений (а их будет достаточно много).
 — Признаком скорого сражения с демоном будет серия телепортов.
 — Уничтожить демона проще всего молнией. По неизвестной причине после атаки электричеством он замрет и уже не сдвинется с места до самой смерти. Воспользуйтесь этой слабкой.
 — После присоединения к Посоху новой части он будет усилен заклинанием Shock четвертого(!) уровня.

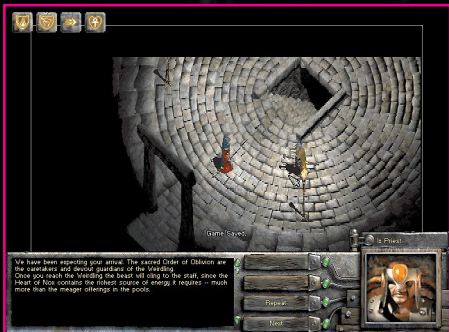
ГЛАВА 8



Задание: Request passage to the Temple of Ix from Aldwyn the Conjurer

Комментарии к выполнению:

— Полная аналогия с прохождением за воина. Единственное добавление — прибыв в деревушку, подойдите к месту проведения соревнований (северная часть локации). За 100 золотых вам продадут заклинание Reflect и предложат отработать его использование.



Задание: Speak to one of the Priests within the Temple of Ix

Комментарии к выполнению:

— Полная аналогия с прохождением за воина.

Задание: Retrieve the Wierdling beast from the depth of the Temple

Комментарии к выполнению:

— Полная аналогия с прохождением за воина. После присоединения к Посоху этой части он получит атрибут +2 Vampirism.

Задание: Rendezvous with the Captain in the clearing outside the abandoned mine

Комментарии к выполнению:



— Полная аналогия с прохождением за воина.

ГЛАВА 9



Задание: Find Aldwyn's Conjurer brother, Mordwyn, who lives in the swamps

Комментарии к выполнению:

— Полная аналогия с прохождением за воина. Обязательно поговорите с чародем дважды — он даст вам накидку (4 Poison Protection, 2 Shock protection) и сапоги (4 Haste). Неплохо, верно? Да еще и абсолютно бесплатно!



Задание: Find the Ogre Outpost at the northeast end of the swamp. This leads into the tunnel pass through the mountains and onto the Wasteland.

Комментарии к выполнению:

— Полная аналогия с прохождением за воина. Возможно, что я пропустил одну интересную локацию при предыдущих прохождениях, а может быть она появляется только при прохождении за мага. Так или иначе, в северо-западной части карты есть огромный погост с обширным склепом. Он хорошо охраняется, но зато содержит МАССУ очень ценных предметов.

— Освободите пленного мага в небольшом поселении огров (к центральному посту огров это поселение не имеет ни малейшего отношения). За освобождение он увеличит уровень заклинания Confuse.

Задание: Find entrance to the Land of the Dead

Комментарии к выполнению:

— Полная аналогия с прохождением за воина. Никаких новых сюрпризов.



ГЛАВА 10



Задание: Retrieve the Orb to complete Staff of Oblivion

Комментарии к выполнению:

— Полная аналогия с прохождением за воина. Все совпадает до деталей.

ГЛАВА 11



Задание: Defeat Hecubah

Комментарии к выполнению:

— После первого бегства Хекубы примените заклинание Teleport to Target и укажите курсором любую точку вне огороженного участка.
 — После второго бегства используйте spell Blink. В обоих случаях книги с нужными заклинаниями будут поблизости.
 — Окончательная расправа с Хекубой будет стандартной — много источников магической энергии и мощнейший Посох позволят расправиться с ней за пару минут. Чтобы еще более ускорить сведение счетов, примените заклинание Lighting.

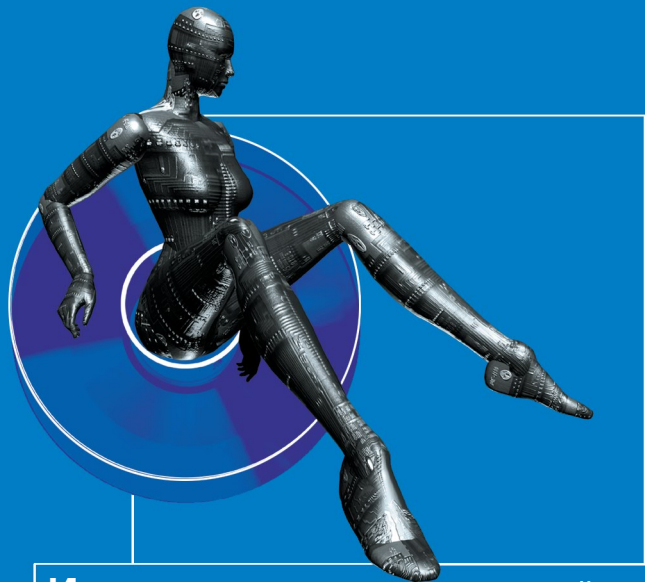
That's really all, folks!



НЕБОЛЬШОЕ ПОСЛЕСЛОВИЕ

Их трех предложенных на выбор классов персонажей самым выносливым и сильным оказался, разумеется, воин. Именно им проще всего пройти игру. Причин на то несколько: во-первых, воин может носить любые доспехи, в том числе и самые прочные. Во-вторых, это самый подвижный и быстрый персонаж, так что проблем с преследованием даже достаточно шустрых противников не должно быть по определению. В-третьих, оружие воина часто усилено различными заклинаниями, среди которых особенно полезным оказалось заклинание Vampirism. В-четвертых, воин может таскать на себе больше всего груза, что позволяет всегда держать наготове пару запасных комплектов мощной брони. Одно слово — супербизон!

СИ TACTIX



DVD Shop
dvd@shop

Интернет магазин с доставкой на дом

Заказ по интернету:

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

e-mail: dvdshop@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>Цена в Москве \$30.00 Цена у нас \$26.00 Вы экономите \$4.00</p> <p>The Matrix Зона: 1. Боевик-триллер</p>	<p>Цена в Москве \$35.00 Цена у нас \$29.99 Вы экономите \$5.01</p> <p>Blade Runner Зона: 1. Фантастика</p>	<p>Цена в Москве \$32.00 Цена у нас \$25.00 Вы экономите \$7.00</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 \$31.00 Цена у нас \$25.99 Вы экономите \$5.01</p> <p>Excalibur Зона: 1. Исторический фильм</p>	<p>Цена в Москве \$29.00 Цена у нас \$25.00 Вы экономите \$4.00</p> <p>Wild Wild West Зона: 1. Вестерн</p>
<p>Цена в Москве \$34.00 Цена у нас \$26.99 Вы экономите \$7.01</p> <p>Mystery Men Зона: 1. Фантастическая комедия</p>	<p>Цена в Москве \$34.00 Цена у нас \$30.00 Вы экономите \$4.00</p> <p>Labyrinth Зона: 1. Приключения</p>	<p>Цена в Москве \$35.00 Цена у нас \$28.00 Вы экономите \$7.00</p> <p>Терминатор 2: Судный день Зона: 5. Фантастический боевик</p>
<p>Цена в Москве \$38.00 Цена у нас \$31.00 Вы экономите \$7.00</p> <p>Ricky Martin: Video Зона: 5. Видеоклипы и концерт</p>	<p>Цена в Москве \$35.00 Цена у нас \$28.00 Вы экономите \$7.00</p> <p>Елизавета Зона: 5. Историческая драма</p>	<p>Цена в Москве \$35.00 Цена у нас \$28.00 Вы экономите \$7.00</p> <p>Алая буква Зона: 5. Историческая драма</p>
<p>Цена в Москве \$35.00 Цена у нас \$28.00 Вы экономите \$7.00</p> <p>Вампиры Зона: 5. Боевик-триллер</p>	<p>Цена в Москве \$35.00 Цена у нас \$28.00 Вы экономите \$7.00</p> <p>Максимальный риск Зона: 5. Боевик</p>	<p>Цена в Москве \$35.00 Цена у нас \$28.00 Вы экономите \$7.00</p> <p>Исполнитель желаний 2 Зона: 5. Триллер</p>
<p>Цена в Москве \$35.00 Цена у нас \$28.00 Вы экономите \$7.00</p> <p>Никита Зона: 5. Боевик</p>	<p>Цена в Москве \$35.00 Цена у нас \$28.00 Вы экономите \$7.00</p> <p>Гаттака Зона: 5. Фантастика</p>	<p>Цена в Москве \$35.00 Цена у нас \$28.00 Вы экономите \$7.00</p> <p>Горец Зона: 5. Фантастический боевик</p>

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

Пишите и звоните по любым вопросам.

Мы можем доставить новые фильмы, которые вышли в США

КОДЫ PC

КОДЫ PC

КОДЫ PC

Демо-версия MetaFatigue

Чтобы открыть всю карту, в процессе игры нажмите клавишу [F4]. Карта будет доступна вам и вашему противнику на две минуты.

Чтобы сделать свои вражеские юниты неуничтожаемыми, в процессе игры нажмите клавишу [F5].

Nox

Для того, чтобы активизировать режим кодов, в процессе игры откройте консоль клавишей [F1]. Введите «Racolaws». После этого станут доступны следующие коды:

set god — режим бога, доступны все заклинания, неиссякаемые запасы маны
help cheat — выводится список кодов
cheat ability — показатели игрока обнуляются
cheat goto {waypoint | x y} — переносит героя в точку x y
cheat health — восстанавливается жизнь
cheat mana — восстанавливается мана
cheat level # — повысить experience героя до уровня #
cheat spells — открыть все магические заклинания настоящего уровня
cheat gold # — герой получает # денег

SouthParkRally

Режим кодов:

Для того, чтобы сделать режим кодов доступным, следует выиграть чемпионат, не потеряв при этом ни одного жетона. Откроются все трассы, машины, скины и прочие опции режима кодов.

Играть за Bebe:

Чтобы играть за **Bebe**, следует проиграть гонку **Cowdays**, не взяв при этом ни одного бонуса, увеличивающего характеристику здоровья.

Играть за Big Gay Al:

Чтобы играть за **Big Gay Al**, следует выиграть гонку **Pink Lemonade**.

Играть за Damian:

Чтобы играть за **Damian**, следует выиграть новогоднюю гонку, взяв при этом ключ Миллениума.

Играть за Смерть:

Чтобы играть за **Смерть**, следует выиграть гонку **Halloween**, выбросив в процессе четыре конфеты.

Играть за Дедушку:

Чтобы играть за **Дедушку**, следует выиграть гонку **Halloween**.

Играть за Ike

Чтобы играть за **Ike**, следует собрать все спрятанные **power-ups** на само-лете в гонке **Memorial Day**.

Играть за Иисуса:

Чтобы играть за **Иисуса**, следует выиграть гонку **Christmas**.

Играть за Марвина:

Чтобы играть за **Марвина**, следует выиграть гонку **Thanksgiving**, не взяв при этом ни одной индейки.

Играть за Mephisto:

Чтобы играть за **Mephisto**, следует выиграть гонку **Independence Day**.

Играть за мистера Garrison:

Чтобы играть за мистера **Garrison**, следует активизировать все четыре контрольные точки в гонке **Rally Days 2**.

Играть за мистера Mackey:

Чтобы играть за мистера **Mackey**, следует выиграть гонку **Spring Cleaning**.

Играть за Неда:

Чтобы играть за **Неда**, следует собрать более 12 турбо-бонусов в гонке **Independence Day**.

Играть за Pip:

Чтобы играть за **Pip**, следует активировать первый и четвертый контрольный пункт в гонке **Rally Days 2**.

Играть за Сатану:

Чтобы играть за **Сатану**, следует выиграть новогоднюю гонку.

Играть за Terrance и Phillip:

Чтобы играть за **Terrance** и **Phillip**, следует собрать четыре спрятанных **power-up** в гонке **Christmas**.

Age of Wonders

Чтобы активизировать режим кодов, следует запустить игру с параметром **beatrx**. Для этого нужно модифицировать файл запуска игры (например, **C:\Age of Wonders\awow.exe beatrx**). После этого в процессе игры нажмите клавиши [CTRL] + [SHIFT] + [F1]. Станут доступны следующие коды:

Gold — 1000 золота
Mana — 1000 кристаллов маны
Fog — включить/выключить туман
Explore — включить/выключить исследования
Spells — открыть все магические заклинания
Win — выиграть уровень
LOSE — завершить уровень
Freemove — свободное передвижение
Towns — забрать себе все города

BoarderZone

Введите коды в процессе игры:

Siipiveikollitelee — открываются новые трассы
Lee — открываются новые трассы
Hilttoope — становится доступен еще один игрок
Ope — становится доступен еще один игрок
Imhotepmaailmientuhoaja — режим debug (для того, чтобы его активизировать в процессе игры нажмите клавишу [F1])
Selvaavidegrabbi — сделать фотографию
Externaattori — действие этого кода неизвестно

Сделать доступными все трассы:

Для этого вам придется залезть в папку **/Saved_Data/** (папка **Supreme**), затем открыть файл **Available_Levels.txt** и изменить его данные на:

```
{
«Easy»,1,
«Medium»,1,
«Hard»,1
}
```

После этого сохраните этот файл и откройте **Defaults.txt**. Там строку

available_tracks = 3;

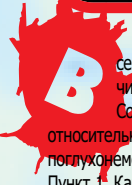
следует заменить на

available_tracks = 7



magazine@gameland.ru

За последние несколько недель общий смысл писем, приходящих в редакцию, снова изменился. Нас традиционно журят за постер, но, что характерно, хвалят. Не скрою, это приятно, тем более, что в последних номерах "Страны Игр" произошли некоторые изменения, связанные с некоторыми вашими пожеланиями. Нас часто обвиняют в том, что из всех приходящих писем мы выбираем только те, в которых журналом восхищаются, а нелюбезную критику не только не публикуем, но даже и не читаем. На самом деле это не так. С большим вниманием мы изучаем именно критику, и именно она пользуется привилегиями в "Обратной Связи". В любом случае нечто общепольное мы извлекли и из писем, в которых наша работа оценивается положительно. Начнем мы с ответа на весьма интересное письмо Галкина А.А., которое было опубликовано в прошлом номере. Собственно, ответ оказался тоже весьма интересен:



Всем... Стране в частности (так точно никто не начинал)...
Собственно, это письмо является моим мнением относительно некоторых утверждений Галкина А.А. (слепогложденного от рождения)...
Пункт 1: Как назвал его Галкин А.А. "Читателям".
Так вот относительно этого пункта претензии (еще претензии предъявлять собрался!) не имею. Действительно, "Велик и могуч русского языка" :(
Хвастовство относительно геймерского стажа — это тоже несколько глупо... Но тут можно понять тех читателей, которые пишут про свой стаж, "Вот мол, какой я хороший!"
Но вот то, что ни один подросток не знает, что такое БК, а то и что похлеще, это Вы, Галкин А.А., зря... Не перевелись еще ветераны игрового мира, если так можно выразиться... У меня первым компьютером была клавиатура, которая подключалась к телевизору, а игры для этого "компьютера" были записаны на аудио-кассетах, но как это ни странно звучит, действительно играли во все эти дела с упоением.
Ну, тему спора Приставки VS ПК затрагивать не буду, там все и так предельно ясно.
Не говорю уже про Q3 и UT — эта тема настолько избита, что из реанимационной палаты она еще не скоро выйдет.
Да и, собственно, это ведь тоже дело вкуса, во что играть... Если мне нравится Хопих, если помните такую игру,

а кому-то нравится тетрис, то что же те, кто играют в эти игры — ламеры, а игры — отстой (использую ныне модную терминологию, чтобы было понятней). Так что относительно части письма Галкина А.А. "Рулеззз vs Отстой" я совершенно с ним солидарен.
А вот Часть 2. Писателям. Вот тут я практически полностью не согласен с Галкиным А.А.
Постер меня волнует мало.
Но относительно содержания и объема... Тут все не плохо, но в то же время иногда становится грустно (простите за такой дурацкий парадокс). Вот в чем дело. Иногда в статьях авторов проскальзывают странные словосочетания... Примерно как "Тут вам не здесь, тут вас быстро отучат водку пьянствовать и безобразия нарушать", извините, но такое прочтешь, а потом долго думаешь, "что это было?"
Теперь про объем. Лучше бы вы действительно выпускали один номер СИ в месяц. Я готов смириться с одним диском и готов ждать месяц вместо двух недель, понимаете ли, все равно получится для читателей выгодней в экономическом плане.
Да и еще чуть не забыл про диск! Ну про интерфейс все ясно, одно не понятно, почему так долго разрабатывали ТАКОЙ интерфейс и где рубрика Soft?
Но если можно, еще одно пожелание: побольше юмора, а то один господин Назаров отдается за всю редакцию, да не обидятся те, чьи имена не упомянул...
Ну вот, кажется, все в пух и прах разнес, теперь можно на покой...
PS: Про БК — мне 15.

*внимания уделять программам, которые способны реально облегчить использование Интернет в своих целях.
Типичное письмо с типичным вопросом:*



ПРИВЕТ, "СТРАНА"!!!
Сразу хочу сказать, что вы самое лучшее игровое издание из всех, которые я знаю. Конечно, у вас есть некоторые недостатки, но, во-первых, не все идеальны, а во-вторых, у других изданий их не меньше.
Хочу сказать, что ваш диск стал намного лучше. Хорошо, что вы стали помещать на диск статьи, но иногда читать с монитора неудобно.
Ну, а теперь поговорим о ваших недостатках. В принципе все нормально... (я слышал облегченный вздох). Ан нет! Не нравится мне ваше чрезмерное увлечение Dreamcast. Понятно, что Shenmue — революция, но неужели на PC нет таких хороших игр? (Omicron, The Sims). Ведь компьютер может позволить себе любую приставочную игру! Лично мне стало не по себе, когда я узнал, что Shenmue выйдет только на Dreamcast. Кстати, насчет постера... не думаю, что очень трудно разогнуть три скрепки, аккуратно вытащить плакат, а потом аккуратно согнуть их, так что не беспокойтесь — все в полном порядке. Уверен, что геймеры пишут вам насчет постера просто ради прикола!
Ну вот и все, что я хотел сказать, "СТРАНА"!
Прощай! Навекы твоей.



С лучшими regards Psha :)
ICQ 50072435
Мыло и мочалка — psha@mail.ru

Борисов Юрий.
bja@shakht.donpac.ru

P.S. Если кто-то из геймерш захочет пообщаться — пишете письма!

На самом деле все, что касается количества так называемых "ветеранов игрового мира", комментировать чрезвычайно сложно. Официальная статистика на этот счет отсутствует. Однако с автором письма можно согласиться — "ветераны" встречаются не так уж и редко. Относительно смысла спора по поводу того, какая игра лучше, а какая хуже, хочется решительно возразить. Смысл есть. Когда сравниваешь игры, отбросив свое личное отношение к ним, можно узнать о них массу нового. В конце концов, это просто интересно. "Ламерство" и "отстойность" здесь не при чем. Игра, которой мы ставим самую низкую оценку, все равно найдет своих фанатов. Другое дело, что их будет чрезвычайно мало... Очень жаль, что вы не привели реальных примеров с выражениями из журнала а la "здесь вам не тут". Возможно, что их следует понимать, как юмор, на хватку которого, вы жалуетесь. ;-) Рубрика Soft на диске трансформировалась в рубрику Internet. В принципе, никаких особых изменений в ней больше не произошло, не считая того, что мы стали больше

Поговорим о нашем увлечении Dreamcast. Начнем издалека. Если бы не "Страна Игр", никто в России не смог бы узнать ничего дельного ни о сенсационной приставке от Sega, ни о высокотехнологичных играх, которые на ней разрабатываются. Если бы не наше "чрезмерное" увлечение, то многие из тех, кто уже успел приобрести Dreamcast, сейчас бы вообще ничего о новой игровой платформе не знали. Да, на PC есть очень хорошие игры. The Sims и Omicron — это, вне всяких сомнений, настоящие шедевры. Но этим играм мы уделяем достаточно внимания! Относительно того, что "компьютер может позволить себе любую приставочную игру". Да, может. Действительно, любую. И Shenmue теоретически тоже. Но этого не могут себе позволить разработчики игр на PC. И в том, что та же Shenmue никогда не выйдет на PC, нет ничего странного. Дело не в том, что с технологической точки зрения ее нельзя перевести. Просто с точки зрения экономической это совершенно бессмысленно. Причем как для Sega, так и для

компания, которая стала бы заниматься переводом. Мы уже очень давно говорили, что главное — это не платформы, а игры на них... Совершенно нетипичный вопрос (очень неожиданный и смешной):

Скажите, пожалуйста, к какому жанру относится Buifrog-овский POPULOUS? Спасибо.

ПЕсли имеется в виду последняя часть знаменитой серии, то это сравнительно необычная стратегия в реальном времени. Говорить о том, что есть стратегия в реальном времени, не будем, поскольку на очереди письмо от фаната игр жанра adventures:

ривет тебе, друг детства, Страна Игр (обойдемся без соплей :!) Пока не стану ни критиковать ни хвалить... но искренне желаю!

Взять в руки перо и чистый лист e-mail-а побудил лишь один страшный вопрос (страшный, т.к. боюсь, что не услышу ответа): куда делись игры жанра QUEST или ADVENTURE (называйте как хотите)??? Я не верю, что сегодняшние разработчики руководствуются лишь фразой: "Чем кровавее и динамичней будет игра, тем больше бабок мы заработаем", если нет, так где же Вbl, энтузиасты, где те команды, которые еще верят в светлое будущее приключенческих игр, я имею ввиду не Томбовских Райдеров и подобного рода игры, а BrokenSword, The Course Of Monkey Island, Grim Fandango... Где те quest-ы, над которыми можно бы было поломать свои головы, решая интересные головоломки, от души посмеяться, послушать прекрасную музыку да просто хорошо провести время нудным вечером??? Все вопросы в никуда... Вы можете возразить "Штырицом", "Петькой и ВИЧ-ом", "Атлантидой" и т.д., но ведь это капля в море наводного российского квестообразования (во как сказал), а что ж зарубежные компании? Sierra уткнулась в Half-Life, LucasArts в StarWars, Westwood в... Обидно... Но точно знаю одно, что жанр QUEST не умрет никогда!!! Лет эдак через пяток, а то и раньше геймеры устанут от драк и убийств, забудут, что когда-то существовал такой жанр, как 3D-Action, и начнут запойно колбаситься в квестовые игры...

Кстати, всегда считалось, что если quest плохой (если, к примеру, так говорила СИ), то играть в него строго воспрещается, ан нет, любой quest, пусть даже самый завалившийся, просто не мог не пройти мимо рук ценителя приключений и после прохождения получить оценку по вкосу проходящего.

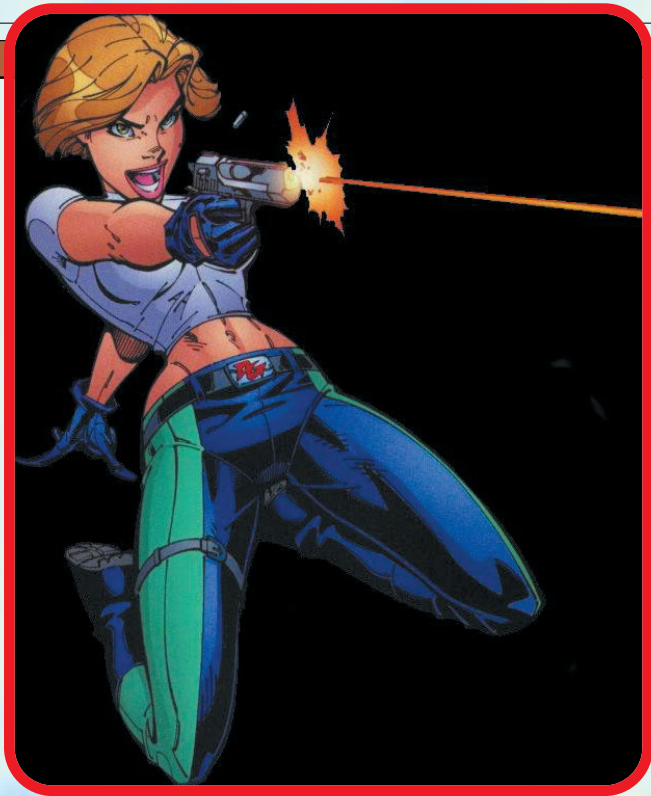
Как надоели все эти трехмерные бродилки (бродилки), это не относится к Габриэлю и Мени Калавере, а также к бегущим ловцам по лезвию... Ну куда, скажите на милость, подевались простенькие, и не очень, рисованные двухмерные герои, спасающих если не вселенную, то хотя бы свою подружку???

"Без лишних слов" перейдем к вопросам и "советам":

1. Расскажите о квестах, планируемых к выпуску фирмой "1с" (а слабо написать статью листов эдак на 5 о quest-овых шедеврах последнего десятилетия, ну а если уже писали, подскажите, в каком номере) — в Удмуртии редко доходит СИ, последний раз, помнится, выхватил в киоске лишь декабрьский номер, больше по сегодняшнему дню не попадалось...

2. Складывается впечатление, что вам не о чем писать: огромные скрины (в 05(62) скршоты больше чем половина страницы), иногда большие отступы от полей, а все для чего, чтобы потом написать две фамилии составителей статей! Ну а если действительно нечего писать(???) , тогда вставляйте побольше пиктуресов, господа!..

3. Что у вас там за проблема с постером? Бумаги, краски жалко??? Да вас будут хватать в любом виде, да так, что все страницы разлетятся в клочья. :-D Заранее благодарен!!!



С уважением se7en

В общем, мы уже говорили о том, что adventure — это как раз тот жанр, в котором в ближайшее время следует ожидать самых серьезных технологических прорывов. Одной из первых ласточек оказалась Shenmue. В общем, что-то будем менять, причем в пользу незаслуженно полузабытого жанра, который вы так любите. Говорить же о смерти 3D-action'ов и real-time стратегиях так же неправильно, как вообще говорить о смерти чего-либо в игровой индустрии. Ничто не умирает, все только видоизменяется.

1. Позвольте пока только назвать самые многообещающие продукты, к которым мы еще обязательно вернемся в будущем. Это — локализации Nival "Помпей" и "Фауст".
2. Примем во внимание. Хотя хотелось бы отметить, что иногда большие скрины несут весьма важную смысловую нагрузку.
3. Без комментариев. :-)

Салют, Страна Игр!

Решил написать вам письмо (сам я — ваш старинный поклонник, буквально с первых номеров начавший покупать вас). Признаюсь честно, это письмо не лишено критики. Но в начале я лучше скажу, что мне нравится в вашем журнале.

Во-первых, ваш журнал всегда отличала необычность оформления — какие-то новшества и приколы, не встречающиеся на страницах других журналов (я разумею ТОЛЬКО журнал, т.к. диск и страница в Интернете просто ужасны).

Во-вторых, СИ всегда была лидером в публикации самых свежих новостей, особенно это достигается при выходе 2-х журналов в месяц.

В-третьих, успех СИ напрямую зависит от штата журналистов — Романов, Овчинников, Долинский, Кузин, Васильев, корреспонденты в США, доставляющих новую информацию. Хорошо, черт побери, пишете. Интересно и понятно. Теперь критика.

Не буду говорить про дырявый постер и скучноватый CD, а перейду прямо к основному.

Во-первых, мне не нравится, что рубрики "ONLINE" и "ЖЕЛЕЗО" такие коротенькие. Пишите больше и на более популярные темы. Я помню, как в начале своей деятельнос-

ти, да что там говорить, год назад, всегда можно было встретить обзор нового вируса, бесплатного ресурса Интернет или же, если смотреть в раздел ЖЕЛЕЗО, то новые двойстики, музыкальные платы, плееры-mp3, и все сразу в одном номере. Всего, как говорится, понемножку. После прочтения журнала испытывал какое-то особенное чувство знания и компетентности в области новинок. Сейчас же приходится довольствоваться 4-х страничным обзором одного несчастного акселератора, всевозможного сравнения его с другими, разбор комплектности: что работает, что не работает, где косяк, и так до бесконечности... Это утомляет, особенно, если пытаться запомнить все эти цифры!!! (Нет, если человеку нужна подробная информация, ему эти цифры только пригодятся, но такие люди редко покупают игровые журналы, следовательно, такие подробности не очень-то необходимы) .

Во-вторых, некоторые игры описываются вами весьма субъективно. Далеко ходить даже и не надо. Вы почему-то всегда найдете минусы, ну просто умора, что даже в самой безупречной игре вы найдете, за что скинуть бал-другой, например, SIMS 9,5 вместо 10, но это, конечно, все мелочи, поскрипев сердцем, с вами можно в конце концов согласиться. Перехожу к концу.

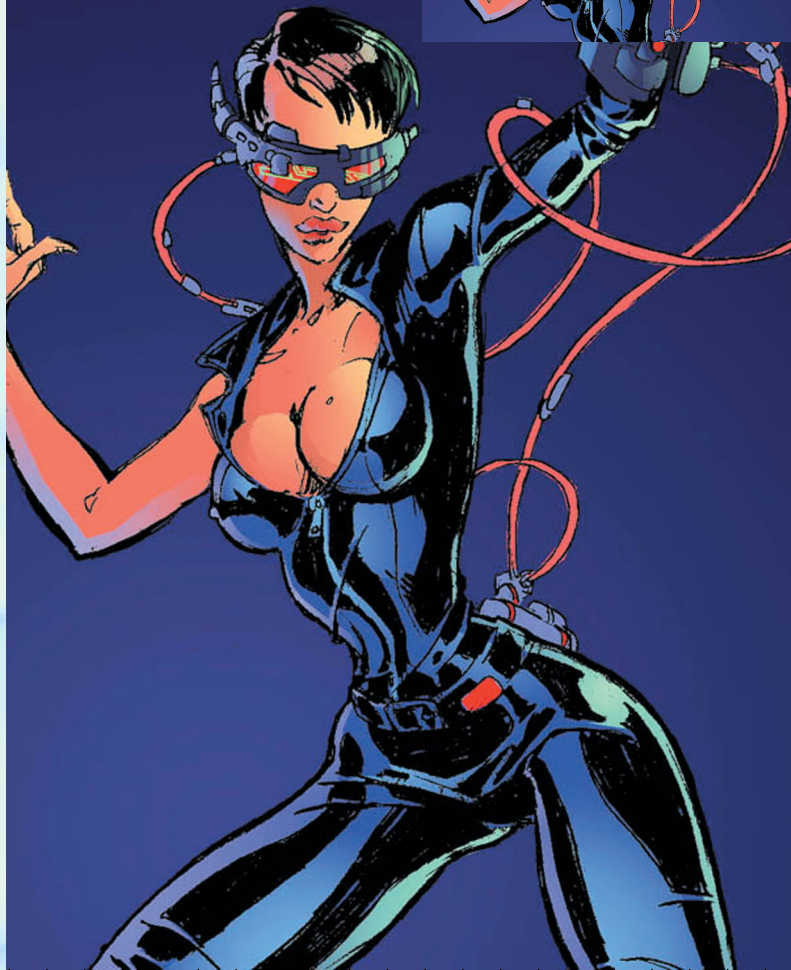
Подводя итог всего сказанного выше, можно сформулировать примерно такое пожелание: больше РАЗНОобразия! Это вам не помешает (вообще никому не помешает, не говоря уже про вас).

Желаю успеха вашему журналу, а также будущему его создателей.

Караичев Глеб, 15 лет
knelus@chat.ru

Большое спасибо за теплые слова! Удивительно, кстати, что все то, что автору письма в журнале нравится, он перечислил. А тому, что не нравится, он решил не уделять особенно много внимания. Наверное, положительные эмоции оказались сильнее отрицательных. Редкий случай! Теперь относительно размеров рубрик "Online" и "Железо". Мне все-таки кажется, что они соответствуют потребностям аудитории игрового журнала. Уделять столько же внимания вирусам, сколько и играм, было бы все-таки неправильно. Ну, а содержание "Железа" мы планируем несколько изменить, сделав их более доступными и полезными для массового читателя. Что касается субъективности описания игр, то это было бы правильнее назвать объективностью. Если мы находим, за что скинуть балл-другой, значит, игра не идеальна. Напомним, что за всю историю "Страны Игр" с новой системой оценок 10 баллов получила только Shenmue. Недостатки искали, но не нашли. Удивительно, но факт. И снова о насилии в играх:





Привет тебе, СИ!

Хочу развить тему по поводу насилия в играх, а точнее провести сравнение между жизнью и игрой. Почему-то разработчики игр думают, что убивать монстров лучше, чем человекоподобных. Ведь нам на всех улах твердят, что монстры зло, а люди есть само совершенство, а совершенство уничтожать негуманно, да и общественность будет против. Но опять же, с кем мы обычно боремся в играх? Правильно, с бандюгами и захватчиками. А что нам говорят про плохих людей, которые взрывают дома, убивают женщин и детей, что они звери и монстры, а значит, их надо найти, поймать и уничтожить, чтоб не повадно было. Если уж в настоящей жизни это происходит, то в виртуальной это должно происходить как можно чаще. "Это недопустимо! Чтоб в игре кровь и куски тел летели в разные стороны в таком количестве, — говорят интеллигентные дяди и тети. — Это влияет на не сформировавшуюся психику детей!" Но тогда запретите репортажи с места боевых действий, катастроф, фильмы К. Тарантино и Джона Ву. Да, бывает игра так затягивает, что уже полностью погружаешься в нереальность, но это ведь доказывает, что люди не зря время потратили, делая игру. Ведь именно этого они и добивались. И опять же нам говорят, что, привыкнув убивать полигоны, можем сделать это по-настоящему, подражая герою игры. Лично я не встречал людей, у которых бы кумиром был игровой персонаж. Чаще всего им становится киногерой или книжный образ.

Неужели террористами становятся люди, наигравшиеся в компьютерные игры? Нет! Они ими становятся либо по убеждению, либо их этому обучают. Не помню, в каком номере СИ была критика на обзор УТ (там было высказано мнение, что было бы не плохо дожить до того времени, когда турниры стали бы реальностью, и что это так круто побегать и пострелять в живых людей, зная, что, умирая, они снова возродятся), но автор письма очень категорично высказывался по поводу некоторых мыслей писавшего обзор, утверждая, что это могло прийти в голову только психу или маньяку (я так понял). А ведь УТ и QIIIА являются самыми безобидными играми. В них убиваешь, не убивая. А это уже не есть насилие.

Кажется, пора делать вывод. И он будет такой: нельзя сравнивать окружающий нас мир с миром виртуальным. У нас свои законы и ценности, а у того свои, и они полностью зависят от разработчиков игр. Сколько бы насилия ни было в игре, оно все равно не будет принято всерьез, потому что мы управляем горой полигонов, а они не живые. И в то же время, смотря кино или страшную хронику, мы будем переживать, сочувствовать и ненавидеть. Так что смело можно взять свой любимый острый нож и идти кромсать полчища виртуальных врагов, нам еще и медальку дадут за это.

А теперь один вопрос и одно предложение.

1. Вы будете подводить итоги анкетирования или нет?
2. Совет. Раз у вас выходит два CD, то на одном можно помещать патчи и дополнения к играм, коды к ним и прохождения, а на втором драйвера к аудио-видео картам и полезный софт. Вот, пожалуй, и все. Может вам покажется все это полной бредятиной, но не судите строго. Желаю вам всем творческих успехов.

С уважением, Вадик.

О теме жестокости в играх я писал так много, что вряд ли имеет смысл вновь распространяться на эту тему. Что касается "интеллигентных дядь и тет", которые каждый раз после того, как очередной американский псих расстреливает своих одноклассников, призывают к тотальному запрещению компьютерных игр с экранов телевизоров, совет тут может быть только один: забей.

1. Мы их уже подвели.
2. Наверное, все-таки лучше, чтобы на каждом диске было и то, и другое. ;-))



Вот и наступил радостный миг, когда я собрался написать Вам пару строк. Почему я не писал раньше, сам не пойму, хотя желание такое было после каждого нового журнала.

Мне 25 лет, стаж (как многие любят писать) не играет никакого роля.

Играть — люблю, люблю быть в курсе дела, поэтому играю во все, отсеивая для себя "крупницы" настоящих игр. Раньше покупал 2 журнала — Ваш и еще один, но недавно второй скончался (для меня). И я хотел бы попросить Вас не идти по этому пути.

Я покупаю журнал об играх специально, чтобы узнать о них. Я не покупаю для этого "Мурзилку" или сборник анекдотов. Г.Назаров, идет прямо по пути, проторенном тем самым загнанным (для меня) журналом, и это есть плохо. Я не говорю, что шутки — это отврати-



СПЕЦВЫПУСК

ВСЕ ОБ INET

В ПРОДАЖЕ С 20 АПРЕЛЯ



Все о СЕКСЕ! Безбашенный, пол- ностью аморальный номер

**Тотальное руководство
трахальщика по съему
10 девок которых мы
хотим поиметь
Обзор личных фаервол-
лов (с усиками и без :)**

**Как сделать вечеринку
кулхацкера
Как описывать себя на
серверах знакомств
Чем лучше смотреть фотки**

**Киберсекс для
чайников
Немеряное количество
порно ссылок!**

**Наш, хацкерский
подарок на 8 марта
В продаже с 14 марта**

тельно (у остальных авторов они есть, и со вкусом), но выловить хоть чуть-чуть информации в потоке шуточек, каламбуров, цитат, фенек и корок в статьях г. Назарова просто невозможно. Остатся только молиться, чтобы об игре, которая мне интересна, написал кто-нибудь другой. Жаль, если последний и единственный ХОРОШИЙ журнал превратится из познавательного в помесь бульварной газетенки с поп-корном.

Теперь... Насчет другой критики:
1. "Выпускать журнал 1 раз в месяц". Мне совершенно непонятны мотивации этих людей! Журнал — супер, какой в этом смысл? Или они не успевают переварить информацию? Может плохо, что демки чаще, чем у других, появляются? (может вам конкуренты пишут?) :-)

2. "Постер" А это уже вообще детский сад. Блин!!! Вам сколько лет, дети? Такое впечатление, что всех только это и заботит... Ужас!

3. "Война Q и UT". Лично для меня вся эта беготня глубоко фиолетова, мне не нравятся эти игры (хоть я прилежно изучил их), но споры, кто лучше, — это сотрясение воздуха. Даже с моей позиции заметно, что они разные и дополняют друг друга. (Лично я люблю R6)

4. "Диск". Что ж, вы постарались на славу, хороший дизайн, скорость (-:-), бывают, правда, всякие ляпусы, но они не смертельны. Правда, раньше была супер находка — прибамбасы для игр, NFS3, например... Возродите идею!!! Было круто.

5. "WIDESCREEN" — это здорово!!! Так держать. Кстати, как и "Железо", "Новости" и "Интер". Молодцы!

Был у вас период, когда "Тактика" занимала неприлично много места, но, видимо, был застой с играми, и сейчас вы достигли самого лучшего расклада.

Что-то слишком расхвалился... Наверно, боюсь, что, как другие, начнете экспериментаторство и все испортите. У вас есть свой стиль!

Читатель с первого и до... выпуска SPOONER.

Руки прочь от Назарова! Да здравствуют каламбуры, феньки и коры! А если серьезно, то к этому человеку нужно относиться совершенно иначе. Это же уникал, а вы...

1. В общем-то, этих слов от читателей я ждал очень давно. Рад, что они, наконец, прозвучали!
2. Нет, ну почему же... Меня, например, не только как со-трудника, но и как читателя "Страны Игр" эта проблема бес-покоит. :-)
3. То, что они разные, это было понятно, но все-таки кто лучше... Похоже, мы это все-таки выяснили.
4. Прибамбасы для игр на диске возродим обязательно. Уже возрождаем.
5. Спасибо!

Относительно экспериментаторства... Хотим сказать, что концепция "Страны Игр" никогда не изменится и, собственно, никогда не изменялась. Именно благодаря своей концепции журнал стал известен, и было бы глупо превращать его в издание "для посвященных". То есть для себя. Мы делаем журнал для вас — это и есть наш стиль.

Здравствуйте!
Пишет Вам постоянный читатель с 1997 года.
По моему мнению Вы являетесь САМЫМ ЛУЧШИМ игровым изданием в России!

Это если смотреть и сравнивать Вас с другими журналами (российскими и не только). Мне нравится, как Вы стараетесь преподносить непредвзятую информацию в той мере, как это вообще возможно. Хотя и у Вас бывают небольшие промашки, но что сделаешь, такова "рыночная жизнь". Также я хотел бы отметить отличную работу ваших журналистов и сказать им большое спасибо:

Романова Бориса
Овчинникова Сергея
Эстрина Дмитрия
Щербакова Александра и многих других .
Большое спасибо за постер Shenmue в 61 номере.
Я хотел бы спросить, не могли бы Вы прислать ссылки в Инете на местонахождение картинок (Wallpaper) из Shenmue в большом разрешении (Я обшарил www.shenmue.com, но не нашел). Помогите, пожалуйста.

Желаю Вам всего хорошего и не терять марки первенства.
С уважением Alex Viner.
alexsei_viner@mail.ru

Wallpaper'ы из Shenmue вы сможете найти на диске к этому номеру. Спасибо за высокую оценку нашей работы!

хочу переписываться с фанатами Heroes of Might and Magic

Самсонов Александр.
GBPP@MAIL.RU

Хороший день, Страна Игр!
Хочу переписываться с геймерами, которым от 14 до 16. Люблю почти все жанры игр. Любимые игры — Jagged Alliance

2, C&C:Red Alert (!!!), Quake (I,II,III), Resident Evil, Warhammer: Dark Omen.

Отвечу всем, даю слово!!!

С уважением, Сергей.
Мило: jc_sergey@newmail.ru.

У К Ядру на ракете с жидкостно-реактивными двигателями:

важная редакция.
Лет 20 назад я первый раз сел перед зеленым болгарским дисплеем ЭВМ неизвестной модели и сразился в качестве капитана космического корабля с клингами. Я до сих пор помню удивительное чувство ирреальности происходившего — мне противостояло нечто, способное самостоятельно принимать решения и действующее в мире, в который иным образом мне не проникнуть. Через 20 лет, запустив HalfLife на очень приличной РС, я не почувствовал ничего...

Итак, революция свершилась — 20 лет назад, когда возникли компьютерные игры как таковые (я не занимался специальными исследованиями, поэтому хронология может страдать), и в результате мы получили:

1. виртуального соперника-противника с высоким уровнем интеллекта;
2. виртуальные миры.

Что революционного происходило с тех пор? Боюсь показаться резким, но — ничего!

Как же быть с многочисленными восторженными возгласами, сопровождающими появление очередных технических наворотов, как программных, так и аппаратных?

И каждый раз нам говорят о революционных изменениях. Поймите меня правильно — мне кажется, что мы копаем не там. Позиция производителей ясна — каждый новый Upgrade, сделанный пользователем, приносит им живые деньги. А нам?

С моей точки зрения, эти 20 лет были временем обычной эволюции (напоминаю, что мы говорим о компьютерных играх). Мы сильно продвинулись в производительности РС, в способах разделения данных (LAN, WAN, Internet), в визуализации информации. Но спросите у любого геймера, в состоянии ли он отличить игру от реальности? Ответ известен — да, и совершенно не напрягаясь — патологии не в счет, хотя к изменениям в психике мы еще вернемся. Почему? Потому что в системе ввода-вывода информации в/из человека ничего не менялось (как стучали по клавишам — так и стучим; как смотрели на экран — так и смотрим). И я возьму на себя смелость сделать вывод о том, что следующей действительно революцией станет технология полного погружения в виртуальность, основанная на прямом вторжении в психику человека.

Прорыва, таким образом, надо ждать не в области компьютерных технологий, а в совершенно другой стороне — в медицине мозга, психиатрии, нейрохирургии, химии, и т.д.

Я не оригинален — есть Сергей Лукьяненко и его deep программа; есть The Matrix; кое-что нам могут рассказать наркоманы (я говорю не о привыкании, но о реальности ощущений). Кстати, о наркомании. Для наркомана вход в виртуальность предельно облегчен и не требует аппаратной поддержки...

Согласитесь, что Digger при условии полного погружения способен вызвать фурур, не сравнимый с Unreal Tournament в его традиционном виде!

Тем не менее, будущее технологии полного погружения (несмотря на ее привлекательность) не кажется мне настолько солнечным. Полагаю, что когда (именно "когда", а не "если") подобного рода технология будет создана, мы столкнемся с серьезным сопротивлением массовому внедрению, как мы это наблюдаем сейчас с клонированием, а также с легализацией наркотиков.

Дистанция между Packman на PDP-11 и Quake Arena на PIII-650 огромна, но между существующими играми и 100% погружением — как между Солнечной системой и Ядром. Подумаем об этом, покупая очередную "революционную" железу, — а не пытаемся ли мы долететь к Ядру на ракете с жидкостно-реактивными двигателями? И еще: какую цену (речь не идет о деньгах) мы готовы заплатить за "настоящий" полет?

С уважением, Александр.

Ответ на письмо Александра читайте на диске "Страны Игр"!



Некоторым изобретениям следует ставить памятники. Настолько они поражают своей простотой и практичностью. Новый **HP Brio PC** – это наглядный пример того, как должна работать техника. Все благодаря использованию самых последних научных разработок и самых быстрых процессоров Intel. Бизнесмены! Обратите внимание: Все гениальное просто, ... и оно «закрепляет» успех.

www.hp.ru

Созданы дать свободу

HP Brio

– оптимальные компьютеры для дома и офиса.

Процессор Intel® Celeron™ 433, 466, 500 МГц или Intel® Pentium® III 500, 550 МГц.
Оперативная память от 32 МБ.
Жесткий диск 4,3 Гб.
16-битная аудиокарта.
Windows 98.



Intel, the Intel Inside logo and Pentium are registered trademarks and Celeron is a trademark of Intel Corporation.



Компания «Д-Факто»
Россия, 113114, Москва, ул. Кожевническая, 16, стр. 4
Тел.: (095) 230-6819
(095) 959-7370/7371
Факс: (095) 959-7373
www.dfacto.ru
e-mail: info@dfacto.ru



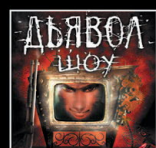
КА-52 ПРОТИВ КОМАНЧА

РАЗОРВАННОЕ НЕБО



**АВИАСИМУЛЯТОР
ВЫСШЕГО КЛАССА**

ЛУЧШИЕ БОЕВЫЕ ВЕРТОЛЕТЫ,
АДРЕНАЛИН АТАКИ, ПЕРВОКЛАССНОЕ
ВООРУЖЕНИЕ, А ГЛАВНОЕ - ПОЛНАЯ
РЕАЛЬНОСТЬ ВСЕГО ПРОИСХОДЯЩЕГО



Классное телешоу,
крутые герои,
культовый голос
Николая Фоменко,
жесткий action и
леденящие кровь
приключения.



Выиграй поездку в Италию!
Нивал и 1С предлагают вам
уникальный шанс увидеть
Помпеи и другие города
Италии своими глазами!
Подробная информация
на www.nival.com



Action и приключения
в мире времематрицы
и темпоральных вихрей



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. фирмы «Три С» (м. «Крылатское»)
ул. Ярцевская, 19, маг. «Рамстор-1» (м. «Молодежная»)
ул. Шараповская, 60А, маг. «Рамстор-2» (м. «Рижская»)
ул. Авиамоторная, 57, маг. «Формоза-Альтаир» (м. «Авиамоторная»)
Ленинградский пр-т, 80, корп. 20, ТД «Офис Плюс» (м. «Сокольники»)
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. Штетинкина, 59
Алматы
ул. Маркова, 44, оф. 315
Армавир
ул. Ковтюха, 264
Архангельск
ул. Тимме, 7
Барнаул
ул. Девювская, 7
Березники
Центральный Универсальный Магазин
Бишкек
ул. Киевская, 96Б, салон «Urmatius»
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. «Академичнига»
Владимир
ул. Московская, 11 (м. «Чеховская»)</p> | <p>Домодево
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
Нижегород
ул. Менделеева, 17П
Нижний Новгород
ул. Маслякова, 5, оф. 37
ул. Карла Маркса, 32
Новгород
Григорьевское шоссе, 14А, маг. «НПС»
Новосибирск
Красный пр-т, 157/1</p> | <p>Норильск
пр-т Ленина, 22, маг. «Ольга»
Новосибирск
ул. Киевская, 8
Одесса
ул. Жуковского, 34
Р-к «Котовский», пав. Е-82
Оренбург
ул. Володарского, 27, маг. «Jazz»
Орехово-Зуево
ул. Ленина, 44А
Орск
ул. Станиславского, 53
Пермь
ул. Большевикская, 75, оф. 200
ул. Большевикская, 75, оф. 509
«Дела-Ком»
ул. Борщанинова, 15
Рига
ул. Дзербенес, 14
Ростов-на-Дону
ул. Большая Садовая, 70
салон «Лавка Гэндальфа»
Самара
ул. Ершова, 3-219
Санкт-Петербург
Измайловский пр., 2, маг. «Микробит»
Невский пр-т, 131, маг. «Эврика+»
Литейный пр., 59, Компьютерный центр «Кей»
Каменноостровский пр., 10/3,</p> | <p>Компьютерный супермаркет «АСКОД»
Невский пр-т, 28, «Санкт-Петербургский Дом Книги»
ул. Караванная, 12, маг. «1С:Мультимедиа»
ул. Кузнецовская, 21, 3 этаж
Нарвская пл., 3, маг. «Аякс»
ул. Большая Морская, 14, маг. «Эксперт-Телеком»
Московский пр., 66, маг. «Компьютерный Мир»
Магазины «MagiCom»
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, 12
Тольятти
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, 31
компьютерный 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. Новокопосинская, 36 (м. «Новогиреево»); ул. Жулебинский б-р, 9 (м. «Выхино»); ул. 9-ая Парковая, 62-64 (м. «Шелковская»); «Белый Ветер»: ул. Никольская, 10/2; Ленинский пр-т, 66; Смоленская пл., 13/21; ул. Профсоюзная, 63; ул. Петровка, 2, ЦУМ, 5 эт.; ул. Никольская, 2, ГУМ, 1 эт.; ул. Садово-Кудринская, 7, ГУМ на Садовом; «Компьюлинк»: 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»); «Арттон»: ул. Пятницкая, 59/19, стр. 5 (м. «Добрынинская»); ул. Воронцово поле, 3, стр. 2-4 (м. «Курская»); Ломоносовский пр-кт, 23 (м. «Университет»);