

PC • Online • PlayStation • N64 • Dreamcast • PS2

СТРАНА ИГР

МЕЧНИК WARRIOR 4 СТАЛЬНЫЕ ГЕРОИ ВОЗВРАЩАЮТСЯ!

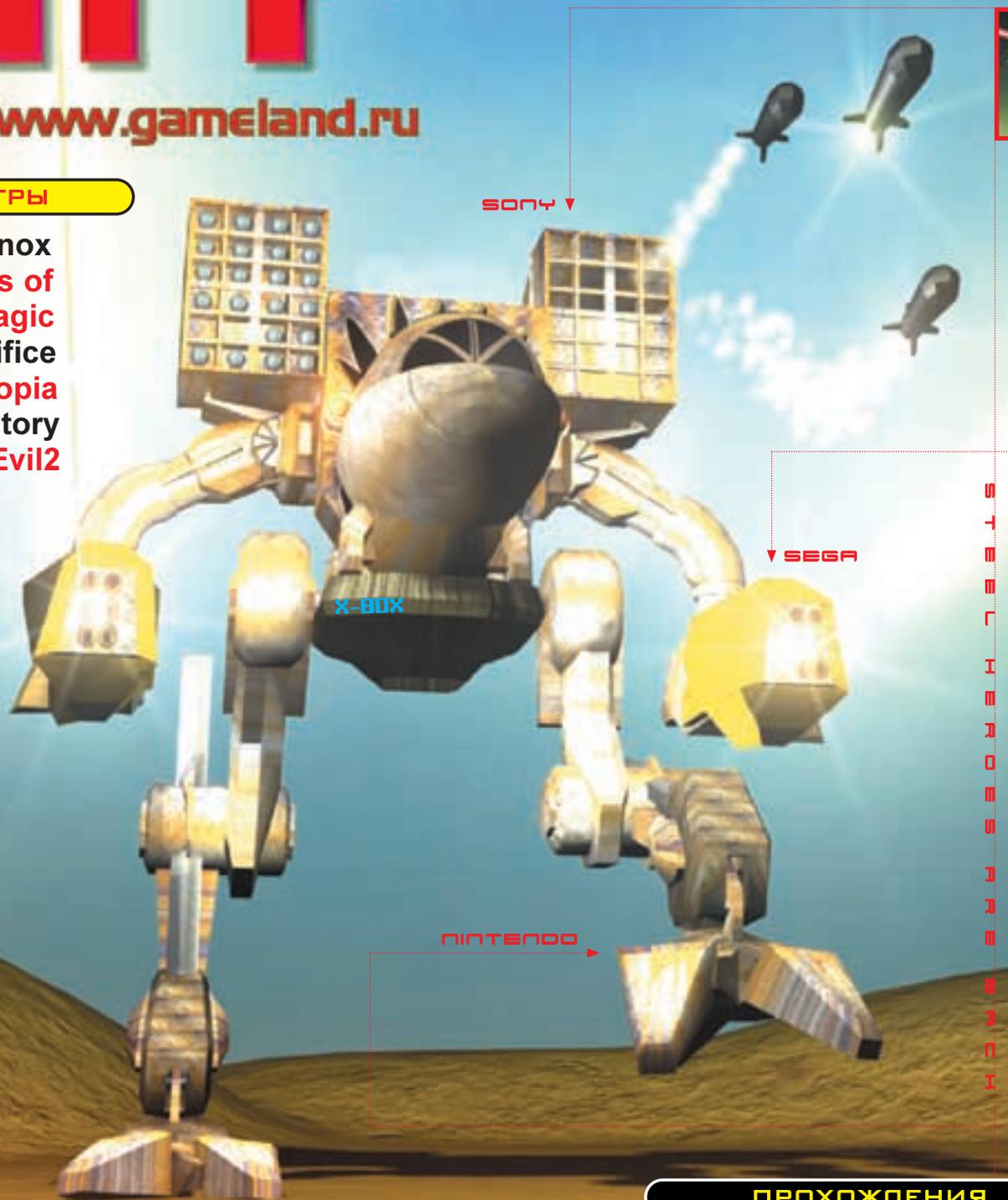
<http://www.gameland.ru>

ИГРЫ

- Anachronox
- Legends of Might & Magic
- Sacrifice
- Startopia
- Vagrant Story
- MediEvil2



ЛУЧШАЯ СТРАТЕГИЯ ПЛАКЕТКА



С
Т
А
Л
Ь
Н
Ы
Е
Г
Е
Р
О
И
В
О
З
В
Р
А
Щ
А
Ю
Т
С
Я

ПРОХОЖДЕНИЯ

Soldier of Fortune Thief II Messiah Earth 2150

СЕНСАЦИОННЫЕ НОВОСТИ ОТ WESTWOOD!

C&C: RED ALERT 2

дружественный интер face

Высокое качество изображения

Более высокое разрешение

Мощный видеосулитель

Широкая полоса пропускания.

Компактный дизайн

Простота и удобство настройки

Поддержка нового стандарта

Plug & Play DDC 2Bi.

Поддержка шины USB (доп.)

Меню на экране Display Director™ на русском языке

Полностью цифровой

контроль изображения

Функция «полупрозрачное меню»

Функция «устранение муара»

Super Pigment Phosphor

Новое люминофорное

покрытие,

высококонтрастное

изображение.



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

Новая линия мониторов SyncMaster серии DELPHINUS

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; SONCOM 320 9080; Ладога 325 8202; Мир Техники 325 0730, 327 5828, 325 4380; IVC-SHS 329 3673; MT Компьютерс 186 9590; Авакс 110 1313; Хи-квадрат 325 7187, 327 6545; RAMEC 277 8886; KEY 325 3216; Ауга Computers 248 8390, 325 6920; Партия Балтика 296 8094; Новосибирск (3832) Нота 54 1010; Квеста 33 2407; Адитон 28 5453; МультиШерри 53 4444; Волгоград (8442) Вист 32 7932; Ростов-на-Дону (8632) Технополис 90 3111; Вист-Дон 63 6430; Микро Системс 63 5777; Зенит 38 6565; Краснодар (8612) Владос 64 2864, 62 2541; Трайд Мастер 55 5040; Компьютерные системы 55 9994; Окей 60 1144; Сочи (8622) Юлитер-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) ИнфоПада 40 6640; Альфа 22 9453; Тюмень (3452) Комтех 46 6594; Уфа (3472) Форте 35 8914; Империзал 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

Офис Самсунг Электроникс РУС в Москве: www.samsung.ru



ELECTRONICS

МузТВ сегодня – это:

НАЦИОНАЛЬНЫЙ МУЗЫКАЛЬНЫЙ КАНАЛ

ПЕРВОЕ КРУГЛОСУТОЧНОЕ ТЕЛЕВИДЕНИЕ

150 ГОРОДОВ РОССИИ И БЛИЖНЕГО ЗАРУБЕЖЬЯ

МУЗЫКАЛЬНОЕ ТЕЛЕВИДЕНИЕ ДЛЯ ВСЕХ

МЕНЯЕТ

МузТВ



КОЖУ

СОДЕРЖАНИЕ



ЗЕМЛЯ 2150: ВОЙНА МИРОВ

VAGRANT STORY

COMMAND & CONQUER: RED ALERT 2

MECHWARRIOR 4



018

FINAL FANTASY IX

В то время как генеральный продюсер и основатель сериала Final Fantasy президент компании Square Hironobu Sakaguchi заканчивает работу над проектом своей мечты — одноименным фильмом, который оказался для него несколько важнее и интереснее каких-то там видеоигр, оставленные без его внимания разработчики продолжают ваять действительно последнюю (для PlayStation) Final Fantasy.

FINAL FANTASY IX



010

MECHWARRIOR 4

Сейчас, конечно, никто и не вспомнит, какая была она — первая игра от Microsoft. Так ведь лет эдак пять назад мы и предположить не могли, что скромные попытки корпорации проникнуть на игровой рынок обернутся невероятными планами по превращению в крупнейшее издательство, которое было бы способно контролировать всю индустрию.

ИГРЫ В АЛФАВИТНОМ ПОРЯДКЕ

PC	Red Alert 2	8	Thief 2	76	Spider Man	40	Shotokou Battle 2	43
Anachronox	Sacrifice	32	Отель "Империял"	38	Tales of Eternia	42	Startopia	34
Earth 2150	Shadow Watch	52	Тараканы: Веселые Старты	39	Vagrant Story	56	PS2	
Earth 2150	Soldier of Fortune	70	PS		DC		Armored Core 2	42
Legends of Might & Magic	Star Wars: Jedi Power Battle	58	Final Fantasy IX	18	ElDorado Gate	20	Sacrifice	32
MechWarrior 4	StarLancer	90	Lunar 2	43	Power Stone 2	36	Wipeout Fusion	41
Messiah	Startopia	34	MediEvil2	54	Sacrifice	32		

Зарегистрирован
в Министерстве Российской
Федерации по делам печати,
телерадиовещанию и средствам
массовых коммуникаций
П/И № 77-1906 от 15.03.2000

COVERSTORY

044

ЗЕМЛЯ 2150: ВОЙНА МИРОВ

Знаете, что больше всего поражает в «Земле 2150»? Доступность. Простота при неимоверном количестве различных наворотов и достаточно тонких нюансов управления. Другими словами, вы можете совершенно спокойно начать играть, не имея представления о стандартах и основах жанра RTS. Ну, разве что минимальных. Все подразделения будут послушно исполнять приказы, отданные правой кнопкой мышки; в производственных центрах уже через пару минут закипит работа над созданием новых войск; исследовательский центр дружелюбно подмигнет огоньками, сигнализируя о начале проведения исследований... В общем, все замечательно и привычно. На первый взгляд, игру даже можно по ошибке назвать «трехмерным Starcraft». Но это заблуждение. Повторяю по буквам: з-а-б-л-у-ж-д-е-н-и-е.

004 НОВОСТИ NEWS

- 004 Игровые новости
- 006 Индустриальные новости

008 ХИТ? PREVIEW

- 008 Red Alert 2
- 010 MechWarrior 4
- 014 Anachronox
- 018 Final Fantasy IX
- 022 Legends of Might & Magic

026 ОНЛАЙН

- 026 Вы писали в «Онлайн»
- 027 Адреналин в браузере
- 028 Аське и Игнату все теснее
- 029 Полужизнь и ее моды
- 031 Windowblinds — натягиваем шкуры

032 В РАЗРАБОТКЕ PREVIEW

- 032 Sacrifice
- 034 Startopia
- 036 Power Stone 2
- 038 Тараканы: Веселые старты
- 039 Отель «Империал»
- 040 Spider Man
- 041 Wipeout Fusion
- 042 Armored Core 2
- 042 Tales of Eternia
- 043 Lunar 2
- 043 Tokyo Extreme Racer 2

044 ОБЗОР REVIEW

- 044 Земля 2150: Война Миров
- 052 Shadow Watch
- 054 MediEvil 2
- 056 Vagrant Story
- 058 Star Wars Episode One: Jedi Power Battle

060 ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

- 062 КЛУБ СТРАТЕГИЧЕСКИХ ИГР
- 066 ЛАБОРАТОРИЯ ПАПЫ КАРЛО
- 070 ТАКТИКА TAKTIX

- 070 Soldier of Fortune
- 076 Thief 2
- 082 Messiah (продолжение)
- 086 Земля 2150: Война Миров
- 090 StarLancer

092 КОДЫ

093 ПИСЬМА LETTERS



Подписка во всех отделениях связи России и СНГ!

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

LEGENDS OF MIGHT & MAGIC



MEDIEVIL 2



ANACHRONOX



СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

2 обложка	Samsung	030	Crosna
3 обложка	Напиток «Хакер»	031	ОРМ
4 обложка	1С	037	Максимум
001	МузТВ	045	RRC Elsa
009	MAS	053	MTY
011	РОБОТ	059	Станция 2000
013	Руссобит	061	DVD-Shop
017, 051, 095	E-Shop	065	Саргона
021	MTC	069	Полигон
023	Galant	091	Спецвыпуск «Хакер»
025	Diamond	093	Журнал «Хакер»
029	АБКП		

РЕДАКЦИЯ

- Сергей Лянге 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 estrin@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 цветоделиние
- Ерванд Мовсисян техническая поддержка

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

- Игорь Пискунов igor@gameland.ru руководитель отдела
- Алексей Анисимов anisimov@gameland.ru менеджер отдела

тел.: (095) 229-4367, 229-2832; факс: (095) 924-9694

PR

Татьяна Ан an@gameland.ru

тел.: (095) 229-2832, 229-4367; факс: (095) 924-9694

ОПТОВАЯ ПРОДАЖА

Владимир Смирнов vladimir@gameland.ru коммерческий директор

Андрей Степанов andrey@gameland.ru
Самвел Анташян samvel@gameland.ru

тел.: (095) 292-3908, 292-5463; факс: (095) 924-9694

GAMELAND PUBLISHING

ЗАО «Гейм Лэнд» 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

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

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. Приносим 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.

3D-дизайн обложки: Алексей Самохин
Графический дизайн обложки: Михаил Огородников

Издательство «Гейм Лэнд»

ищет

- web-мастеров
- художников векторной графики
- flash-аниматоров
- web-редакторов

для хорошо оплачиваемой работы в Интернете и журналах «Хакер» и «Страна Игр»

Свои резюме и работы присылайте по e-mail

webauthors@gameland.ru

Хочешь издавать СВОЮ «Страну Игр»?

Коммерческое лицензионное предложение для зарубежных и региональных издателей

Вы можете самостоятельно издавать журнал «Страна Игр»

E-mail: dmitri@gameland.ru



НОВОСТИ игрового мира

ЭКСПЕРТЫ:

—Сергей ОВЧИННИКОВ, Борис РОМАНОВ

E-mail:

ovch@gameland.ru, borisr@gameland.ru



Что ни говори, но последние 2-3 недели перед началом E3 для любого профессионального игрового журналиста превращаются в настоящий ад (или рай). Именно в эти дни практически все существующие на свете игровые компании пытаются либо привлечь к себе и своей продукции буквально все наше внимание, либо, наоборот, всеми силами пытаются отогнать нас подальше от своих очень больших секретов, которые они будут постепенно открывать народу исключительно мелкими дозами и за отдельную плату (шутка). При всем при этом все их маленькие и большие секреты к началу работы E3 становятся известны чуть ли не каждому школьнику.

Но мы все-таки не будем пока раскрывать все тайны игровой индустрии, которые нам удалось за последнее время выведать по различным каналам. Так что в этом выпуске игровых новостей вас будет ждать только проверенная и вполне официальная информация.

НОВЫЕ "ШЕДЕВРЫ" LUCASARTS



Как мы и предположили в предыдущем номере, анонс компанией **LucasArts** четвертой серии невероятно популярного **Monkey Island** оказался совершенно неизбежен. **Escape from Monkey Island**, как можно догадаться по названию, станет, по всей видимости, последней серией приключений незадачливого героя по имени **Guybrush Threepwood**, в которой ему, наконец-таки, удастся расправиться со всеми злодеями и отправиться в скитания по миру.



Увы, с потерей практически всех дизайнеров и художников, которые некогда сделали адвенचурные сериалы **LucasArts** столь любимыми многими фанатами, куда-то запропастился и стиль, и качество анимации, и вместе с



ними все остальное. **EFMI** делается на движке **Grim Fandango**, еще одного провалившегося по продажам, но зато любимого всеми без исключения игровыми критиками шедевра, но к исконно двухмерным задним планам **Monkey Island**, да и самому мультяшному герою все эти 3d-навороты что-то не особенно подходят. Впрочем, вы можете сами взглянуть на скриншоты и сделать кое-какие выводы. Мы же со своей стороны обещаем непременно рассказать об игре побольше в одном из ближайших номеров. Помимо **Escape from Monkey Island** стали известны детали большинства других проектов, которые **LucasArts** приговорила для анонса на E3. Так, например, мы узнали, что **Demolition** - это милый **Action** на колесах со стрельбой и свободой передвижения по 3D-аренам на **PlayStation** от команды **Luxoflux**, создавшей такую симпатичную игру, как **Vigilante 8. StarFighter**

при ближайшем рассмотрении оказался продолжением **Rogue Squadron**, но, естественно, заточенным под Вселенную первого эпизода **StarWars** и **PlayStation2** (PC-версия также, видимо, планируется), с неизменными битвами в космосе. Вторым проектом **LucasArts** на новую суперплатформу **PlayStation2** станет пока не слишком впечатляющая гонка на манер **Mario Kart** под названием **Bombad Racing**, тоже, естественно, по мотивам **Star Wars**. Таким образом, практически все секреты оказались раскрыты. **Battle for Naboo** представляет собой еще одно продолжение **Rogue Squadron**, но произведенное уже в рамках эксклюзивного договора с компанией



Nintendo. Эта игра, создаваемая студией **Factor 5** и выглядящая вполне достойно, выйдет в свет к концу года. Осталось лишь выяснить, что кроется под шифровкой **Indy** (по всей видимости, порт известной вам **Infernal Machine** на **N64** и **Dreamcast**), а также увидеть в действии уже хорошо раскрученный при полном отсутствии информации **Obi-Wan**. Ждите новостей с E3!



В МОСКВЕ СОСТОЯЛАСЬ ПРЕМЬЕРА MEDIEVIL 2



Двадцать шестого апреля, буквально за несколько дней до поступления в продажу первого в истории российской игровой индустрии локализованного проекта для игровых приставок, в стильном московском клубе **MixClub** прошла его грандиозная презентация. Имя этому проекту - **Medevil 2**. Ну а благодарны за его претворение в жизнь мы должны быть таким компаниям, как **SoftClub**, организовавшей весь процесс ее локализации, и **Sony Computer Entertainment Europe**, давшей "добро" на продажу своей игры в России по приемлемой для российских владельцев **PlayStation** цене. И именно представители этих компаний, наряду с героями самой игры, и были основными звездами прошедшей по поводу такого знаменательного события пресс-конференции.

К счастью, в отличие от большинства подобных мероприятий, вечеринка в честь выхода в свет **Medevil 2** оказалась действительно интересной и познавательной. Именно на ней мы наконец смогли задать все интересующие нас вопросы представителю европейского подразделения **Sony** и именно там мы смогли по настоящему оценить всю ту работу, которую проделала компания **SoftClub** по превращению **Medevil 2** в ту игру, которая была бы достойна стать первым профессионально локализованным российским продуктом для игровых приставок.

Как стало известно присутствующим на пресс-конференции журналистам, выпуск у нас в стране русскоязычного **Medevil 2** станет лишь началом сотрудничества на этом



Полная DEMO-версия Daikatana
Супер-вигео Commandos 2
DEMO-версия Dogs of Wars
 Демо-версии новых игр
 Патчи
 Вигеоролунку



Презентацию **Medevil** совместно провели Сергей Гончаров (в центре) из европейского отделения **Sony Computer Entertainment** и Дмитрий Мартынов (слева), глава компании **Soft Club**, которая, собственно, и выпускает локализованную игру в России.

поприще компаний **SoftClub** и **SCEE**. А это значит, что на нашем рынке при любых обстоятельствах продолжат появляться все новые и новые игры для **PlayStation** (а в перспективе и для **PlayStation2**), которые подходили бы полностью российскому игроку как по цене, так и по качеству. Что же касается **PlayStation2**, то представитель **Sony** в очередной раз подтвердил намерение компании выйти в этом году на российский рынок со своей новой суперконсолью. Точную дату ее выхода и даже предполагаемую цену он, естественно, сообщить нам пока не смог, однако уже после посещения **E3** мы сможем с легкостью дать ответ и на этот вопрос.

METAL GEAR SOLID 2 УЖЕ НА E3!

Как стало известно американским, да и не только американским журналистам, стремительно расширяющаяся на всех фронтах японская компания **Konami** непосредственно перед началом работы выставки **E3** собралась официально представить публике свой самый главный проект для **PlayStation2** - продолжение одной из самых лучших игр современности **Metal Gear Solid**. Это знаменательное событие произойдет на специально созданной по этому поводу пресс-

- | | |
|---------------------------|------------------------|
| Демо-версии: | Видео: |
| Daikatana | Супервигео |
| Dogs of War | Commandos 2! |
| GunShip! | Powerstone 2 |
| Nascar Legends | Perfect Dark |
| Затерянный Мир | Grove (Технологическая |
| (эсклюзивная демо-версия) | демка для Ge Force 2). |
| Огнем и Мечом | Reflection |
| (эсклюзивная демо-версия) | (Технологическая |
| Патчи: | демка для |
| Quake III Arena v1.17 | Ge Force 2) |
| Point Release | |
| X - Beyond the | |
| Frontier Patch | |
| StarSiege: Tribes v1.11 | |



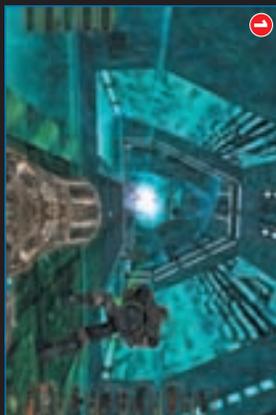
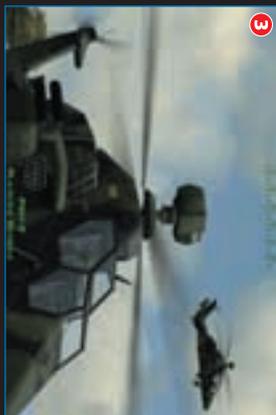
ЭКСПЕРТЫ:

Сергей ОВЧИННИКОВ, Борис РОМАНОВ

E-mail:

ovch@gameland.ru, boris@gameland.ru

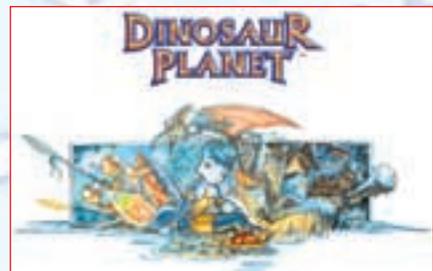
http://www.gameland.ru



конференции, на которой генеральный продюсер этой игры **Hideo Kojima** расскажет и покажет миру свое очередное творение и раскроет некоторые его тайны. Несмотря на то, что основные детали этого проекта, естественно, пока держатся в секрете, японским журналистам стала доступна информация о том, что его действие, судя по всему, будет происходить в крупном американском городе, предположительно в Нью-Йорке. Несмотря на то, что этот проект появится в продаже лишь только осенью 2001 года, **Konami** явно не боится представить его публике уже сейчас, тем более что особой конкуренции на **PlayStation 2** у него пока явно не будет.

Ну а на самой выставке **E3** американское отделение **Konami**, помимо вышеназванного **Metal Gear Solid 2**, планирует также показать в действии и другие игры для различных платформ, включая **Age of Empires 2** для **Dreamcast**, **Nightmare Creatures** для **PS** и **DC**, **The Mummy** для **PS** и **DC**, а также **ESPN X-Games Snowboarding**, **Reisled: Ephemeral Fantasia**, **Seven Blades**, **Shadow of Destiny** и **Z.O.E.** для платформы **PS2**.

RARE АНОНСИРУЕТ СВОЙ НОВЫЙ ПРОЕКТ,



который получил название **Dinosaur Planet**. Как можно без труда понять из названия, действие этой игры будет проходить на планете динозавров. По своему жанру **Dinosaur Planet** будет тяготеть к **action/RPG** в стиле **Zelda**, из которой, судя по всему, **Rare** и черпала свое вдохновение. Полноценная премьера этой гигантской высокобюджетной игры для платформы **Nintendo 64** произойдет, естественно, только на грядущей выставке **E3**. И только после этого мы действительно сможем рассказать вам о ней всю правду.

Ну а пока ее разработчики, которые, если кто из вас подзабыл, за свою долгую историю уже успели подарить нам целую кучу хитов, да и просто хороших игр (один **GoldenEye** чего стоит), решили ограничиться лишь публикацией ее артворка. С ним-то мы вас сегодня и познакомим.

SEGA ОФИЦИАЛЬНО ОБЪЯВИЛА НОВОГО SONIC'A,

которым на поверку оказался совсем не **Sonic Adventure 2**, премьера которого может не состояться даже на выставке **E3**. Новой игрой про синего ежика станет проект под названием **Sonic Shuffle**, который будет представлять собой электронную версию настольной игры, в которой владельцы **DC** смогут принять участие более чем в 50 различных мини-играх. В **Sonic Shuffle** можно будет играть как одному, так и по сети, правда, только одновременно с четырьмя соперниками. Выйдет же это чудо природы уже осенью этого года, так что в следующем номере ждите его скриншотов.

ДЕМО-ВЕРСИИ:

Daikatana

Еще одна, похоже, последняя официальная демо-версия **Daikatana**. На этот раз в нее включены несколько уровней для одиночной игры... **1**

Dogs of War

Весьма оригинальная и достаточно красивая стратегия в реальном времени... **2**

GunShip!

Отличный симулятор вертолетов. Среди многочисленных достижений можно отметить отличную графику и высокий уровень реализма... **3**

Nascar Legends

Классические, невероятно динамичные гонки **Nascar** от **Siegra**. **4**

Затерянный Мир (эксклюзивная демо-версия)

Образцовая локализация отличной игры. Оригинальная и красивая... **5**

Огнем и Мечом (эксклюзивная демо-версия)

Типичный пример того, какую игру можно сделать, не привлекая к разработке высокие технологии... **6**

ПАТЧИ:

Quake III Arena v1.17 Point Release
X - Beyond the Frontier Patch
Fading Suns: Noble Armada Demo Patch

StarSiege: Tribes v1.11 Patch
Final Fantasy VIII v1.2 Patch
Majesty Update #2
Soldier of Fortune v1.04 Beta Patch

ВИДЕО:

Супервидео **CommanDOS 2!**
Powerstone 2
Perfect Dark (Технологическая демка для **Ge Force 2**).
Reflection (Технологическая демка для **Ge Force 2**)

0000 МАЙ '01 (67) 101 #

Борис РОМАНОВ

borisr@gameland.ru

Подготавливаясь к приближающейся не по дням, а по часам выставке Е3, большинство издателей, да и просто компаний, хоть чем-то связанных с индустрией электронных развлечений, решили в массовом порядке не делиться с журналистами своими планами на ближайшее и отдаленное будущее. Без всяких сомнений, такую тактику они выбрали лишь для того, чтобы уже на самой выставке "удивить" нас кучей новых анонсов, которые, по идее, должны будут запомниться нам довольно надолго. Но все это касается лишь официальной информации, количество которой в последние дни сократилось до чудовищно малых размеров. Из неофициальных же источников до нас уже успели дойти практически все слухи, которые десятого мая чудесным образом могут превратиться в содержание различных пресс-релизов.

Тем не менее, начнем мы не со слухов, а с вполне официальных новостей, самой значительной из которых стала информация о том, что издательство

TAKE-TWO ПОЛУЧИЛО ПОЛНЫЙ КОНТРОЛЬ НАД GATHERING OF DEVELOPERS

Если кто из вас забыл, союз независимых (в прошлом) разработчиков Gathering of Developers был создан для того, чтобы совместными усилиями нескольких команд финансировать разработку и продвижение на рынок различных проектов от входящих в этот союз подразделений. Такой "профсоюз" был создан исключительно для той цели, чтобы исключить из цепочки разработчик - покупатель посредника, в лице получающего львиную долю доходов и прибавлений издательства. Но, спустя некоторое время, G.O.D. пришлось по каким-то причинам (главной из которых стало желание последнего выйти со своими играми на рынок телевизионных игровых приставок и невозможность наладить свою собственную сеть распространения) отказаться от части своей независимости, продав двадцать процентов своих акций стремительно расширяющемуся издательству Take-Two Interactive. Однако их сотрудничество оказалось настолько плодотворным, что профсоюз разработчиков G.O.D. принял решение полностью отказаться от желанной независимости и окончательно перейти в подчинение своему новому партнеру. В результате всего за несколько дней до начала работы Е3 Take-Two Interactive объявило всему миру о приобретении ею оставшихся восьмидесяти процентов акций G.O.D., тем самым положив конец когда-то казавшейся перспективной идее о возможности раз-

работчиков полностью уйти из-под контроля того или иного издательства. Тем не менее, это совсем не означает, что, начиная с сегодняшнего дня, Gathering of Developers начнет публично открещиваться от своих новаторских идей. Совсем наоборот. По словам его руководителя, вместе с Take-Two G.O.D. сможет теперь использовать свои возможности на все сто процентов. Все дело в том, что, войдя в структуру Take-Two Interactive, бывший независимый союз разработчиков фактически останется автономной структурой, имеющей право принимать самостоятельные решения относительно того, как и когда им делать. Но не только одна Take-Two смогла на днях похвастаться своим новым приобретением. Незадолго до нее крупнейшее независимое издательство Японии

KONAMI ОБЪЯВИЛО О ПОКУПКЕ КОНТРОЛЬНОГО ПАКЕТА АКЦИЙ КОМПАНИИ TAKARA,

которая известна у себя на родине не только в качестве издателя игр для различных платформ, но и в качестве успешного (в недалеком прошлом) производителя игрушек. Как вы могли уже, наверное, сами понять из последнего предложения, компания Takara, прославившаяся в свое время выпуском на PlayStation популярной драки Toshinden, с недавних пор попала в трудную финансовую ситуацию. Чем конкретно она была вызвана, мы, честно говоря, просто не знаем, однако именно финансовые вливания со стороны Konami (которые исчисляются суммой в 30 миллионов долларов) должны помочь теперь Takara вновь встать на ноги.

Подводя же итог рассказам о покупках и слияниях, нам осталось лишь рассказать о том, что по сведениям из достоверных источников корпорация

MICROSOFT НАМЕРЕНА ПРИОБРЕСТИ ИЗДАТЕЛЬСТВО MIDWAY,

с помощью имени которого империя Билла Гейтса надеется завоевать доверие у американских поклонников видеоигр, на которых, в первую очередь, будет рассчитана ее игровая платформа X-Box. Из тех же самых источников нам стало также известно и о том, что на покупке издательства, ответственного за такие хиты, как Mortal Kombat, действия Microsoft в этом направлении явно не закончатся. Мало того, что "знающие люди" уже всерьез начали поговаривать о том, что под крыло создателя X-Box вскоре может перейти такой монстр, как Electronic Arts, так еще из Японии до нас дошли слухи и о планах компании присоединить к себе такое известное издательство, как Square. В последнее, честно говоря, нам верится с трудом, однако и в существование X-Box мы тоже когда-то не особо верили. Но если Microsoft сегодня волнуют действительно глобальные проблемы, то на повестке дня у других соотечественных гигантов с недавних пор встали вопросы несколько попроще. К примеру, упомянутое чуть выше издательство

ХИТ-ПАРАД

АМЕРИКА РС

- | | |
|--------------------------------|-------------------------|
| 1. THE SIMS | ELECTRONIC ARTS |
| 2. WHO WANTS TO BE MILLIONAIRE | DISNEY INTERACTIVE |
| 3. ROLLER COASTER TYCOON | HASBRO INTERACTIVE |
| 4. RAINBOW SIX: RS: URBAN OPS | RED STORM |
| 5. ROLLER COASTER TYCOON: CORK | HASBRO INTERACTIVE |
| 6. STAR WARS: FORCE COMMANDER | LUCASARTS ENTERTAINMENT |
| 7. RAILROAD TYCOON 2 | GATHERING OF DEVELOPERS |
| 8. SOLDIER OF FORTUNE | ACTIVISION |
| 9. FAMILY 3 PK | HASBRO INTERACTIVE |
| 10. UNREAL TOURNAMENT | GT INTERACTIVE |

АМЕРИКА ВСЕ ФОРМАТЫ

- | | | |
|--------------------------|-----------------|-----|
| 1. POKEMON TRADING CARD | NINTENDO | GB |
| 2. POKEMON STADIUM | NINTENDO | N64 |
| 3. POKEMON YELLOW | NINTENDO | GB |
| 4. TONY HAWKS PRO SKATER | ACTIVISION | N64 |
| 5. SW EPISODE 1: JEDI | LUCASARTS | PS |
| 6. WWF SMACKDOWN! | THQ | PS |
| 7. SYPHON FILTER 2 | 989 STUDIOS | PS |
| 8. POKEMON RED | NINTENDO | GB |
| 9. POKEMON BLUE | NINTENDO | GB |
| 10. THE SIMS | ELECTRONIC ARTS | PC |

АНГЛИЯ ВСЕ ФОРМАТЫ

- | | | |
|--------------------|-------------------|------------------|
| 1. WWF SMACKDOWN | THQ | PS |
| 2. POKEMON RED | NINTENDO | GB |
| 3. POKEMON BLUE | NINTENDO | GB |
| 4. SYPHON FILTER 2 | SONY | PS |
| 5. POKEMON STADIUM | NINTENDO | N64 |
| 6. F1 2000 | EA | PC, PS |
| 7. MEDIEVIL 2 | SONY | PS |
| 8. TOY STORY 2 | ACTIVISION/DISNEY | GBC, N64, PS, PC |
| 9. THE SIMS | EA | PC |
| 10. RAYMAN | UBISOFT | GBC, PC, PS |

ЯПОНИЯ ВСЕ ФОРМАТЫ

- | | | |
|---|----------|-----|
| 1. ROCKMAN DASH 2 | CAPCOM | PS |
| 2. KIRBY 64 | NINTENDO | N64 |
| 3. YUGIOH MONSTER CAPSULE GB | KONAMI | GB |
| 4. TEKKEN TAG TOURNAMENT | NAMCO | PS2 |
| 5. MARVEL VS CAPCOM 2: NEW AGE OF HEROES | CAPCOM | DC |
| 6. DANCING STAGE FEATURING DREAMS COME TRUE | KONAMI | PS |
| 7. PAWAFURU KUN POCKET 2 | KONAMI | GB |
| 8. DEAD OR ALIVE 2 | TECMO | PS2 |
| 9. WIZARDRY ~ DIMGUIL | ASCII | PS |
| 10. WARIOLAND 3 ~ THE MYSTERIOUS MUSIC BOX | NINTENDO | |

ELECTRONICARTS АНОНСИРОВАЛО НОВЫЕ ИЗМЕНЕНИЯ В СВОЕЙ ПОЛИТИКЕ,

которые выльются в практически полный отказ от использования в своей продукции таких известных торговых марок, как Westwood, Maxis и Bullfrog. Вместо этого, начиная уже с осени этого года, EA приступит к продаже игр лишь под тремя основными торговыми марками, а именно под давно существующим лейблом EA Sports и новыми лейблами EA Games (который как раз и заменит собой Westwood, Maxis и Bullfrog), а также EA.com. Таким образом, Electronic Arts постарается повысить ценность своей собственной, унифицированной торговой марки и благодаря этому поднять общие продажи своей разноплановой продукции. Примечателен тот факт, что примерно в одно время с EA о подобном задумалось и американское отделение компании Sega, которое, начиная опять же с этой осени, приступит к продаже игр для своей платформы под новым то-

варным знаком, из которого исчезнет само слово Sega. Вместо этого на коробках с играми и приставками будет красоваться только логотип Dreamcast, что, по идее, должно будет помочь покупателю приобретать продукцию этой компании, не задумываясь о ее нестабильном прошлом.

Кстати говоря, это, мягко говоря, нестабильное прошлое на днях в очередной раз дало о себе знать. По сообщениям японских средств массовой информации, для преодоления своего затянувшегося финансового кризиса в этом году Sega придется более чем на треть сократить расходы на рекламу своей продукции (благо в Японии после сверхуспешного выхода в свет PlayStation 2 ей уже никакая реклама не поможет) и на четверть сократить расходы на разработку игр. Смогут ли такие кардинальные меры помочь компании получить свою первую за несколько лет прибыль, мы не знаем. Однако уже после посещения Е3 мы сможем ответить не только на этот, но и на все остальные животрепещущие вопросы.

http://www.gameland.ru

#10(67), МАЙ 2000

Платформа: PC
 Жанр: RTS
 Издатель: Westwood Studios
 Разработчик: Westwood/Electronic Arts
 Онлайн: <http://www.ea.com>
 Дата выхода: ноябрь 2000

COMMAND & CONQUER: RED ALERT 2



Удивительно, но факт: американцы умеют хранить не только несправедливо заработанные доллары в Bank Of New-York, но и свои секреты. Так ребята из Westwood Studios держались почти год, ни одним словом не обмолвившись, что работают над проектом, одно название которого вызывает рефлекторное слюноотделение у всех фанатов RTS. Да, речь идет о продолжении культовой игры Red Alert, а именно о Command & Conquer: Red Alert 2. Разработка очередной серии легендарной стратегической оперы началось чуть меньше года назад в одном из калифорнийских офисов компании, где, кстати, в муках рождался еще один хит — NOX. И вот теперь создатели «Красной тревоги» решили приподнять завесу тайны, до последнего времени окутывавшей новый шедевр.

Вячеслав Назаров

НАШИ ВСЕГДА ЛУЧШЕ

История, разворачивающаяся в Red Alert 2, берет свое начало спустя несколько лет с того момента, как в первой части игры силы союзников коварно разгромили мирные армии Сталина. После этого они, под предводительством американцев, восстановили изрядно потрепанную войной экономику Европы и усадили на российский трон «своего человека» — генерала Романова. Однако у бравого воюки были собственные мысли относительно мирового порядка. Помня о том позоре, которая испытала его земля, когда по ней маршировали Dr. Martens'ы вражеских солдат, он запустил маховик мобилизации и стал ждать благоприятной ситуации, чтобы восстановить справедливость. Вскоре вспыхнувшая гражданская война в Мексике позволила воплотить

благородные планы в жизнь. Введя войска в эту заморскую колонию Советского Союза и быстро наведя в ней порядок, генерал Романов приступил к реализации своих замыслов. Советские военные выдвинулись из Мексики в прилегающие к ней Соединенные Штаты, моментально взяв под свой контроль Калифорнию, Аризону и Техас, где ими были воздвигнуты загадочные базы. Любопытно, но население, проживающее в этих районах, стало дружно страдать от головных болей и ночных кошмаров, а отдельные американские граждане даже поднимались на священную войну против своих соплеменников, с оружием в руках присоединяясь к отрядам Красной Армии. Поняв, что дело пахнет керосином, американский президент приказал по быстрому закидать Советский Союз ядерными ракетами. Однако, когда гадкие империалисты попытались запустить своих крылатых «Патриотов» и прочих пернатых тварей, выяснилось, что весь ядерный арсенал США полностью небоеспособен. Разведка подтвердила опасения военных: Романову удалось создать технологию, которая с равным успехом воздействует на людей и на технику. Кроме того, советский генерал смог так развить психокинетические способности своих солдат, что те получили возможность наносить грандиозный ущерб противнику всего лишь шевеля некоторыми извилинами.

Таким образом, в роли предводителей отважных советских воинов игрокам предстоит окончательно уничтожить остатки американского сопротивления и заставить США заплатить по счетам за унижения родной страны. Ну, а Мальчишам-плохишам, которые вдруг выберут сторону страны-предводителя НАТО, придется изо всех сил сражаться с оккупантами, посягнувшими на оплот мировой «демократии»...

СОЮЗНИЧКИ...

Поскольку Союзники во главе с американцами не были готовы к войне, то их арсенал в Red Alert 2 во многом схож с тем, который они использовали несколько лет назад во время всемирной бойни. С любезного позволения разработчиков некоторые строения и отдельных бойцов мы можем представить вам уже прямо сейчас.

Шпион. Известный по первой части Red Alert этот персонаж обладает очень полезными навыками вора, возможность применения которых зависит от того, в каком здании орудует боец. Например, проникнув на энергостанцию, он может обесточить вражескую базу на 30 секунд. Кроме того шпион способен воровать технологии, которые могут впоследствии применяться уже для нужд войск Союзников.

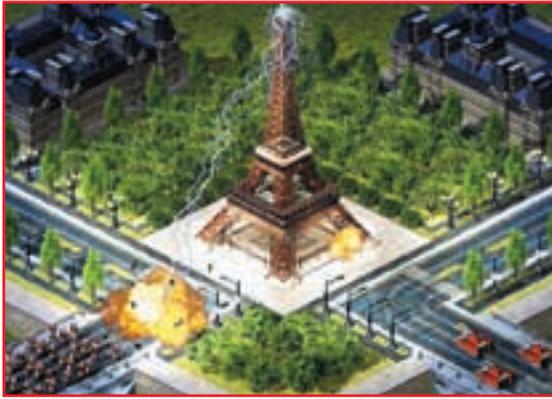
Пулеметчик. Закованный в кевларовую броню и раскрашенный гуашью в защитную расцветку, он представляет собой очень трудную мишень для врагов. А если еще учесть пулемет Браунинг 50-калибра, то становится понятен мифический ужас, вселяемый этим бойцом в пехоту противника.

Таня. Простая американская девчушка Таня, являясь одним из лучших командос, в считанные секунды может взорвать любое вражеское здание или завалить с огромного расстояния какого угодно супостата. Умение плавать стилем, отличающимся от «стиля топора», позволяет Танюшке легко пересекать водные преграды и уничтожать водолавающие цели.

«Жнец». Ресурсоуборочная машинка союзников в Red Alert 2 внешне выглядит практически не изменившейся со времен первой части игры. Но первое впечатление обманчиво. Применение chropo-технологии обеспечивает невероятную эффективность собирательных работ.

Робот-террорист. Выпуск этого непилотируемого паукообразного агрегата, применяющегося для уничтожения вражеской техники, может быть налажен в самых антисанитарных условиях. Выпущенные на поле боя стада роботов устремляются к танкам противников, пытаясь вгрызться в их броню и запустить механизм самоуничтожения. Стоит отметить, что довольно часто им это удается.





Дельфин. Не стоит пугать этого загадочного бойца с популярным российским музыкантом. Однако до сих пор неизвестно, как и для каких целей союзники станут использовать водяных зверюшек.

Хроносфера. Как и в оригинальном Red Alert, подобные сооружения позволяют телепортировать технику и бойцов в дальние края.

Машинка синоптиков. Этот агрегат дает возможность союзникам контролировать погоду и наводить на противников цунами, штормы и даже небольшие грибные дожди.

Солнечные башни. Позаимствовав у Братства NOD их лазерную технологию, союзники смогли применить ее в своих оборонительных структурах.

РУССКИЕ ИДУТ!

Со времен последней войны советская военная машина сделала огромный шаг вперед. Одним из самых замечательных последствий научных разработок стала психотехнология, которую последователи дела Сталина и Ленина смогут лично опробовать в **Red Alert 2**. Нижеприведенный список советских воинов и сооружений не является полным, однако это все, что нам удалось выпытать у разработчиков.

Собаки. Эти зверюшки являются самыми слабыми бойцами и полезны лишь в операциях по поиску шпионов.

Солдат. Основная ударная сила советских войск. Вооружены солдаты полуавтоматическими винтовками.

Новобранец. Одеты в красно-зеленые наряды отважные юноши, вооруженные огнеметами, относятся к одному из самых многочисленных родов войск армии генерала Романова.

Парашютист. Сами разработчики называют этих воинов «паратруперами». В принципе, они ничем не отличаются от простых Солдат, разве что могут сваливаться с самолетов и при этом выживать.

Безумный Иван. Киборг российского производства. Вооружен парой ножей, которые позволяют ему уничтожать вражескую пехоту одним прикосновением. Также является специалистом по взрывам.

Юрий. Несмотря на то, что выглядит он достаточно неказисто, этот боец является одним из самых опасных противников для американцев. В совершенстве владеет психокинетическими приемами, он может гипнотизировать вражеских солдат, заставляя их сражаться против своих же боевых и мирных товарищей.

SCUD. Реально существующая ракетная установка SCUD до сих пор пугает американцев. В **Red Alert 2** она является одним из самых мощных средств дистанционного уничтожения врага.

«Железный занавес». Как и в первой части игры, применение этой технологии дает советским войскам неуязвимость на некоторое время.

Завод по клонированию. Оказывается, русские ученые все-таки открыли тайну клонирования. Чем теперь и смогут воспользоваться игроки. Однако это сооружение отличается от стандартных барakov по производству солдат. Чем отличается? Об этом разработчики скромно умалчивают.

Несмотря на то, что Westwood Studios наконец-то раскрыла тайну своего нового проекта, в этом деле есть еще очень много белых пятен. Впрочем, грядущая Е3 обещает значительно сократить их число. Будем ждать...

СИ PREVIEW



Привет кул ХАЦКЕР!

А не задумывался, размякая пивом
натруженные бессонными ночами мозги,
о будущем компьютерной техники?

Уверен,
что задумывался!

Тогда тебе будет
совсем просто
ИЗОБРАЗИТЬ
СКАНЕР БУДУЩЕГО!

Итак,
как он будет
выглядеть?
Какие
устройства
он сможет
заменить?

Ну
и напоследок.
Как ты
думаешь,
что он
сможет
делать?

Итоги
конкурса подводятся
в твоём любимом журнале Хакер
и на сайте www.umax.ru
1 июля 2000 года.
Правда, ты, возможно,
в этот момент будешь плющиться
под солнышком на пляже.
Но обещаем, каждый приз
обязательно найдет своего победителя.

Понял?! Не вопрос?!
Тогда присылай свое творчество нам!
Не забудь написать, куда слать призы
и ОТКУДА ТЫ УЗНАЛ О КОНКУРСЕ.

e-mail: konkurs@umax.ru

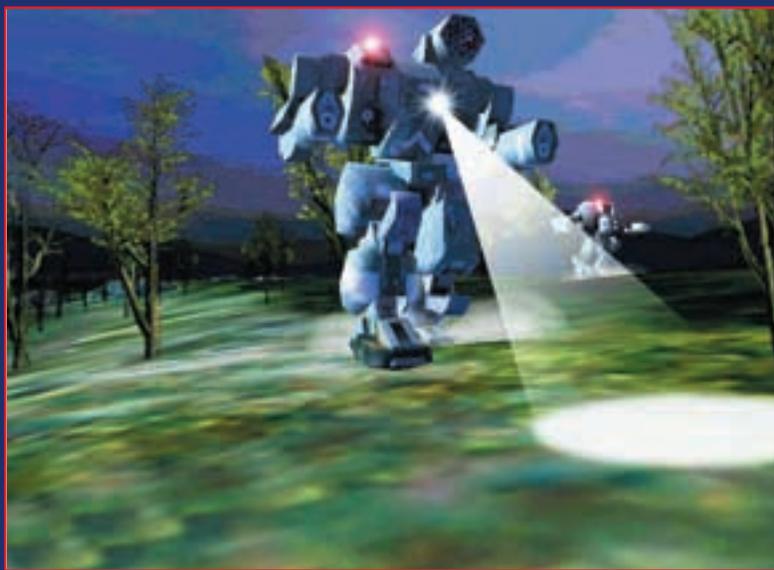
или

по факсу: (095) 962-0333, (095) 737-8062
с пометкой "СКАНЕР БУДУЩЕГО!"

или

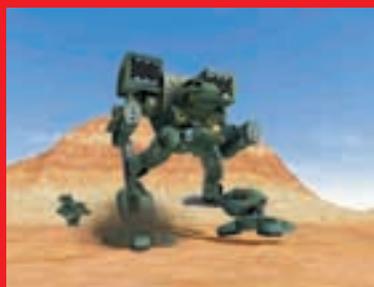
эксклюзивному дистрибьютору
UMAX в России
MAS Elektronik AG
107258, 1-ая ул. Бухвостова, 12/11.

MECHWARRIOR 4



7 января 1999 года Microsoft анонсировала покупку компании FASA Interactive. Естественно, объектом внимания корпорации были прежде всего торговые марки MechWarrior и Battletech. И, в принципе, даже без стандартного пресс-релиза было понятно, какие игры выпустит Microsoft благодаря этой сделке. Конечно, MechCommander 2 — более доступное продолжение не самой удачной стратегии в реальном времени. В масштабах компании это продолжение должно оказаться обычным статистом. Однако, думаю, что в свое время это ничуть не помешает назвать нам MechCommander 2 великолепной игрой. И, конечно, тяжеловес, разработка которого никогда и ни у кого не вызвала никаких сомнений. Грандиозному продолжению одной из самых известных и старых серий — MechWarrior 4 — на этот раз было суждено увидеть свет под маркой Microsoft.

После анонса сделки MechWarrior 4 не упоминался в прессе почти целый год. Проект был засекречен, разработчики упрямо молчали, хотя всем было понятно, чем может заниматься FASA Interactive, интегрированная в команду разработчиков Microsoft. Компания открыла карты лишь на прошедшей в начале года выставке Gamestock'2000. На ней-то, соб-



Платформа: X-Box, PC
Жанр: симулятор
Издатель: Microsoft
Разработчик: Microsoft
Требование к компьютеру: Windows 95/98/NT/2000, DirectX 7.0, Pentium II 233 МГц, 64 Мб ОЗУ, 3D акселератор с 8Мб ОЗУ, 8-ми скоростной CD-ROM
Онлайн: <http://www.microsoft.com/GAMES/GAMESTOCK2000/mechwarrior4.HTM>
Дата выхода: конец 2000 года — сентябрь 2001 года

Сейчас, конечно, никто и не вспомнит, какая была она — первая игра от Microsoft. Так ведь лет эдак пять назад мы и предположить не могли, что скромные попытки корпорации проникнуть на игровой рынок обернутся невероятными планами по превращению в крупнейшее издательство, которое было бы способно контролировать всю индустрию.

Теперь, наверное, всем стало понятно, что Microsoft вела себя очень правильно, не торопила события и умудрилась не допустить ни одной крупной ошибки. На данный момент, например, в разработке у компании находится полтора десятка проектов, каждому из которых можно уже сейчас гарантировать счастливое будущее. И среди этих проектов — MechWarrior 4 с длинной и сложной историей...





ственно, и были официально анонсированы и MechWarrior 4, и MechCommander 2. Журналистам была даже продемонстрирована пре-альфа версия ожидаемой игры. И хотя после года разработки ожидать многого (в технологическом плане) не приходилось, проект произвел впечатление даже на самых упертых скептиков. Последним в очередной раз пришлось признать, что Microsoft, несмотря ни на что, умеет делать игры и делает их очень хорошо.

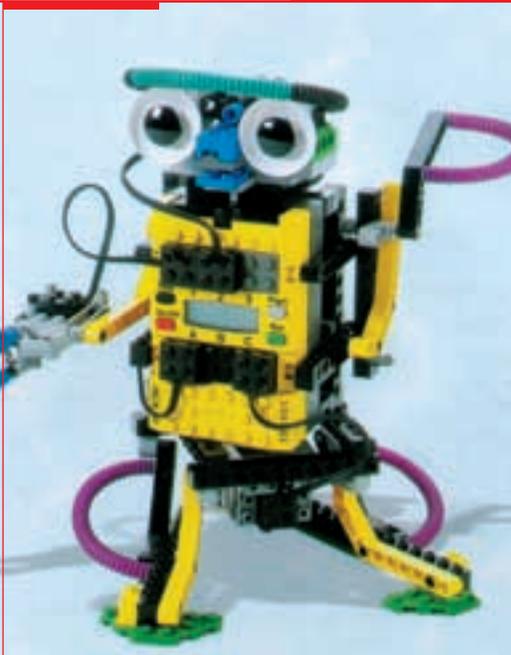
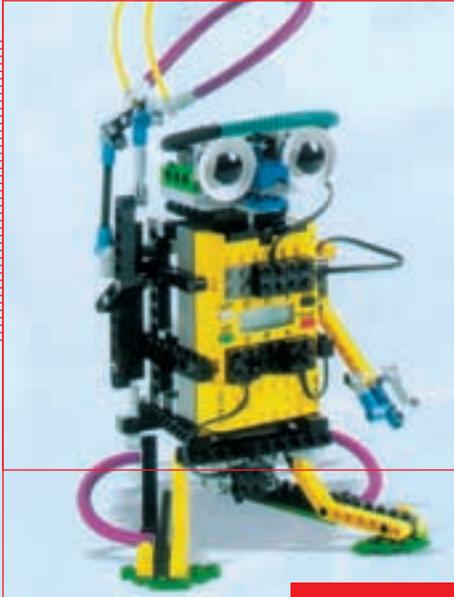
Gamestock2000 до сих пор остается единственным событием, благодаря которому нам удалось узнать более подробную информацию о MechWarrior 4. В принципе, в наших руках сейчас лишь немногочисленные факты, которые разработчики сочли нужным предоставить публике после официального анонса игры. И, в принципе, их достаточно, чтобы уже сейчас сделать выводы. Самый сложный вывод нам предстоит сделать относительно сроков выхода MechWarrior 4. Разработчики утверждают, что игра увидит свет в конце 2000 года. Однако мы осмелимся все-таки с ними не согласиться и предположить, что все может оказаться не совсем, а точнее, совсем не так. Кто-то из нас, например, думает, что игра может выйти в сентябре 2001 года. Чем не launch title для X-Box? «Выйдет ли MechWarrior 4 на X-Box?», — спросил я у своих коллег. «На X-Box точно выйдет, а вот на PC — под вопросом...», — глубокомысленно ответили коллеги. Шутки шутками, но определенный смысл в них есть. Впрочем, пугать лишний раз читателей не хочется, это всего лишь весьма смелые предположения; до конца 2000, а в особенности — до сентября 2001 года, времени еще очень много, и произойти может, в принципе, все что угодно. Чуть-чуть перефразировав только что процитированную шутку, можно сказать так:

«MechWarrior 4 будет точно, а вот X-Box — под вопросом...»

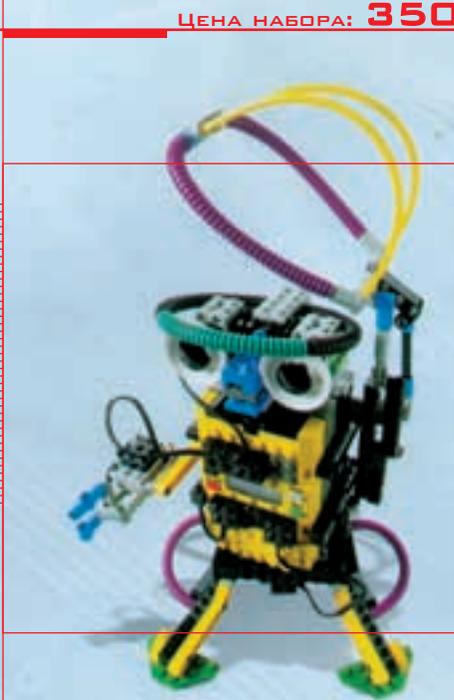
Абсолютно точно известно, что действии MechWarrior 4 будет происходить во вселенной Battletech. Более того, нам известно, что сюжет будет связан с предыдущей частью игры. Microsoft мудро решила, что порывать с прошлым, начиная новую трилогию, не стоит. Фанаты бы этого не одобрили, да и вообще всегда легче и приятнее разрабатывать продолжение, чем начинать делать что-то оригинальное. В общем, события в MechWarrior 4 будут развиваться в стиле всей серии. После победы над кланами в третьей части главный герой возвращается на родную планету и обнаруживает, что за время его отсутствия она была захвачена врагами (каким пока, увы, неизвестно). Таким образом, все начинается чуть ли не с самого что ни на есть начала.

Разработчики утверждают, что огромное значение они на этот раз придают сюжету. Текстовые сообщения и голос за кадром — все это уходит в прошлое. То, о чем говорят авторы игры, больше всего вызывает ассоциации со Starlancer. Cinematic Experience — это, знаете ли, знакомое словосочетание. Итак, в процессе игры нам предстоит встретиться и пообщаться с десятком персонажей, у каждого из которых будет своя история, свой характер и свой стиль поведения. О происходящих событиях в мире Battletech вы будете узнавать не только из радиосообщений, но и из мультиков на движке. Обещается, что сюжет будет стремительно развиваться и изобиловать неожиданными поворотами.

Мир Battletech будет еще более динамичным чуть раньше. Формула «игра — лишь один из многих» вновь обретает свой смысл. Разработчики акцентируют наше внимание на том, что они пытаются смоделировать дина-



ЦЕНА НАБОРА: 350\$



СИСТЕМА ROBOTECH INVENTION SYSTEM СОВМЕСТИМА С НЕОГРАНИЧЕННЫМ КОЛ-ВОМ БЛОКОВ, КОДОВ, ШЕСТИЕРНОК И ДРУГИХ ЧАСТЕЙ ОТ ФИРМЫ LEGO.

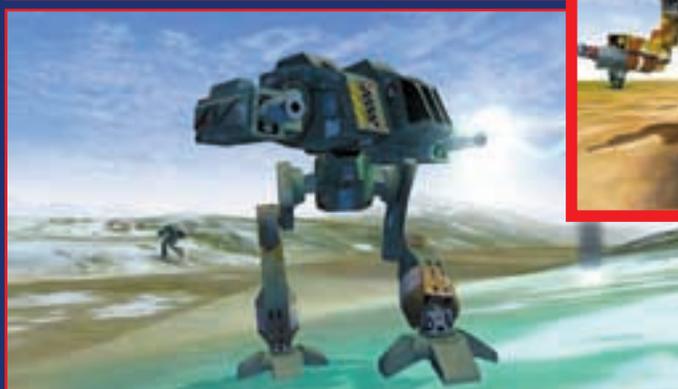
СИСТЕМА ROBOTECH INVENTION SYSTEM ВКЛЮЧАЕТ В СЕБЯ:

- 1 МОТОР для управления вашим роботом
- 2 МОТОРА для подключения вашего робота
- 1 ДАТЧИК СВЕТА
- 1 ДАТЧИК НА СОВЕРШЕННОСТИ С ПРЕДМЕТАМИ
- MINDSTORMS CD-ROM
- ПОДСОЗНАТЕЛЬНЫЕ ПРОГРАММЫ
- ИНФРАКРАСНЫЙ ПЕРЕДАТЧИК ДЛЯ ЗАГРУЗКИ ПРОГРАММЫ ПОВЕДЕНИЯ ВАШЕГО РОБОТА
- RCX™ - МОЗГ ВАШЕГО РОБОТА
- РУКОВОДСТВО

e@shop
http://www.e-shop.ru

ЗАКАЗ ПО ИНТЕРНЕТУ: WWW.E-SHOP.RU
E-MAIL: ESHOP@GAMELAND.RU
ТЕЛЕФОН: (095) 258-8627,
928-6089, 928-0360
(812) 311-83-12

ПРОБОТА!!! СОЗДАЙ СВОЕГО



мичную вселенную, в которой многие события будут происходить независимо от наших действий, но мы многие из этих событий увидим сами. Что ж, если вместо пустоватых арен, зон боевых действий мы увидим планету, живущую по своим законам, нам придется признать, что разработчики сделали огромный шаг вперед.

При всем при этом игроку будет предоставлена относительная свобода. В принципе, мы будем вольны делать все, что хотим. Нам не будут ставиться конкретные задачи, необходимые для выполнения, и провал второстепенной миссии не будет означать автоматического конца игры. Хотя, вполне возможно, он как-нибудь отразится на нашем будущем. Мы собственноручно выбираем мехов, выбираем вооружение и выбираем пилотов. Однако разработчики решили на этом не останавливаться и привнести в игровой процесс совершенно новый тактический элемент. Так, мы сможем самостоятельно планировать миссии, выбирать точки назначения для каждого робота и устанавливать боевые задачи для каждого пилота. Разумеется, здесь будут наличествовать какие-то ограничения, новички смогут воспользоваться заранее подготовленными планами выполнения миссий, однако... Однако, возможно, что в обзоре MechWarrior 4 нам придется сравнивать его не со Starlancer, а с Freelancer, который, будем надеяться, к тому времени выйдет. (Все-таки удивительно, как хитро эти две игры проникли в статью...)

Возможно, в связи с появлением тактических элементов стоило бы скорее вспомнить MechCommander 2, который, как ни крути, в этом отношении на MechWarrior 4 похож значительно больше. Все тот же выбор роботов, выбор вооружения, пусть и более примитивное планирование миссии. Можно однозначно утверждать, что игровой процесс окажется значительно более глубоким по сравнению с другими представителями серии.

В очередной раз разработчики много и очень охотно рассказывают о размерах роботов, о том, как они будут хорошо ощущаться в игре. Ничего принципиально нового в самих этих утверждениях нет, однако из них можно почерпнуть много косвенной информации с помощью элементарных размышлений. «Игроки буквально почувствуют, как гигантские мехи, стремительно идущие по улицам города, уродуют машины, рвут линии электропередач, выворачивают деревья с корнями, сокрушают заборы и втаптывают в землю почтовые ящики. Они увидят, как горожане будут буквально выпрыгивать из-под ног мехов...» Всего два предложения, а сколько всего нового! Во-первых, мы узнаем, что в MechWarrior 4 появятся города, судя по всему достаточно большие. Во-вторых, города будут вне всяких сомнений великолепно детализированы — наличие линий электропередач, которые можно будет рвать, это все-таки большая редкость. В-третьих, в MechWarrior 4 будет очень хорошо проработана модель столкновений и взаимодействия объектов. Постольку поскольку только в этом случае у нас будет возможность топтать машины и вырывать деревья с корнями... И, наконец, сам факт наличия горожан говорит нам очень о многом... Прежде всего о том, что движок, созданный разработчиками, скрывает в себе просто невероятные возможности. Гигантские роботы и крохотные людишки... Об этом можно говорить очень долго, впрочем, о том, что будет представлять собой «прогулки» в MechWarrior 4, мы уже получили представление.

Воевать с противниками в одиночку будет чрезвычайно сложно. Огромную роль на поле боя будут играть дополнительные мехи, управляемые другими персонажами. При этом стоит отметить то, что персонажи отличаются друг от друга не только внешностью, но и

своими индивидуальными характеристиками. Для каждого из пилотов подходит определенный тип мехов, персонажи будут лучше проявлять свои способности в определенных миссиях, придется учитывать их характеристики и при планировании миссии. В процессе игры пилоты будут набирать experience, и именно поэтому их «профилактическая тренировка» в ходе боевых действий окажется наделена некоторым смыслом.

Немного статистической информации. В игру будут включены около трех десятков миссий, действие которых развернется на пятнадцать гигантских картах. Задания к миссиям будут, как минимум, уникальны. Особо стоит отметить штурм хорошо охраняемого дворца — если я не ошибаюсь, ничего подобного пока еще нигде не было. В MechWarrior 4 будет представлен двадцать один мех, семь из которых ранее нигде еще не встречались. Любой человек, хотя бы минимально, в общих чертах знакомый с игровой серией, легко оценит эти цифры. О фанатах говорить не приходится. Ну и, конечно, различное время суток, различные погодные условия — все это в MechWarrior 4 в обязательном порядке.

Судя по тому, как, что и в каких количествах разработчики говорят о multiplayer'e, можно сделать вывод о том, что они уделяют очень много внимания именно многопользовательскому режиму игры. Комментировать бесконечные feature я все-таки не буду, однако отмечу, что у игроков появится возможность создавать свои собственные миссии и проходить их сообща со своими боевыми товарищами по серверу. Опять-таки десяток различных режимов multiplayer не позволит вам скучать за компьютером.

Графика... Вся доступную нам информацию о графике можно разделить на три части. Прежде всего, скриншоты с той самой пре-альфы версии, которая демонстрировалась на Gamestock'2000. Слова разработчиков. И наши любимые косвенные выводы. Собственно, даже то, что мы видим на картинках сейчас, выглядит очень и очень неплохо. Судя по всему, пре-альфа версия была призвана продемонстрировать модели роботов и самые основные графические эффекты. С этой задачей она вполне справилась. То, что с графической точки зрения игра значительно похорошеет, никаких сомнений не вызывает. В принципе, это подтверждают и сами разработчики. О конкретных технологических возможностях движка пока ничего не сообщается. Говорится лишь, что MechWarrior 4 будет отличаться от MechWarrior 3 так же, как MechWarrior 3 отличался от MechWarrior 2. Эти слова обнадеживают, но никакой дополнительной информации нам не предоставляют. Стоит в очередной раз вспомнить красочные рассказы разработчиков... Бегущие пешеходы, линии электропередач, города... Просто попробуйте вообразить себе все это на скринах, которые перед вами. И помните при этом, что графика должна оказаться еще лучше.

В финальную версию Microsoft планирует включить специальный редактор, позволяющий настраивать игру по своему вкусу. Изменить можно будет десятки настроек мехов, физические законы, возможно, даже правила игры. Пока, однако, не известно, можно ли будет с помощью этого редактора создавать новые миссии...

Сложно предположить, насколько грандиозен окажется в результате MechWarrior 4. Как обычно, Microsoft делает все очень правильно. Без ненужного преждевременного ажиотажа, без излишне громких заявлений разработчики, не пытаясь прыгнуть выше головы, постепенно, медленно, но верно создают шедевр. Об этом проекте вновь начнут говорить тогда, когда это будет нужно Microsoft, и говорить то, что будет нужно Microsoft. Дело в том, что в демоническом характере компании, просто обычный игровой журналист не особенно избалован по-настоящему хорошими играми на PC. Сейчас еще можно назвать издателей, которые могли бы сравниться с Microsoft по количеству стопроцентных хитов, находящихся в разработке на PC. Но что будет через год? В любом случае, что бы ни случилось, мы все от этого только выиграем. А мне остается лишь добавить, что это не последняя статья, посвященная MechWarrior 4, к этому проекту нам придется вернуться еще не один раз...

CM PREVIEW



ДРЭД БАРРЕЛ

**ДЕЛО:
ОТЕЛЬ ИМПЕРИАЛ**

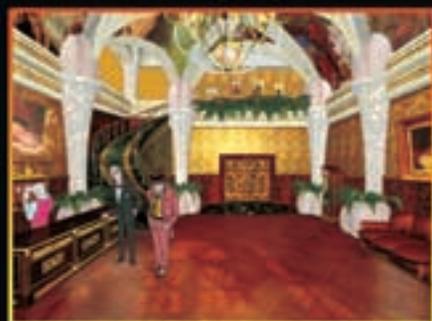
Наш герой - частный сыщик.

Хороший человек, добрый и человеколюбивый. Есть у него, конечно, отдельные недостатки, но кто без греха. И если иногда отважный детектив отпустит сальную шуточку, или оскорбит портье, или немножко совратит горничную, то мы, конечно же, простим его. Проведите несколько приятных вечеров в компании роскошных красоток, веселого детектива, обкурившегося повара и других героев.

**Графика
просто**

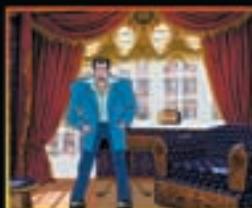
великолепна.

Персонажи характерны и комичны, а женщины столь соблазнительны, что хочется оказаться с той стороны монитора.



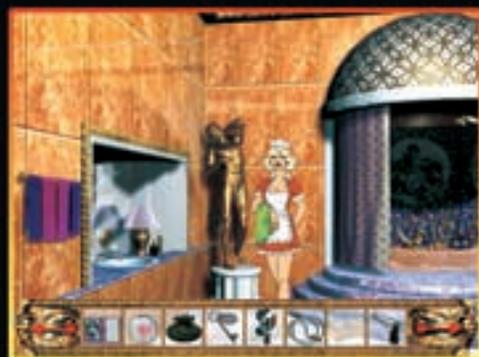
**Игра
эта не для
всех.**

**Но
если Вы не
боитесь
оскорбить свою
нравственность,
то, наверняка,
получите
огромное
удовольствие.**



Игра полна юмора и эротики:

Вы вдоволь посмеетесь, а пикантнейшие сцены и ситуации заставят побурлить кровь. В конце концов, это просто хороший квест.



РУССБИТ-М
ПРОЕКТ - МУЛЬТИМЕДИА

©2000 «Руссобит-М».
По вопросам отправки заказов обращайтесь в коммерческий
отдел «Руссобит-М»: тел.: (095) 965-05-20;
факс: (095) 965-06-01
e-mail: russobit-m@roemall.ru
адрес в Интернете: www.russobit-m.ru

ANACHRONOX



Д

Сергей Арегагин

олгострой. Огромный, амбициозный, яркий и доставший всех долгострой. Три года назад мир впервые услышал об игре, которая недвусмысленно собиралась этот самый мир перевернуть. Впрочем, мир не был особенно против и честно ждал обещанного положенный срок. А потом задался вопросом — а надо ли ждать дальше? Может лучше обойтись без переворотов?..

ПОСЕЛОК НА КРАЮ ГАЛАКТИКИ

Итак, Анахронокс. Город-рытвина на далекой крохотной планете из числа тех, которые обычно не отмечают на карте. В галактике таких мест мириады... Впрочем, так ли это?

Первая же исследовательская экспедиция установила, что на Анахроноксе присутствуют явные аномалии. По всей поверхности планеты были разбросаны странные, похожие на острые шипы возвышенности, источающие потоки энергии. Когда эти объекты были изучены более внимательно, оказалось, что с их помощью можно совершать гиперпространственные прыжки в самые разные места галактики. Естественно, после этого шокирующего заявления к Анахроноксу потянулись тысячи кораблей... Колонизация планеты началась полным ходом.



«Хроники», т.е. по-нашенски «Хроники» — замечательное название для бара, не находите?

Но энергетические шипы оказались далеко не единственным сюрпризом, который таила в себе маленькая непокорная планета. Колонисты время от времени находили загадочные предметы, обладающие очень необычными свойствами. Поскольку природа этих свойств была совершенно не очевидна, артефакты с легкой руки какого-то колониста получили название MystTech (очевидно, от «Mystic Technologies»).

В общем, планета оказалась далеко не такой простой, каковой казалась на первый взгляд. Поговаривают даже, что она была искусственно создана расой пришельцев, которые погибли от страшной эпидемии... Но только фактов в пользу этой теории еще никто не добыл. Да и не досуг искать каких-то призрачных пришельцев, когда прямо под носом происходят куда более животрепещущие события!

ГОСПОДИН «ПИНОКСАПОГОМ»

Интрига сценария берет свое начало с серии убийств, которые всколыхнули весь город. Конечно, Анахронокс никогда не был курортным местом — ведь сюда стягивались торговцы и путешественники со всей галактики. Среди них были и законопослушные граждане, и отъявленные негодяи, и объявленные вне закона преступники. Планета видала самый разный сброд... Но тем не менее, убийства были редкостью на Анахроноксе.

И в этот драматический момент на сцену выходит главный герой — Сильвестер «Слай» Бут (Sylvester «Sly» Boot). Эдакий выдавший виды частный детектив, потрепанный жизнью, саркастично-язвительный, но неизменно держащий марку и не впадающий в уныние. В общем, приятный малый, на которого вывалили ушат грязной работенки. За работу, Слай!

Наш герой не трудится в одиночестве. Его постоянным спутником будет Фатима (только без иронии — сомневаюсь, что ребята из Ion Storm смотрели отечественный блокбастер «Белое солнце пустыни»). Надо сказать, что эта девушка — не совсем обычный спутник, так как она... точнее, ее... В общем, сама Фатима уже давно мертва, а то, что называет «Фатимой» главный



Платформа: PC
 Жанр: 3D RPG
 Издатель: Eidos Interactive
 Разработчик: Ion Storm
 Требования к компьютеру: PII 300, 32Mb, 3D ускоритель
 Онлайн: <http://www.anachronox.com>
 Дата выхода: II квартал 2000 года





На переднем плане наш герой в неизменном черном плаще, а чуть в удалении — тот самый седобородый старец... Нет, это маг. Точно маг.

герой, является не более чем оцифрованным слепком с ее мозга, а полутно и трехмерно-женственным интерфейсом Anachronox. Любопытно, что процедуру «электронного» воскрешения Слай провел против воли самой девушки, которая, кстати, до своей трагической гибели была его напарницей.

И во время настоящей жизни, и в своей электронной инкарнации «Фатима» является по-настоящему верным спутником Слая. Во-первых, она может подсказать ценный совет или дать напутствие. Во-вторых, «Фатима» ведет аудиозапись всех диалогов и, что более важно, хранит ключевые видеозаписи. Короче, без своей напарницы наш герой сел бы в замечательную лужу — факт!

Однако «Фатимой» список спутников Слая не ограничивается. Компаньонами детектива могут стать еще семь жителей Анахронокса, но при этом в партии не может быть одновременно более трех (женственный интерфейс в расчет не берем) участников. На картинках можно увидеть еще двоих персонажей, которые разделят со Слаем все прелести бесшабашных приключений. Первый — низенький седобородый старец с посохом, ну прямо вылитый маг; а второй спутник — рыжая дамочка во фривольной накидке. Видимо, очаровательная воришка...

ФЛАКОН ОДИН, А ИГР ДВА ДЕСЯТКА

Что же, будем считать, что интрига нам известна, с персонажами мы тоже познакомимся. Осталось только выяснить, что представляет собой собственно Anachronox.

Вопрос на самом деле не такой уж простой. Anachronox — не относится к классическим RPG, к которым приучила нас Interplay. Скорее здесь аналогии будут

уместны с «японским» представлением о ролевых играх. Не на сто процентов, но все же уместны. В качестве базовой точки давайте возьмем последние две игры из серии Final Fantasy, с которыми Anachronox ассоциируется в первую очередь.

Аналогия первая — богатый, целостный и наводненный всевозможными заготовленными ответными реакциями мир. Свобода в этой игровой вселенной, конечно, призрачная, так как в ней заранее predeterminedены даже все сражения (подробности чуть ниже). Но зато насколько ярче становится реализация сюжетной линии!

Второе — колоритные персонажи, не дающие ни единого шанса на попытки реализовать «альтер-эго». Слай — это Слай, со всеми его достоинствами и недостатками. Принимайте таким, какой он есть; то же касается и других персонажей.

Третье, и пожалуй, главное — это чувство ритма. Да, да, именно чувство ритма и постоянное смещение игровых акцентов для поддержания динамики и интереса. Anachronox — ни в кое мере не заикливается на одном жанре или наборе действий. Никаких перманентных цепочек «полдлечился-побежал в подземелье-надрал врагам филиейности-чуть живой приполз назад-подлечился...» и так до бесконечности. Когда один жанр расцветает в апогее, его начинает медленно подменять другой — сие и называется чувством ритма.

Реализовано все это следующим образом. В Anachronox, во-первых, включены миниигры на манер тех, что были в играх серии Final Fantasy, а во-вторых, серьезно варьируются периодически получаемые задания. Например, в одной «миссии» (разделение условно, так как мир Anachronox целостен) требуется исчезнуть из лаборатории до того, как в ее недрах произойдет нечто ужасное; в другой необходимо показать себя как профессионального детектива — «сестя на хвост» определенному персо-

Фрагмент интервью с Томом Халлом, посвященный «женским» вопросам Anachronox.

«В: Будут ли женские персонажи в игре? Если да, то какую роль они играют?»

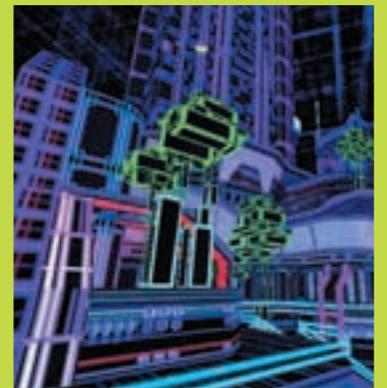
О: Разумеется, будут. Первый женский персонаж — Stiletto Anyway (оцените игру слов — СД.), которая присоединится к нашему главному герою еще в Анахроноксе. В качестве оружия она использует ножи. Властна. Любит держать ситуацию под контролем.

Другой женский персонаж — доктор Rho Bowman, очень перспек-

тивный ученый, однако как человек она очень импульсивна и дерзка... Но при этом свое дело девушка знает туго, поэтому может оказать немалую пользу в расследовании. Предпочитает в качестве оружия использовать сложные технические штучки.

Еще один женский персонаж, пусть не совсем обычный, — это Фатима, электронный секретарь и вечный спутник Слая. Ее прототипом послужила бывшая помощница главного героя. Тесные пространства электронной клетки постоянно доминируют ее, и при каждом удобном случае она не преминет пожаловаться на это Салю».





Бесчисленное множество роликов на движке игры, синхронизация мимики и произносимого текста... О`кей, это уже стандарт де-факто. А вот легкий в освоении редактор, на основе которого несложно создать собственные сцены, а то и целые фильмы — это ноу-хау Anachronox. Больше того, с помощью этого редактора можно клепать даже полноценные игры... Правда, в анонсе почему-то сказано «двумерные игры». Непонятно.

КОНКРЕТНЫЙ БОЙ

Сражаться в **Anachronox** не только можно, но и нужно. Но только в специально отведенных для этого местах, которые предусмотрены сюжетной линией. Никаких random encounters и прочих сюрпризов в игре нет и не будет...

Скучно? Неправда! Заранее известные боевые локации дают два существенных преимущества перед «универсальными» территориями для стычек. Во-первых, на них гораздо увереннее чувствует себя AI, а во-вторых, на таких локациях могут быть размещены определенные хитринки. Ну, например, спрятанный люк в подвал, откуда можно без риска для здоровья атаковать противника; или, наоборот, неприметная решетка, после уничтожения которой только и останется наблюдать за свободным полетом оппонента; или небольшой вентиль, который открывает газовые шлюзы в непосредственной близости от врага...

Сама же структура поединков фазовая. Другими словами, бой разбивается на ходы, а в течение хода сражение идет в реальном времени. Нужно ли говорить, что на результат мордобоя существенное влияние оказывают характеристики персонажей? Понятно, что при прочих равных условиях неповоротливый и медленный боец окажется менее опасен, нежели пронырливый и шустрый.

После боя наступает традиционное обогащение персонажей опытом. Поскольку сами сражения строго предопределены, то дозирован и опыт, а следовательно, и предрешено развитие персонажа... Эту не очень приятную линейность компенсируют многочисленные скиллы, которые получают герои с ростом опыта. Например, Слай в начале игры даже толком и пнуть никого не может, но зато после изучения скиллов Beat и Block он становится достаточно опасным бойцом... Правда, для безоружных оппонентов.

Но и это поправимо. В **Anachronox** не придется надеяться только на мощь кулака. Какой же частный детектив и без оружия? Так что стволы будут на любой вкус. Даже на самый взыскательный.

Существует специальный конструктор, который позволяет не только модернизировать имеющееся вооружение, но и создавать по имеющимся образцам свое собствен-

нажу и сделать из укромного местечка несколько компрометирующих снимков; в третьей нужно пилотировать корабль в классическом аркадном стиле... В общем, разнообразие удивительно велико, а следовательно, будет велика и динамика.

ОБЩЕДОСТУПНЫЙ 3D

То, что **Anachronox** полностью трехмерен, а камера гордо открывает «вид от первого лица», также можно отнести к реверансам в сторону Final Fantasy. Однако из разряда непринципиальных. Сами разработчики не раз подчеркивали в интервью, что модифицированный движок Quake 2 и трехмерность как таковая для них являются только средством. Только средством и не более.

Том Халл (Tom Hall), дизайнер проекта (и попутно президент Ion Storm), даже плакался журналистам, что, дескать, фраза «...на движке Quake 2» немедленно вызывает прямые ассоциации с «фрагами» и «рокет лаунчерами». Но, разумеется, для Anachronox они подходят мало. Трехмерный движок понадобился лишь затем, чтобы воссоздать мир, чтобы реализовать крутые эффекты, чтобы сделать реалистичной анимацию персонажей... Да что тут говорить — посмотрите на картинки и сами убедитесь, что Quake-атрибутикой на них и не пахнет.

Анахронокс выглядит очень жизненно и реалистично. По крайней мере такое впечатление оставляют презентационные ролики, где демонстрируются будни и праздники города. По улицам разгуливают многочисленные создания, погруженные в свои дела; в воздухе шныряют глайдеры, не замечая маленькой шлюпки нашего героя... Короче, никому нет до нас особого дела — мир живет по собственным ритмам, и Слай — не более чем его составляющая. Маленькая шестеренка в огромной машине-Анахроноксе... Здорово и корректно, черт побери, и главное — без лишнего пафоса!

Работа камеры исключительно «кинематографическая». Например, она плавно приближается во время диалогов персонажей, переключая ракурс на говорящего, или просто эффектно крутится вокруг беседующих. При этом сами персонажи не стоят столбами друг напротив друга, а оживленно жестикулируют и вообще всячески стараются поактивнее выразить свои эмоции.



ное. Сами разработчики называют это «модульной системой», подразумевая, видимо, что каждое оружие строится из набора базовых элементов. Причем в качестве таких элементов могут быть выбраны и MystTech, т.е. инопланетные артефакты, представляющие собой разновидность магии для Anachronox. Кстати, возможно, что MystTech можно использовать и отдельно от оружия.

СКОЛЬКО ЖДАТЬ ОБЕЩАННОГО?

Игра, что ни говори, впечатляет. Даже голые цифры — и те выглядят внушительно: более полутора сотен локаций, без малого две сотни монстров, почти полтысячи(!) персонажей. Но есть и еще одна статистика, которая, увы, бьет наповал — три года разработки.

Тут уж команда Ion Storm замучила всех, не забыв и себя... Но даже не в этом дело. Опасность кроится в том, что большинство амбициозных и крупных проектов, подобно Anachronox, часто размазываются во времени и просто умирают. Или все же рождаются на свет, но мертвыми. Последнее еще хуже.

Буду откровенен — Anachronox мне очень симпатичен. Концептуально, стильно, глобально, оригинально — это слишком сильные аргументы в пользу проекта. Но стандарты-то тоже не дремлют и потихоньку тянутся вверх. Движок Quake 2 три года назад был лучшим, два года назад — стандартом, один год назад — недорогим вариантом для total conversion... Сейчас он уже, пожалуй, близок к устареванию.

Ну и ладно, не так нам важна графическая часть игры. Все с ней вполне нормально (если верить картинкам). Другой вопрос, что потихоньку меняется и отношение к ролевым играм. Пришла с приставок Final Fantasy VII, без фурора, но все же достаточно успешно. Был System Shock II, который стал для многих неожиданным примером глубокого и умного скрещивания 3D Action и RPG. Готовятся к выходу Wizardry VIII и Wizards & Warriors (правда, тоже те еще долгострои). Как на фоне этого будет выглядеть Anachronox? И будет ли? Простите мой скепсис, но просто мне вчера удалось ознакомиться с демоверсией Daikatana... Чуть было не сказал «интимно ознакомиться»...



И последнее. В последнем официальном анонсе срок выхода Anachronox определен как «второй квартал 2000 года». Этот номер появится в продаже где-то в середине мая, т.е. незадолго до окончания этого самого «второго квартала»... Ну и как, вы уже купили?..

СИПРЕVIEW



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, 928-6089, 928-0360

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.

<p>\$89.99</p> <p>Xena Система: Nintendo 64 (NTSC) Ролевая игра по мотивам известного сериала</p>	<p>\$65.99</p> <p>Duke Nukem 64 Система: Nintendo 64 (NTSC) Популярный action</p>	<p>\$89.99</p> <p>Donkey Kong 64 Система: Nintendo 64 (NTSC) Продолжение самого знаменитого сериала Donkey Kong</p>
<p>\$59.99 \$79.99</p> <p>Zelda 64 Система: Nintendo 64 (NTSC) Лучшая RPG всех времен</p>	<p>\$69.99</p> <p>Turok: Rage Wars Система: Nintendo 64 (NTSC) Многопользовательская версия знаменитой игры</p>	<p>\$79.99</p> <p>Shadow Man Система: Nintendo 64 (NTSC) Трехмерные приключения от третьего лица</p>
<p>\$79.99</p> <p>Ridge Racer 64 Система: Nintendo 64 (NTSC) Гонки на спортивных машинах</p>	<p>\$35.99</p> <p>Expansion Pack Система: Nintendo 64 (NTSC) Расширение оперативной памяти для приставки на 4 МБ</p>	<p>\$149.99</p> <p>Nintendo 64 (US) Система: Nintendo 64 (NTSC) 64-битная игровая приставка к телевизору (в комплекте 2 джойстика)</p>
<p>\$99.99</p> <p>Game Boy Color Система: Цветной Game Boy 8-битная игровая система с цветным экраном на 56 цветов</p>	<p>\$57.59</p> <p>Game Boy Система: Черно-белый Game Boy 8-битная игровая система с черно-белым экраном</p>	<p>\$44.99</p> <p>(Color) Tarzan Система: Цветной Game Boy Приключения по мотивам мультипликационного фильма</p>
<p>\$44.99</p> <p>(Color) Quest for Camelot Система: Цветной Game Boy Приключения героев из популярного мультфильма</p>	<p>\$44.99</p> <p>(Color) Men in Black Система: Цветной Game Boy Аркада с героями из популярного мультфильма</p>	<p>\$22.19</p> <p>Daffy Duck Система: Черно-белый Game Boy Приключения утки в космосе</p>
<p>\$9.99</p> <p>(PAL) Moto Racer Система: Sony PlayStation (PAL) Гонки на мотоциклах</p>	<p>\$41.99</p> <p>(PAL) Croc 2 Система: Sony PlayStation (PAL) Вторая часть приключений крокодила</p>	<p>\$43.99</p> <p>(PAL) Spyro 2 Система: Sony PlayStation (PAL) Продолжение приключений динозаврика</p>

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

Платформа: PlayStation, PC
 Жанр: RPG
 Издатель: Square
 Разработчик: Square
 Онлайн: www.square.co.jp
 Дата выхода: лето (Япония), осень (США и Европа)

FINAL FANTASY IX

В то время как генеральный продюсер и основатель сериала Final Fantasy президент компании Square Hironobu Sakaguchi заканчивает работу над проектом своей мечты — одноименным фильмом, который оказался для него несколько важней и интересней каких-то там видеоигр, оставленные без его внимания разработчики продолжают ваять действительно последнюю (для PlayStation) Final Fantasy.

Борис Романов

Пригласив для ее претворения в жизнь оригинального дизайнера и художника первых игр из этой серии, они теперь пытаются вернуть ее к своим истокам, обещая на время покончить со всей этой, якобы, научной фантастикой и, как выяснилось, совершенно не нужной такой игре, как Final Fantasy, реалистичностью. Чем все это у них закончится, пока никому не ясно, так как Square решила не показывать свой очередной шедевр публично, ограничившись раздачей направо и налево нескольких скриншотов и кучи обещаний. Тем не менее, все мы прекрасно понимаем, что Square могла и этого не делать, так как игры под торговой маркой Final Fantasy люди уже давным-давно покупают не глядя. Да и вообще, мы просто обязаны сказать Square спасибо хотя бы за то, что она все еще продолжает хоть что-то делать на поприще создания новых ролевых игр для приставок, а не продает ежегодно пустые коробки с названием Final Fantasy и не зарабатывает на этом кучу денег.

Но на самом деле в случае с девятой Final Fantasy надежда на то, что она окажется не только высокобюджетной, но и просто хорошей игрой, у нас еще осталась. Все дело в том, что в этот раз Square выпускает игру совсем не для того, чтобы испортить жизнь каким-то там Nintendo с Sega (как это было в случае с недоделанной Final Fantasy VII и изрядно подпорченной пятиминутными магиями Final Fantasy VII). Этим летом Square, вроде бы, собралась выпустить свою самую известную игру просто так, практически ради одного лишь искусства. И даже если в ней вновь кроме безупречных видеороликов ничего сверхъестественного не окажется, девятая часть Final Fantasy все равно войдет в историю хотя бы потому, что

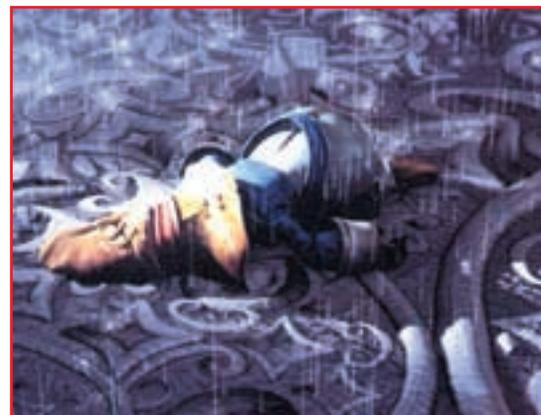
ним из самых талантливых японских художников. Речь здесь идет о знаменитом, по крайней мере в узких кругах поклонников раннего творчества Square, дизайнере Yoshitaka Amano, чьи работы смогли надолго запомниться тем из нас, кто начал играть в Final Fantasy еще до ее превращения в орудие борьбы компании Sony за лидерство на японском рынке игровых приставок.

Итак, Final Fantasy в своей девятой части возвращается к своим истокам. А это, на самом деле, означает очень много. Продолжительность игры теперь снова составит



не более 40 часов, а в вашей команде во время битв снова окажется сразу четыре героя. В сериал снова вернутся супердеформированные персонажи (пусть и несколько далекие от тех, которых нарисовал сам Amano), а боевая система, путем включения в игру деления персонажей на классы, должна опять стать хоть немного более продуманной. И хотя о последнем, честно говоря, можно даже и не мечтать (ни одна из серий Final Fantasy не могла похвастаться действительно качественной боевой системой), великолепный арт и высокобюджетные видеоролики смогут снова помочь нам забыть о таком маленьком недоразумении. Осталось лишь помянуть о том, что Square хоть в этот раз ничего не напутает с сюжетом своей самой знаменитой игры, а то замечать в нем очередные глупости и дыры будет уже просто невыносимо. Но зато мы уже сегодня можем с полной уверенностью сообщить вам о том, что, в отличие от предыдущей части, в девятой Final Fantasy станет сразу на

один дефект меньше. Разработчиками этой игры были отправлены на помойку истории много-много часовые (извините, многоминутные) магии, которые чуть не убили предыдущую последнюю фантазию. Вместо этого встреча с гигантскими мифическими существами, способными наносить максимальный ущерб врагам, нас будет ждать лишь за отдельную, причем довольно высокую, плату. Как вы, наверное, уже сами поняли, в девятой Final Fantasy вновь вернулись в своем первоначальном виде магия и, соответственно, магические поинты. Кстати говоря, построенная на применении кристаллов, дающих героям различные способности, магическая система новой Final Fantasy преподносится ее издательством чуть ли не как самый главный ее атрибут. Бить может, это обстоятельство и действительно сможет положительно сказаться на описываемой здесь RPG, однако делать из него событие мирового значения, наверное, не стоит. С другой стороны нельзя не отметить тот факт, что в девятой Final Fantasy вернулись, а также, по заверениям Square, значительно увеличились в своем количестве ситуации, попав в которые, игроки смогут сделать свой выбор дальнейшего развития игры. Нет, ничего в сюжете от этого не изменится, однако, по крайней мере, нам вновь разрешат выбирать в Final Fantasy дальнейшую судьбу тех или иных предметов. Трудно сказать, во что конкретное выльется эта фишка, однако



для того, чтобы мы могли получить полное удовлетворение от второго и третьего прохождения RPG от Square, эта опция сможет действительно пригодиться.

Как уже было неоднократно сказано выше, девятая Final Fantasy будет снова представлять собой фактически сказку, действие которой происходит в фантастическом мире, населенном различными расами. Этот мир, по последней моде, будет состоять, в основном, из парящих в небесах городов, сообщения между которыми будут происходить при помощи летучих кораблей. Соответственно, и у наших героев, как и принято, будет иметься в наличии свой летучий корабль, на котором вы не только сможете путешествовать по миру игры, но и на котором обязательно произойдут и некоторые ее события. К сожалению, ни о размерах этого мира, ни об основах сюжетной линии своей новой игры Square пока предпочитает особо не распространяться. Зато нам совсем недавно позволили узнать (да и то благодаря рекламной компании Coca-Cola, которую последняя в Японии проводит совместно со Square) имена восьми основных героев девятой Final Fantasy, глазами которых мы и будем наблюдать за всем происходящим в описываемой здесь игре. Главным героем **FF IX** станет ни кто иной, как шестнадцатилетний хвостатый (!) ворюшка по имени Zidane Tribal, который знаменит своей любовью к красивым (хвостатым?) девушкам. Вместе с ним в одной команде также окажется тридцатитрехлетний рыцарь Adelbert Steiner, который будет охранять третьего персонажа — наглуго принцессу по имени Garnet Til Alexandros (сем-



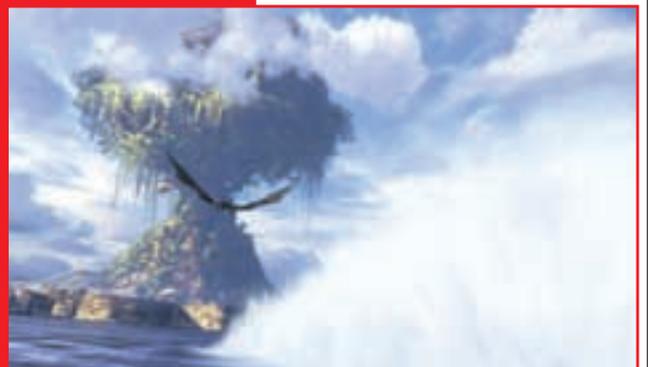
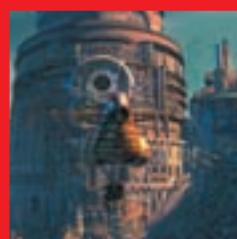
надцатая). К этой разношерстной компании также присоединится самый симпатичный персонаж игры — девятилетний (или девятилетняя) черный маг (или магичка) VIVI, вокруг проблем которого, скорее всего, и будет развиваться весь сюжет игры. Тем не менее, по-настоящему главных героев в **Final Fantasy IX** просто не будет. В ней, точно так же, как в шестой серии FF, каждый из персонажей будет приносить свою лепту в развитие сюжета. Таким образом, Square в очередной раз попытается приблизить свое новое творение к истокам сериала, ну или, по крайней мере, к его самой удачной части. Остальные же четыре основных персонажа игры, а именно шестилетняя девочка Eiko Carol, воительница с трагичес-

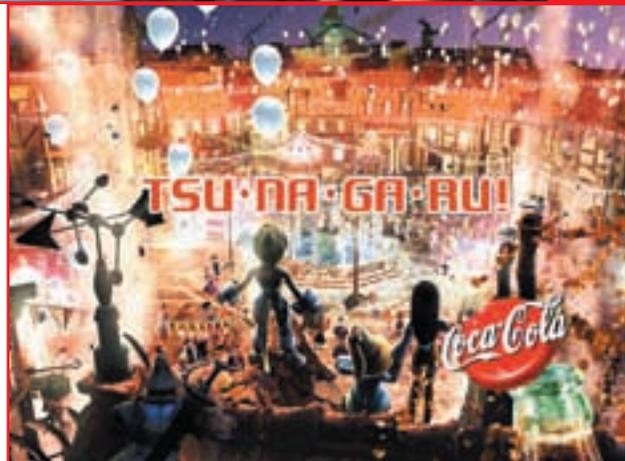
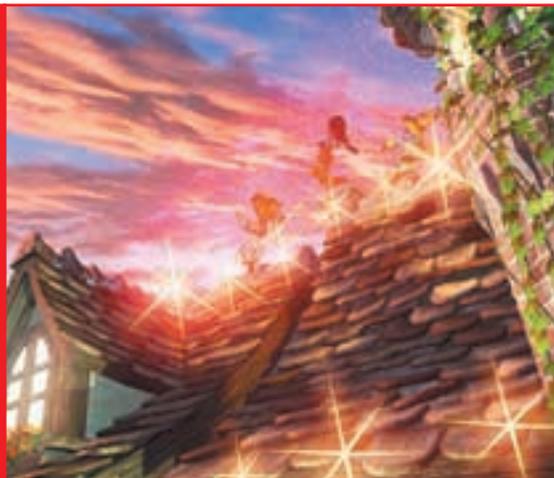
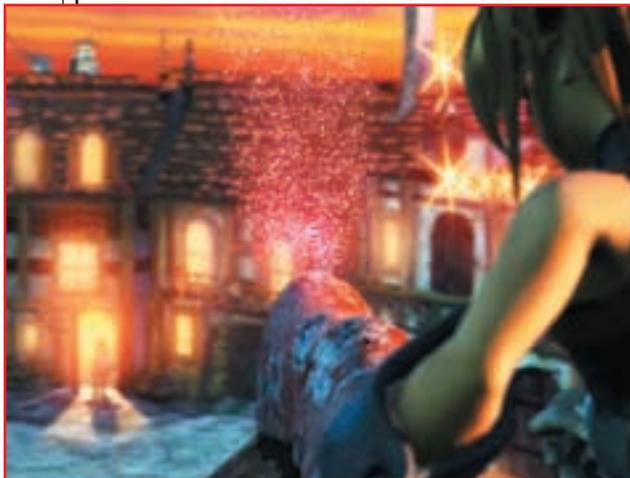
ким прошлым Freija Crescent, непонятная пока обжора (не смейтесь) Quina Quen и человек-волк Salamander Coral, судя по всему, были добавлены в список основных действующих лиц разработчиками, как говорится, до кучи. Хотя, быть может, я и не прав.

Перед заключительной частью нашего рассказа о самом главном хите этого лета хотелось бы коснуться еще одного момента, который стал нам известен буквально на днях. На страницах одного из японских игровых журналов представители Square рассказали миру о том, что в **Final Fantasy IX** будет использована «новая» система обучения персонажей различным специальным приемам

и возможностям. А заключается она в следующем. Некоторые, а может быть и все предметы в игре (оружие, одежда, щит и магические аксессуары) смогут постепенно «обучать» ваших героев какой-нибудь новой возможности. Причем на каждого конкретного персонажа эти предметы будут иметь свое собственное действие. Закончив же обучение, вы можете поменять их на новое, а старое отдать другим членам вашей команды. Быть может для Square такая система и кажется новой, только вот ее различные варианты вот уже который год мы можем найти буквально в каждой RPG от любой компании.

Вот, собственно, и все, что мы можем сегодня сообщить нашим читателям о такой несомненно грандиозной, местами безумно красивой, но все-таки до глубины души старомодной ролевой игре, как **Final Fantasy IX**, в которой Square решила вернуться к своим истокам (сколько раз я уже повторил эту фразу?). Не стоит и говорить, что никаких кардинальных изменений по сравнению с предыдущими частями этого сериала вы в ней, скорее всего, так и не найдете, да и причислять ее к списку самых значительных и интересных игр всех времен и наро-





дов пока еще слишком рано. Более того, существует вероятность, что в ней никакого возвращения к настоящим истокам (кроме как поверхностного) так и не произойдет, и мы в ней в очередной раз получим просто еще одну Final Fantasy. В любом случае, последнюю игру из этой знаменитой и популярной серии, которая появится на 32-бит-

ном формате, пропускать не стоит. Хотя последнюю фразу можно было бы и не говорить.

P.S. Несмотря на то, что официальной датой выхода описанного здесь вкратце сверхшедевра до сих пор является девятнадцатое июля, существует вероятность, что эта дата будет в скором времени изменена. Все дело в том, что многострадальный Dragon Quest VII был вновь перенесен его издательством на лето, примерно на конец июня. Не стоит и говорить, что выпускать две мега-RPG с разницей в 2 недели не решится ни Enix, ни Square. Так что кому-нибудь из них придется уступить «товарищу» дорогу и отложить свой супер-пулпер проект на более поздний срок. Будем надеяться, что в очередной раз будет отложен именно Dragon Quest, и мы сможем получить в свою коллекцию девятую Final Fantasy точно в заявленный срок.

СИ PREVIEW

ELDORADO GATE

Одной из главных особенностей девятой Final Fantasy является тот факт, что над ее претворением в жизнь вновь поработал непревзойденный художник Yoshitaka Omano, которому готовы петь дифирамбы все мировые игровые журналисты (включая и меня).



был заменен руководством Square на довольно посредственного (по моему мнению) рисовальщика, нам неизвестно, однако по некоторым данным Yoshitaka Omano просто захотелось большей самостоятельности, и он самовольно, так сказать, отошел от дел.

Однако его «затворничество» длилось недолго. Поработав над своей серией комиксов, а также над парой-тройкой других проектов, он внезапно вернулся к работе над играми, причем поначалу совсем не для издательства Square. И хотя первая его «независимая» игра (Kartia от Atlus) не смогла добиться бешеной популярности, его уникальное видение мира и манера рисования смогли привлечь внимание общественности даже к такой обычной во всех остальных отношениях игре.



Все дело в том, что во многом именно благодаря его искусству в свое время и смогла прославиться на весь мир крупнейшая RPG от Square. И именно его неучастие в реализации седьмой и восьмой сериях Final Fantasy привело очень многих, опять же включая меня, в настоящее уныние. Чем был вызван такой поворот событий, когда один из самых талантливых художников

Платформа: Dreamcast
Жанр: RPG
Издатель: Capcom
Разработчик: Capcom
Онлайн: www.capcom.co.jp
Дата выхода: лето 2000



После этого амбициозный капкомовский продюсер по фамилии Okamoto, только что создавший свою собственную компанию Flagship, принялся воплощать в жизнь проект своей мечты — многосерийную ролевую игру, каждая часть которой выходила бы не реже чем один раз в два месяца и на прохождении которой игрок тратил бы не более 5-6 часов. Пожелав привлечь к своему новому проекту как можно больше внимания прессы и игроков, он предложил Omano присоединиться на время к своей команде и создать для его первой самостоятельной игры достойных персонажей.

Как вы можете догадаться, перед вашими глазами сейчас находятся именно плоды их совместной работы, в которых прекрасно ужились как идеи Okamoto о похуже на телесериал ролевой игре, так и характерные только для Omano изысканные персонажи. Последних, кстати говоря, Yoshitaka Omano успел нарисовать целую кучу. И все для того, чтобы их всех хватило на все 24 запланированные серии Eldorado Gate.

О чем будет эта игра и когда выйдет хотя бы ее первая серия, мы просто не знаем. Однако, как и в случае с девятой Final Fantasy, одно лишь участие в этом проекте вознесенного нами до небес Yoshitaka Omano гарантирует ему хоть какой-нибудь успех. Осталось лишь надеяться, что Okamoto нас не подведет и мы сможем в будущем наслаждаться творчеством Omano чаще, чем раз в пять лет.



СИ PREVIEW

Мы тусуемся на www.mts.ru

Любимый тариф

прямой московский номер

Абонентская плата:

12* в месяц

Стоимость минуты разговора:

0,26* днем

0,15* вечером

0,06* ночью

Молодежный тариф

федеральный номер

Абонентская плата:

4* в месяц

Стоимость минуты разговора:

0,20* днем

0,14* вечером

0,04* ночью

* цены указаны в у. е. без учета НДС и НсП

Специальное предложение!

Только в центрах продаж МТС

Motorola 3188

Motorola 3788

79 у.е.



ГЕНСАЦИЯ!

**КАЧЕСТВЕННАЯ
И ДОСТУПНАЯ СВЯЗЬ**

Центры продаж МТС:

ул. Садовая-Каретная, 2 (ст. м. "Маяковская"); 1-й Голутвинский пер., 2/10, стр. 1 (ст. м. "Полянка");
Известковский пер., 7, стр. 1 (ст. м. "Таганская"); Тетеринский пер., 18, стр. 5 (ст. м. "Таганская");
ул. Малая Дмитровка, 5 (ст. м. "Чеховская"); пр. Маршала Жукова, 4 (ст. м. "Полежаевская").

www.mts.ru

Тел.: (095) 766-0177, 928-4355

Лицензия Государственного Комитета РФ по связи и информатизации №14665. Товар и услуги сертифицированы.

Подключайтесь - пока бесплатно!

МТС
GSM



LEGENDS OF MIGHT & MAGIC



Платформа: PC
Жанр: Action-RPG
Издатель: 3DO
Разработчик: New World Computing
Онлайн: www.3do.com
Дата выхода: осень 2000 года



Что творится с нашим несчастным миром? Вначале все думали, что мыльные оперы — это прерогатива мексиканцев и всяких прочих боливийцев. Потом выяснилось, что японцы — тоже не дураки в массовом порядке штамповать продолжения своих любимых консольных хитов.

Лев Емельянов

Не далее как в #7 (64) Страны Игр мы с вами с легким удивлением отмечали удивительную прыть компании 3DO, выпустившей восьмую часть сериала Might & Magic меньше чем через год после седьмой. Прошел месяц. И уже 10 апреля на новостных сайтах замелькала сенсация: очередная игра уже почти на подходе!

Как реагировать на такое известие? Ведь всем ясно, что потенциал движка и игровой концепции, на которых были сделаны три предыдущие серии, исчерпан полностью и даже с перебором. При всем желании больше из них ничего выжать не удастся. Несчастный мир Хеен уже побывал, кажется, во всех переделках, которые только можно вообразить, и его спасение слегка приелось. Как ни грустно, но последняя серия была встречена довольно прохладно широкими массами. Кстати, пользуясь случаем, я хотел бы выразить огромную признательность читателю «Страны Игр», подписавшемуся как Ценитель, который в своем письме (СИ #8 (65) 2000) критикует нас за недостаточность, по его мнению, высокий рейтинг (8,0), поставленный Might & Magic 8:

Day of the Destroyer. Мой друг! Как отраднo узнать, что у тебя есть единомышленники! Как геймер я согласен с вами на все сто — игре, подарившей нам столько удовольствия, конечно же, мало такой оценки. Я тоже являюсь старым поклонником серии и ставлю M&M 6: The Mandate of Heaven выше чем, например, Baldur's Gate. Но как журналист я вынужден категорически не согласиться. Поймите, восьмая серия ОБЪЕКТИВНО хуже шестой по всем параметрам! Она меньше, она примитивнее, она, если хотите, пошлее. Сюжет прост как правда, и псевдо нелинейность с необходимостью выбирать, какой фракции помочь, — чисто формальная. А подземелья? Ведь вы не встретите ни одного лабиринта, в котором можно было бы по-настоящему заблудиться! В восьмой серии нет ничего даже отдаленно напоминающего Corlagon's Estate, Castle Darkmoor, Tomb of Varn или Castle Alamos по стилю, сложности, размеру, дизайну, головоломкам и даже разнообразию текстур на стенах! Что касается музыки и озвучки, то они хороши, но глубоко-глубоко вторичны! Если мелодии из шестой части до сих пор крутятся у меня в голове, то музыка из двух последних серий забылась сразу после выполнения команды Uninstall. Это очень большой грех в нашем деле — штамповать в течение двух лет сиквелы, которые хуже оригинала! В двух последних играх катастрофически не хватает души и фантазии. И поэтому восьмая серия никак не тянет на более высокую оценку (скажу по секрету, если бы статью писал не я, а кто-нибудь другой, рейтинг был бы еще ниже).

Но хватит, хватит перемывать косточки покойникам! Это уже вчерашний день, нам же интересно, что будет дальше! А дальше начинаются вещи совсем удивительные. New World Computing делает крутой разворот и меняет практически все: в новой игре, получившей название **Legends of Might & Magic**, будет новый движок, новая ролевая система, новый дизайн, и вообще — она будет ориентирована на режим Multiplayer. Вот так. Теперь давайте разбираться подробнее.



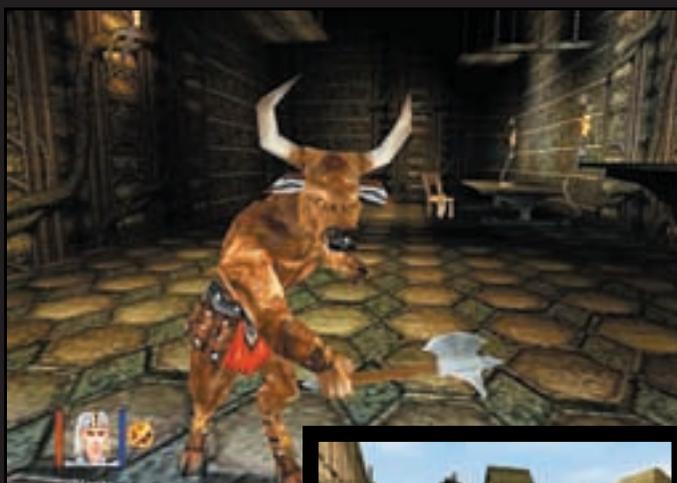
погулять по окрестностям замка Ironfist я готов отдать все что угодно! Естественно, будет и четвертый, абсолютно новый мир, о котором пока известно лишь то, что там развернутся перипетии грядущих HoM&M 4 и M&M 9. В каждом модуле нам предстоит отыскать и заполучить по древнему магическому артефакту (Боже мой! Как меня эта святая простота достала: четыре мира — четыре артефакта, все четко, как в аптеке!). Ну а потом — как всегда, бой с Главным Злодеем. На этом позвольте закончить с лирикой и перейти к физике, т.е. техническим деталям.

ПРОГРЕССНАЛИЦО

Как известно, в прошлом году 3DO выложила 250 тысяч зеленых бумажек с портретами американских президентов и лицензировала у компании Monolith ее весьма прогрессивный трехмерный движок LithTech 3D, причем версию 2.0 (этот engine находится в состоянии постоянной доработки и обновления). Как говорится, нам легких путей не надо. Впрочем, назвать LithTech просто движком — значит страшно оскорбить его создателей: полное название этого продукта звучит как LithTech 3D Game Operating System. Во как! Трехмерная игровая операционная система! Для справки: на этом движке уже были созданы такие популярные представители жанра Action, как Shogo: Mobile Armor Division и Blood 2: the Chosen, а в настоящий момент в разработке находится еще около десятка игр от самых разных девелоперских контор. Те немногие, кому удалось в свое время увидеть технологическую демку «Легенды», были, мягко говоря, потрясены. Во всяком случае, в отсутствии оригинальности эту игру никто упрекнуть не сможет.

При попытках выведать у Джона ван Канегема, чем же конкретно «Легенды» будут отличаться от классических ролевых серий, Мастер признал, что решение перейти на полноценный трехмерный движок «имело свои последствия», как положительные, так и не очень. Разумеется, погружение в игровой мир теперь будет более глубоким, никаких больше плоских картинок и прочих условностей. Все существа, деревья, бочки, камни и т.д. — полигональные. Однако за все нужно платить. При всей своей прогрессивности LithTech 2.0 не в состоянии выводить на экран одновременно столько монстров и прочих объектов, сколько мы могли наблюдать в трех последних играх серии. Аналогично придется забыть о ставших уже привычными огромных и густонаселенных открытых пространствах. Мистер ван Канегем клянется, что они выжимают из движка все возможное и невозможное и даже устраивают ему специальные тесты на прочность, запикивая в кадр как можно больше существ одновременно. Он также напомнил, что «текущий уровень развития технологии всегда навязывал игровым дизайнерам определенные ограничения» и что его команда уже приучена прорываться через технологические ограничения и создавать лучшие в мире игры — хотя, естественно, сам характер этих ограничений менялся на протяжении истории компании. Вот так — без ложной скромности и со вкусом. Хотя, с другой стороны, руководителю New World Computing подобные заявления простить можно — это действительно признанный Мастер игроделания.

Теперь — к конкретным деталям. Очевидно, что обсчет и рендеринг полигональных моделей требует кучу времени и изрядных затрат мощности процессора. В этой связи число противников, с которыми вы можете одновременно столкнуться, будет уменьшено от более чем двухсот до пятидесяти максимум. Но не стоит расстраиваться: во-первых, трехмерный движок открывает совершенно новые боевые возможности, а во-вторых, не надо забывать, что на первый план в сражениях выходит action — я думаю, что пятьдесят противников хватит за глаза! Кстати ска-



зать, авторы обещают, что они раз и навсегда покончили с одинаковыми как почтовые марки монстрами — в «Легендах» вы не встретите двух одинаковых моделей, все враги будут реально отличаться друг от друга внешне.

Что же касается чисто зрительных впечатлений — скрины перед вами, господа, и я думаю, они говорят сами за себя. К сожалению, пока по этим картинкам не очень ясно, как будет организован интерфейс, но видны и световые эффекты, и то, что управлять героем мы будем от первого лица (впрочем, LithTech может с одинаковой легкостью обходить и вид со стороны), и что дизайн уровней выполнен вполне достойно. Впечатляет, в общем. Девушки с топорами в руках — изящны и почти не угловаты, личи — страшны и при этом без труда отличаемы от скелетных воинов, например. Синие драконы, минотавры — все на месте, всех можно узнать. По словам разработчиков, сражения будут в высшей степени зрелищны, динамичны и кровавы. Посмотрим, посмотрим, главное здесь — не скатиться в бездумную аркаду, которая все равно вряд ли сможет всерьез конкурировать со столпами этого жанра.

НАПОСЛЕДОК

Разумеется, мы будем с нетерпением ждать новых известий об игре — в конце концов, до Е3 осталось совсем немного времени. Очень хочется надеяться, что «Легенды» оживят славную серию, которая последнее время пребывала в некоем застое, и очень не хочется думать о том, что, возможно, нас ждет еще один позорный экшн (впрочем, «Крестоносцев» разрабатывала не New World Computing, а совсем другие люди, так что, даст Бог, в этот раз пронесет).

Во всяком случае, очевидно, что финансовые аппетиты 3DO не знают никаких пределов — в планы компании теперь входит одновременный выпуск уже четырех жанровых сериалов на базе одной игровой вселенной: **Legends of M&M** (смесь экшна и RPG), **Heroes of M&M** (пошаговая стратегия), **Might & Magic** (классическая чистокровная ролевая игра) и **Crusaders of M&M** (чистый экшн).

Насколько сможет мир Might & Magic выдержать такую безжалостную эксплуатацию? Не знаю, не знаю. Возможно два варианта: или расцвет и бурное развитие, или откат в примитив и попу: (. К сожалению, опыт старого прагматика подсказывает, что второй вариант намного более вероятен. Нельзя одновременно заниматься искусством и бизнесом, надо выбирать что-то одно — или творить волшебные миры, или выколачивать деньги из наших карманов. Но не будем о грустном, лучше подождем выхода «Легенды», при любом раскладе это будет новый интересный опыт.

P.S. Между прочим, Might & Magic 9 (настоящая, ролевая!) тоже будет использовать движок LithTech 2.0, хотя, скорее всего, внешне она будет выглядеть совсем иначе, чем «Легенды».



DIAMOND

GAMERS
EDITION

VIPER II[®]

Кто сказал,
что играть надо честно?

- Однопроходный движок наложения четырех текстур QuadTexture™
- Сжатие текстур S³TC - максимальная реалистичность в трехмерных играх
- Беспрецедентная производительность DVD - полноэкранное воспроизведение цифрового видео
- TV-выход превращает ваш компьютер в домашний кинотеатр для игр и фильмов

Пристегните ремни.
Взлетаем!

Каждый игрок знает, что с хорошей видеокартой можно получить от игры гораздо больше удовольствия. Поэтому над созданием Viper II работали самые ярые игроки из числа инженеров S3/Diamond Multimedia. Если вам нужны высокие разрешения и фотореалистичные изображения, потрясающая скорость в играх и визуальные эффекты, то Viper II — ваш лучший выбор.

Конкуренты бледнеют перед мощью новых технологий. Viper II содержит первый в индустрии однопроходный движок наложения четырех текстур QuadTexture™, который обеспечивает самые реалистичные эффекты в играх. Ну, а про высочайшую производительность на больших разрешениях мы скромно промолчим. Просто прочтите несколько обзоров и поиграйте в Quake III.

Построенный на базе процессора Savage 2000, Viper II обеспечивает вас всеми возможностями 2D и 3D ускорения, поддержкой DVD и TV-вывода.

Unleash the Power
Viper II Has Landed

Спрашивайте в ближайших магазинах!
www.diamondmm.ru



ВЫПИСАЛИ В "ОНЛАЙН"...

http://www.gameland.ru



От: Columbo Кому: Sergei Dolinsky

Отправлено: 23 февраля 2000 г. Тема: EGN

Здравствуй, уважаемый ДолСер!
Решил тут недавно убить Асю и поставить ИГНата. Скачал себе EGN2 с www.egnus.com, поставил, заполнил анкету, жму "отправить данные". Он начинает отправлять и пишет "Error: Timeout"...

Так вот, у меня вопрос: это у них сервер упал или у меня связь отстойная?

Я пробовал колбасить "регистра", не помогает. Нашел там что-то про прокси. Пробовал ставить туда egn.brainscan.net и порт 1080 — не хочет. Пробовал свой прокси и свой порт — то же самое. И, главное, у меня нет никакого INI-файла. Может, пришлешь свой INI-файл?
Заранее благодарю, Lt. Columbo (columbo@freemail.ru)

Не знаю, каковы пропорции между бумажной и электронной корреспонденцией в рубрике "Письма" (кстати, надо бы поинтересоваться у Димы Эстрина!), а вот в "Онлайн" поступает исключительно электронная почта. Оно и понятно, интернетчик вряд ли станет кропать бумажное послание, клеить марки, тащить в отделение связи, когда под рукой "Outlook" или "The Bat!"...

...И что же у нас там, в посланиях читателей? В подавляющем большинстве — вопросы, критика, советы и, что особенно приятно, добрые слова в адрес рубрики. Конечно, мы (т.е. ведущий и постоянные авторы) стараемся ответить каждому, тем более что сами регулярно призываем читателей писать нам. Так что если ответ немедленно не получен, не ругайтесь, подождите, дойдет очередь и до вас.

Переписка с читателями — важная часть жизни рубрики, многие темы и обзоры "провоцируются" именно вашими посланиями. По количеству пришедшей почты можно оценить и "точность попадания" в читательский интерес. За время существования "Онлайна" пальму первенства удерживают два материала: "Полная и окончательная настройка QII" (в трех частях) и... первоапрельская, прошлого года, шутка о софтверном эмуляторе 3Dfx, обгоняющем на слабых машинах своего hardware'ного собрата! Письма с просьбой прислать установочный комплект "Эмулятора 3Dfx" приходят с завидной регулярностью до сих пор! Вот уж пошутили, так пошутили...

Чаще всего общение с читателями ограничивается советами по решению игровых и интернетовских проблем или пожеланиями о расширении рубрики, хотя иной раз из переписки по сетевому вопросу уже можно составить небольшой FAQ. Случается получать и просто прикольные послания.

Но начнем мы с более серьезных тем.

От: Bloody SPOT Кому: DOLSER@GAMELAND.RU

Отправлено: 22 марта 2000 г. Тема: heeheeelp!!

Dolser, помоги мне, пожалуйста, у меня проблема — когда я режусь в Кваку 2 на серваке zone.ru и на всех остальных (и во все другие игры), у меня пинг за тысячу!!! Хотя комп недавно апгрейдил до PII-450! А

модем usrobotics sportster 33.6 fax!!
Провайдер вроде самый лучший в нашем городе (в Казани)!

Bloodest aka Kirill Litovinsky

From: Sergei Dolinsky To: Bloody SPOT

Sent: March 23 Subject: Re: heeheeelp!!
Попробуй играть на www.heat.net — по моим наблюдениям это один из самых быстрых общедоступных серверов для многих Action'ов, стратегий и т.п. Может быть, из зарубежных еще и Mrplayer не плох.

Если и там будет погано — скорее всего у тебя неважная АТС, перегруженный провайдер или зашумленная линия (если наводится высокочастотная помеха, то помогает фильтр)... Проверишь, — напиши.

От: Bloody SPOT Кому: DOLSER@GAMELAND.RU

Отправлено: 24 марта 2000 г. Тема: heeheeelp!!

Здравствуй!! Ура, ура! Я зарегистрировался на heat.net (http://www.heat.net) — вечером пинг нормальный 200-400! Но днем все равно около 700-1500! ЭТО УЖАСНО!!!

И расскажи, пожалуйста, про фильтр поподробнее.

From: Sergei Dolinsky To: Bloody SPOT

Sent: March 23 Subject: Re: heeheeelp!!

Поздравляю! Теперь, значит, так :).
Если на Хит.нет все хорошо — то, похоже, проблема не в шумах. Остается два варианта:

А) До этого ты обитал на перегруженных серверах (предельная пропускная способность их линий связи достигнута или сами аппараты "не тянут" — игра капут!). Решение проблемы — отныне играй на Хит.нет. Там, кстати, и контингент подходящий — наши соотечественники, иностранцы, есть кого поубивать, одним словом. Я и сам на Хит.нет ИТ практикую (демо-версия, Death Match, любимейший режим InstaGib)...

или
Б) Именно по ВЕЧЕРАМ у твоего провайдера линии забиты под завязку.

Залезь к нему на сайт и посмотри график загрузки (в % от его пропускной способности на Европу или США). Если загрузка стабильно выше 80% — уже плохо... Решение проблемы — меняй провайдера или передвинь время игры на менее загруженные часы (бросай учиться, игре это только мешает! :)).

От: Akimov Urty <uraak@ok.ru> Кому:

<dolser@gameland.ru>

Отправлено: 29 марта 2000 г.

Тема: Послеобеденные игры

Здравствуйте.
Недавно прочитал вашу статью о послеобеденных играх. И решил написать об одной хорошей игре в карты — "Тысяча" (обычно говорят "Штука"). Кстати, сам я ее нашел недавно, где — уже забыл :). Я ее, для вашего удобства, записал на http://underworld.fortunecity.com/controlpad/1042/1000.zip (весит 244кб). Приятного послеобеденного отдыха :).

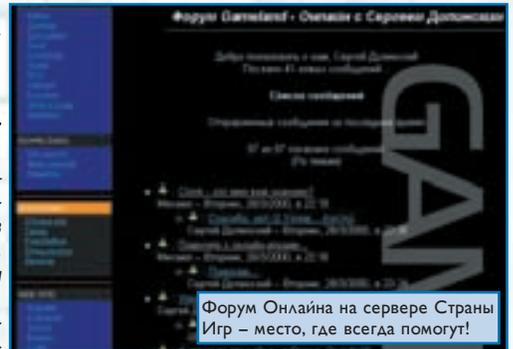
От: art Кому: dolser@gameland.ru

Отправлено: 19 марта 2000 г.

Тема: mahjongg

Привет, Сергей!

Относительно мартовского номера — "Онлайн", стр. 40. Мне очень нравится mahjongg'и, понравилось



Форум Онлайна на сервере Страны Игр — место, где всегда помогут!

и то, что Вы написали про Kyodai Mahjongg. Вот только на диске к журналу я его не нашел — рубрика Ваша интересная, но такие вещи портят впечатление.
С уважением, Михаил (artak@mol.ru).

Сорри, Михаил! Спасибо за критику, мы положили Mahjongg на диск к №65. :)

От: Санчес Борода Кому: dolser@gameland.ru

Отправлено: 27 марта 2000 г. Тема: Помогите...

Здравствуйте, Сергей!
Я давно прочитал Вашу статью в "Стране игр" о 3dfx эмуляторе. Пытался его найти по приведенным в статье адресам, но напрасно. Не могли бы Вы прислать реальную ссылку, где можно его отыскать?

Привет, Александр!

В связи с заметным падением цен на морально устаревшее железо типа первой Вуду эмуляторы Вуду (софтверных), пожалуй, уж и не найти... увы...

От: Dark Angel <dant99@mail.ru>

Кому: <dolser@gameland.ru>

Отправлено: 21 марта 2000 г. Тема: Насчет клубов!

Привет Сергей.
Я живу в Самарской области, и у нас всего 2 клуба (и то отсталые какие-то...). Один пока прикрыли, а в другом все играют только в Quake 2, да еще игру скачали под мультиплеер (на движке Half-Life), там типа Team DeathMatch, только "менты" против террористов. Вот так! И еще: я приезжаю в Москву 27 марта, может, пришлите адрес редакции, охота посмотреть.
P.S. Меня зовут Еремин Рома! Напиши мне побыстрее.

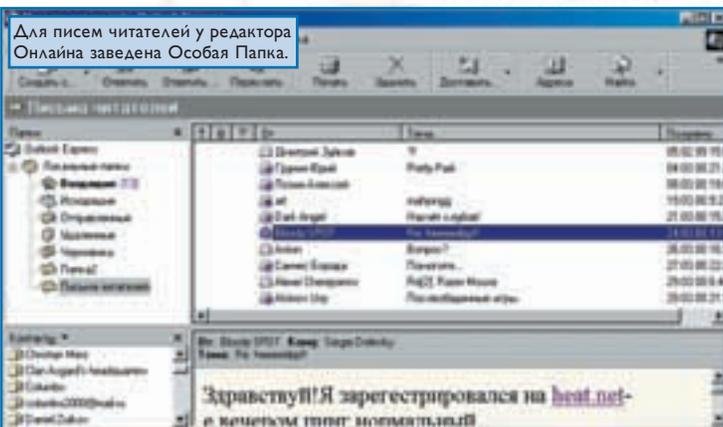
Рома, привет! Редакция сейчас переезжает в центр — в новый офис. Как переедем — дам свежий адрес... А что за игра такая — про ментов и террористов?? Уж не Action mod для Half-Life у вас там освоили?
Попадают и забавные письма. Вот пара типичных примеров.

Привет, хотел узнать, что делает вирус PrettyPark? А то получил его по почте...
Алексей alek@mail.ru

Привет, Сергей. Я пишу тебе сказать, что смог очистить свою систему от этого трояна (PrettyPark — С.Д.). Погнав прага. Заканала пробовать соединиться с И-нетом. Спасибо, что хоть сказал, что это такое. Я уж было начал сомневаться, читать ли мне теперь рубрику ONLINE или нет. И как она к тебе попала (от одного голландца — С.Д.)? Крепкая штука. Да, и почему ты пишешь письма на английском?
jurgrave@mail.ru

А вот это письмо я получал три недели подряд:

Здравствуйте Сергей!
У меня к Вам вопрос. Как можно поиграть в Quake2 по модему?
С уважением Антон.



Для писем читателей у редактора Онлайна заведена Особая Папка.

#10(67), МАЙ 2000

Каюсь, я так и не ответил адресату. Все-таки год назад на протяжении трех номеров мы публиковали "Окончательную настройку Q2" и с тех пор полагали тему закрытой. Увы, опыт показывает, что сегодня популярность Q2 не настолько высока, чтобы о Q2 напрочь забыть! А посему прошу наших дорогих читателей: гейме-

ры-кудвакеры, отзовитесь и помогите Антону! Его адрес — var1999@mail.ru. И напоследок. Как показывает опыт, многим проще по много раз писать в "Страну Игр" и, дожидаясь ответа, сидеть сложа руки, вместо того чтобы почитать Help или заглянуть на форум "Онлайн с Сергеем Долинским" (http://www.gameland.ru/code/root/redirect.asp?url=forums/display_forum.asp?fid=18). Где, помимо меня, регулярно появляются Владимир Карпов (aka S.A.D.J.), Дмитрий Платонов и другие наши постоянные авторы. Кстати, посетители форума и сами с удовольствием окажут помощь любому геймеру!

ONLINE

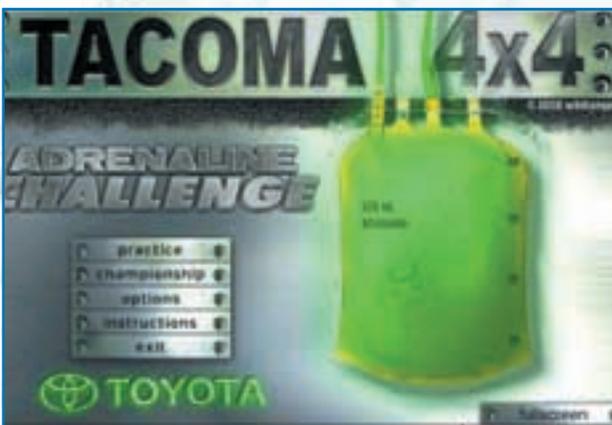
АДРЕНАЛИН В БРАУЗЕРЕ

Если вы заглянете на Зону, а точнее по адресу <http://www.zone.com/adrenaline>, то обнаружите очередную занятную игрушку от Микрософта — **Tacoma Adrenaline (TA)**. Это кольцевые гонки на тойотовских внедорожниках и грузовых пикапах, и что особенно приятно — предоставленные нам совершенно "за так". Ни платы за время, ни покупки компакт для инсталляции не требуются. Не нужно даже регистрироваться на Gaming Zone, если вы, конечно, не захотите побороться за призы. Так что мы уверенно заносим эту игру в почетную категорию Послеобеденных Интернетовских Развлечений и смело рекомендуем ее нашим читателям. Рассказ о **TA** можно начать с плюсов, а можно и с минусов проекта. Но давайте все же начнем с чего-нибудь хорошего.

Первый плюс — инсталлятор у **TA** по сегодняшним меркам прямо-таки крошечный. Попав на домашнюю страницу игры, мы выбираем режим детализации адекватный мощности нашего компьютера. Для этого надо выбрать соответствующую комнату (Game Lobby) — High, Medium, Low, или Minimum. Дальше все идет на автопилоте — прежде всего закачивается около 350 Кб (это устанавливается специальный WildTangent Web Driver от разработчика ПО), а затем, в зависимости от выбранного уровня детализации и объема локальной установки, "доливается" еще 600-1200 Кб. Так что даунлоад потребует каких-то 8-10 минут и то только на первый раз.

При всей незначительности загрузки игрушка содержит немало хорошего. Есть поддержка акселераторов, востребованы всевозможные эффекты (дымка, следы шин), машина на трассе ведет себя весьма реалистично (заносы, развороты, тормозной путь), возможен даже разворот на 180 градусов при умелом манипулировании акселератором и ручным тормозом.

Звук в игре тоже можно отнести к достоинствам **TA**. А теперь о грустном. Ну, во-первых, в **Tacoma Adrenaline** не все гладко с поддержкой видеокарт. Так, если первая или вторая Вуду скомбинирована с 2D видео платой, у которой менее 4 Мб ОЗУ, то это вызывает проблемы с инициализацией, и игра не пускается. С другой стороны, на моем РС-ном Banshee все прошло без сучка и задоринки.



Затем, как ни странно, вопросы эстетики. Символ **TA** — полуплитровый мешочек с "адреналином" — в игре он буквально везде! Честно говоря, этот бурдючок с желто-зеленой жидкостью внутри, упрямо сопровождающий нас, совершенно определенно напомнил мне... пластиковый мочеприемник, который таскал один мой незадачливый приятель после тяжелой операции. Помните, мы деликатно отводили глаза, когда мешочек регулярно наполняется и освобождается от содержимого. В общем, кому-то может и понравится, а мне как-то на душу не легло.

В-третьих, мультиплеер как таковой отсутствует (наверное — пока?), что есть полный и окончательный непорядок. Качать игру из Сети, соревноваться на интернетовском сервере и без живых соперников?! Нонсенс! Тем не менее, в одиночном режиме игрок соревнуется лишь с секундометром, имея целью пройти трассу за отведенное время, собрав как можно больше мешочков с адреналином (за каждый моче... тьфу!.. адреналиноприемник — бонусные очки, к тому же адреналин — топливо нашей машины!). В НЕЯВНОМ же многопользовательском режиме, а он доступен только геймерам, зарегистрировавшимся на MSN Gaming Zone (www.zone.com, регистрация бесплатная), соревнуются между со-

бой... набранные ими очки — прямым в... невидимой нам рейтинговой таблице на сайте. Что ж, хоть краешком, хоть бочком, но какой-нибудь мультиплеер. Для участия в этом странном мультиплеере, а призы разыгрываются только там, следует запустить **TA**, выбрать Championships, посоревноваться с компьютером (я все разы проиграл) и отослать свой результат на Зону (спецкнопка Submit в появившемся окне), используя "зонный" логин и пароль. После этого и появляется шанс получить какой-нибудь приз: горный велосипед, свитер, палатку, каяк или любой из софтверных продуктов Микрософта. Пока турниры проводятся регулярно, раз в две недели, так что шансы на получение материальной и моральной выгоды от членства на MGZ налицо.

Чего же мы ждем?.. Или нашего "адреналина" (или чего мы там наскребем...) не хватит на какой-то там поллитровый мешочек?! Вперед, на трассу!

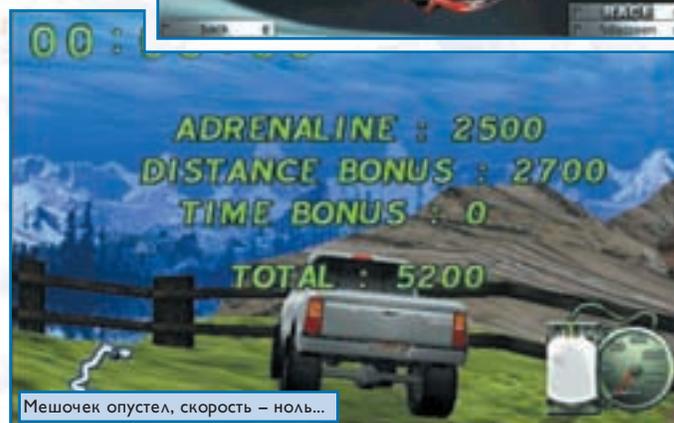
ONLINE



Адреналиноприемники разной степени наполненности сопровождают нас от начала и до конца игры



На трассе



Мешочек опустел, скорость — ноль...

<http://www.gameland.ru>

АСЬКЕ И ИГНАТУ ВСЕ ТЕСНЕЕ

http://www.gameland.ru

По прошествии пяти лет с момента появления первых программ типа **Instant Message (IM)**, или мгновенного сообщения можно без сомнений сказать, что этот тип сообщения между пользователями в глобальной Сети намного эффективней и проще, чем его предшественник — E-mail.

Лидером в этой сфере признана **ICQ Inc.** с одноименной программой **ICQ** (www.icq.com). На самом-то деле лидер сегодня — AOL, но мы не будем затрагивать ее **IM** по двум причинам: во-первых, система **IM** от AOL была просто навязана компанией-провайдером America Online своим пользователям (чем и добилась невиданной популярности), а во-вторых, из-за "отсутствия присутствия" AOL в России ее **IM** не пользуется у нас заметной популярностью. Так что вернемся к **ICQ**.

Во многом популярность **ICQ** обязана своему раннему, по сравнению со своими конкурентами, выходу. В итоге больше половины пользователей Интернет пользуются этой программой. Но это далеко не означает, что конкурировать с **ICQ** бесполезно, просто конкуренция теперь намного сложнее догнать **ICQ** в популярности. Вот как раз о конкурентах, своеобразной оппозиции **ICQ**, и идет речь в этом обзоре.

Мы рассмотрим три программы: **EGN** от Enternet Global Network, **GKU** от Xifa и Fire Talk от Multitude Inc. Кроме того, нам удалось задать вопросы ведущему разработчику одной из этих программ и главе фирмы Xifa, а именно — Мартину Трумену (а.к.а Vex). Его ответы доказывают, что "оппозиция **ICQ**" настроена весьма решительно!

EGN (WWW.EGNUS.COM)

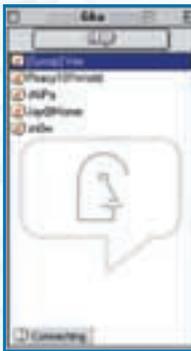
Все началось весной 1998 года, когда была выпущена первая версия **EGN**. Сделана она была исключительно для игроков, предпочитающих online игры. Конечно, в начале она была невзрачной и с трудом набирала по два-три десятка пользователей за день, но разработчики трудились в хорошем темпе, выпуская раз в два дня по новому патчу (обновлению). Время шло, и в конце осени 1998-го была выпущена новая глобальная версия **EGN**, которая называлась **EGN2**. Поработав еще полгода и выпустив еще множество обновлений, летом 1999 года разработчики прекратили работу над **EGN2**, в то время достигшую уже заметной популярности (155000 пользователей). Они сообщили, что **EGN** и **EGN2** были только разминкой и что они начинают разработку новой су-

пер гипер программы под названием Mercury. С того времени минул почти год, а Mercury все еще в стадии разработки. Разработчики утверждают, что после выхода Mercury **ICQ** будет просто "отдыхать", но это вопрос будущего, а мы вернемся к настоящему.

Итак, **EGN** рассчитана прежде всего на online игроков — в программе есть очень хорошая встроенная система поиска игровых серверов типа GameSpy. Кроме того, имеется прекрасная система чат-комнат типа IRC с куда более приятным интерфейсом. В функциональности **EGN** слегка уступает **ICQ**, но разве кто-нибудь из нас пользуется в **ICQ**, например, посылкой поздравительных открыток друзьям или же поиском с использованием "ключевого слова" в истории сообщений? **EGN** этими наворотами не обладает, но содержит все самое необходимое: архив отсланных и принятых сообщений, возможность изменения интерфейса, голосовые сообщения, чат-приват, уже упомянутые чат-комнаты, а также поиск игровых серверов и т.д. А вот и немаловажные плюсы! К **EGN** нет взламывающих программ, меняющих ее работу и мешающих пользователям, нет спама, который ежедневно тоннами ходит туда-сюда в **ICQ**, не осталось багов (ошибок), все они были устранены разработчиками в последних версиях. Вы скажете, что все ошибки устранить невозможно, и будете правы, но в **EGN** нет хотя бы явных ошибок или недочетов. Во многом это следствие того, что разработчики **EGN** не скрываются за десятью дверями в Израиле, а сидят по соседству с обычными пользователями в одной из чат-комнат (SevenEight), и абсолютно каждый ИГНатовец может высказать свое недовольство им "в лицо", и все это будет выслушано, а причина по возможности устранена. Если верить тому, что, по словам разработчиков, весь проект **EGN** лишь "разминка", а дело состоит лишь в проекте "Mercury", то **ICQ** вскоре и правда придется уйти на пенсию (в одном из следующих номерах мы собираемся опубликовать обзор, полностью посвященный "Mercury").

GKU (WWW.MY-GKU.CO.UK)

GKU — самая молодая программа в области мгновенного сообщения. Она выпущена только осенью прошлого года, и сейчас ею пользуются всего около 1500 пользователей. Ажиотаж вокруг нее был вызван тем, что ее выпустила компания Xifa (www.xifa.fsnet.co.uk), создатель многих популярных утилит для Windows. Интере-



но, что ее созданием занимается непосредственно глава фирмы Мартин Трумен (Martyn Trueman). Конечно, **GKU** еще далеко до **EGN**, а тем более до **ICQ**, но если сравнивать ее "сегодня" с четырехмесячным "вчера" **EGN**, то она ему ничуть не уступает. Стоит отметить, что Xifa является не американской, а английской компанией, и разрабатывают ее исключительно англичане, что очень символично. Возможно, именно этот фактор послужил и еще послужит росту популярности **GKU** среди европейцев. Пока **GKU**, как и все молодые программы, умеет немного, но почти каждую неделю к ней выходит по обновлению, и она меняется на глазах. Так что какой станет **GKU** через год, остается только гадать. Уже сейчас в ней есть особенности, заметно выделяющие продукт из всех подобных. Она занимает очень мало дискового пространства (350Kb), почти не загружает оперативную память и CPU, но главное отличие — это скорость работы. По словам разработчиков, она и была сделана для того, чтобы стать самой быстрой **IM** в мире! По данным недавно проведенного эксперимента эта цель, похоже, была достигнута. Сообщение **GKU** прошло расстояние между Англией и Австралией всего за 150 миллисекунд!

FIRETALK (WWW.FIRETALK.COM)

Формально **Fire Talk** также относится к сфере **IM**, но называть ее таковой не хочется, так как она относится скорее к сфере **Instant Voice Messaging (IVM)**, или мгновенное голосовое сообщение). **IVM** получила широкое

GKU В ПОГОНЕ ЗА ТЕТЕЙ АСЕЙ И ИГНАТОМ

Узнав, что я работаю на русский игровой журнал "Страна Игр", разработчик GKU и глава фирмы Xifa (Мартин Трумен а.к.а Vex) с радостью согласился дать нам эксклюзивное интервью.

В.К: Здравствуйте мистер Мартин Трумен.
М.Т: Добрый день!

В.К: Каким вам представляется будущее такой сферы, как мгновенные сообщения (IM) в Интернет?
М.Т: Я думаю, что в сегодняшнем виде система IM просуществует еще около трех лет. Сейчас крупные корпорации и различные фирмы начали понимать, что IM очень удобна в использовании, и потихоньку начинают использовать эти системы в бизнесе. Что касается Интернет-пейджинга в целом, то, на мой взгляд, очень скоро он станет гораздо проще и доступнее.

В.К: Что вы думаете об ICQ?
М.Т: Некоторым людям не нравится ICQ, но я подхожу к этому скептически... Сейчас, когда я сам стал заниматься созданием IM программы, я понял, как много было вложено средств и сил в разработку ICQ. Конечно, ICQ — неплохая программа, но она уже стара и всем изрядно надоела. :-)

В.К: Как вы думаете, GKU сможет догнать и при случае перегнать ICQ в популярности?
М.Т: Надеюсь, что да. Каждая система IM имеет сегодня возможность стать самой популярной. Но... только если разработчик

понимает пользователей, а пользователи, в свою очередь, понимают и принимают то, что им предлагают.

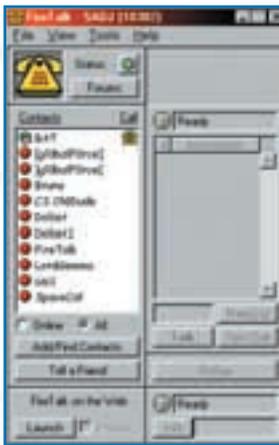
В.К: А вы сами понимаете пользователей?
М.Т: Надеюсь, что это так. Все пользователи GKU знают меня и знают, как меня найти, в случае если им требуется помощь или просто хотят задать вопрос.

В.К: Какие ваши планы на будущее?
М.Т: Продолжать работать в том же темпе, в каком и начал. Хотел бы, чтобы все мои планы относительно GKU осуществились, и именно она стала самой популярной IM как в среде персональных пользователей, так и среди корпораций и организаций.

В.К: Какие существенные нововведения вы собираетесь внести в GKU в ближайшие месяцы?
М.Т: Чат-комнаты, Gku deskbar (что-то типа меню, где пользователь мог бы читать сообщения без нужды открытия самой программы), голосовой чат, URL сообщения, обмен файлами, user icons (как в ICQ) и некоторые интеграции специально для любителей поиграть. Вообще-то мы планируем ввести еще немало нововведений, но это пока секрет...

В.К: Большое спасибо, что нашли время ответить на вопросы "Страны Игр". Успехов в работе и удачи!
М.К: Спасибо и вам всего наилучшего!

#10(67), МАЙ 2000



распространение на Западе, но не у нас, по всем известной причине — неважной связи. Это не означает, что в России или в других странах СНГ программами мгновенного голосового сообщения пользоваться нельзя... Можно, если перед этим закрыть все программы, так или иначе "засоряющие" трафик. Но это не всех устраивает, выбор — за пользователем.

Так или иначе, но за рубежом довольно большое количество пользователей Интернет предпочло именно такой способ общения, что и понятно, ведь разговаривать намного проще, чем печатать. Отсюда следует, что будущее сообщения в глобальной сети именно за **IM**, а не за **IM**. Это не только наши догадки, но и догадки разработчиков **EGN** и **ICQ**, которые уже сейчас включили в свои продукты

возможность обмена голосовыми сообщениями. Но у них есть несколько немаловажных недостатков: во-первых, голосовые сообщения перед отправкой нужно записать, что тормозит процесс, во-вторых, сообщения передаются очень медленно из-за непригодности серверов, а в-третьих, их качество оставляет желать лучшего.

В **FireTalk** же все намного проще, а главное качественнее. Достаточно всего лишь нажать кнопку звонка, и вы — в эфире, вас слышат (так же, как по телефону). Сравнивая **FireTalk** с телефоном, можно заметить, что в ней не нужно платить за междугороднее подклю-

ние, а связь-то ничуть не хуже, если не лучше.

Кроме голосового сообщения в **FireTalk** есть возможность обмена текстовыми сообщениями, а также функция Voice Mail, когда голосовое сообщение можно оставить находящемуся в offline пользователю в случае нестыковки пользователей в online. Как и в **EGN**, в **FireTalk** есть чат-комнаты, только основаны они не на текстовых сообщениях, а на голосовых (типа Microsoft Net Meeting). Опять же хочется сравнить ее с телефоном, где, в отличие от телефона, могут разговаривать одновременно до тридцати абонентов.

Обращаясь к истории, скажем, что **FireTalk** вышла относительно недавно — осенью прошлого года (так же, как и **GKU**) и наверно поэтому имеет недостатки. Например, при регистрации могут возникнуть проблемы, так как здесь присваиваются не номера (как в **EGN**, **GKU** и **ICQ**), а так называемые screen names (как в AOL). Если ваш screen name уже существует, то вам придется его менять на другой, что приводит к появлению имен типа Super_Vladimir92304.

Таким образом, понятно, что **ICQ** — далеко не единственная утилита мгновенного сообщения, подходящая геймеру-интернетчику, и есть еще множество программ, которые могли бы ее заменить. Все зависит от интересов игрока и его предпочтений.

Если у вас возникнут проблемы или какие-либо вопросы, то обращайтесь к вашему покорному слуге по заветным номерам: **EGN# 8**, **GKU# 190**, **FireTalk# 10382**, **ICQ# 559988**.

СИ-ONLINE



ПОЛУЖИЗНЬ И ЕЕ МОДЫ

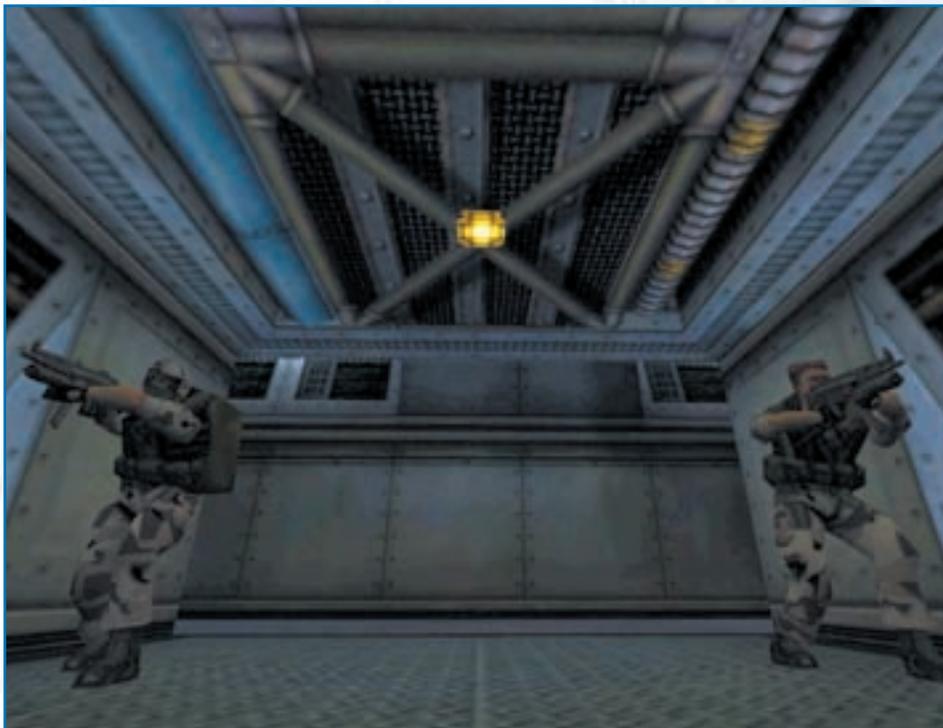
Популярностью в среде любителей сетевого мультиплеера **Half-Life** обязан в основном обилию и разнообразию своих модификаций (модов). Их появилось огромное количество, и далеко не всегда так уж просто разобраться, во что стоит играть, а что лучше и не запускать на своем компьютере.

MODS

Итак, для **Half-Life** теперь есть и Action! Почти без изменений он перешел сюда из **Quake 2**. Для тех, кто не

знает, что такое Action **Quake 2**, скажу: это качественный командный multiplayer mod. В игре участвуют две команды: террористы и S.W.A.T (ОМОН). Команда выигрывает, когда в живых не останется ни одного противника. Основные плюсы мода — стало проще настраивать управление, а к старым картам добавлены новые.

Другой мод, наделавший много шума, о котором слышал каждый, кто вообще слышал о **Half-Life**, — это **COUNTER STRIKE**, командная multiplayer игра. Одна команда играет за террористов, другая — за команду



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

Полномочия включают:

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



www.elspa.ru

CROSNA
Speed Communications

Dial-Up подключение к глобальной сети Интернет через «Кросна-Интернет» обеспечивает пользователям все приложения Интернет:

- электронная почта;
- телеконференции;
- информационные услуги (новости) и многое другое по желанию клиента!

123554, Москва, Пресненский вал, 27.
Тел.: (095) 913-77-92; факс: (095) 913-77-93.
Http://www.crosna.net

КРОСНА

What item would you like to buy:

1. Kevlar vest [650]
2. NV Goggles [1250]
3. Kevlar vest+helmet [1000]
4. Concussion Grenades [200]
5. HE Grenades [300]

Оружие в COUNTER STRIKE не раскидано по карте, а его надо покупать на базе.

Counter-terror (подразделение по борьбе с террористами). Кроме них имеется "команда" заложников: они умеют только стоять, бежать за игроком по его команде или убежать от него. В задачу спецназа входит спасение заложников, а террористы должны этому всячески препятствовать.

Оружие в COUNTER STRIKE не раскидано по карте, как все привыкли, а его надо покупать на базе (там, где начинаешь игру). Деньги на приобретение презентуются победителю за каждого убитого противника или спасенного заложника и, для того чтобы выровнять шансы проигравшей команде. Вооружения чрезвычайно большой выбор: от "снайперки" с оптикой до "калашниковва". Примечательно, что в игре используется только реально существующее оружие!

OZ Deathmatch — это multiplayer мод, который добавляет на любой DM уровень руны, аналогичные по действию tech'am из Quake2 CTF, однако их действие на иг-

року внешне проявляется как надетый HEV костюм в энергетических полях разных цветов.

А у Freeman'a появляется крюк как из CTF'a для Quake 2. Для любителей пострелять по компьютерным противникам в компании друзей есть multiplayer мод — Sven со-ор. Он позволяет играть против монстров на отдельных картах или попробовать пройти single **Half-Life** вместе с друзьями. Мод активно поддерживается — его авторы регулярно добавляют все больше новых карт. Но, внимание, как правило, это совершенно непроходимые уровни с кучей постоянно респавнящихся монстров.

Не так давно появился еще один интересный продукт — They Hunger. Сделал его, видимо очень голодный, Нейл Манк из PC Gamer. They Hunger представляет собой небольшую кампанию и набор deathmatch уровней для multiplayer.

Сюжет кампании таков: работник радиостанции узнает, что в одном провинциальном городке происходит нечто странное, и решает туда отправиться, но по дороге, когда он почти приехал, начинается гроза, и в машину ударяет молния. Машина падает в озеро. Вот тут и начинается игра.

Оказалось, что с наступлением ночи в этом городе из своих могил вылезают орды голодных зомби. Их и приходится валить направо и налево. Причем основным

оружием становится монтировка. Иногда зомби становится так много, что разумнее всего просто убежать. Зомби, чувствуя "свежачок" (игрока), вылезают отовсюду: из щели в старом полу, ломают гробы, чтобы выбраться наружу, лезут из саркофагов, из могил и т.д.

BOTS

Нет ни одного 3D Action с интересным deathmatch'ем, для которого не написали бы ботов. Не прошли эти "роботы" и мимо **Half-Life**. Пожалуй, самым "умным" ботом на сегодняшний день является Jumbot версии 1.7, обитает он на <http://www.telefragged.com/thefatal/>. Jumbot'ы научились использовать стационарные пулеметы, пушки и т.п., во всю "кемперят" из арбалета. Их недостаток в том, что на не знакомой им карте ведут себя как полные идиоты: не отходят далеко от своего респавна, а проходя мимо места, где вы подпрыгнули (оно отмечается искрами), обязательно там поскачут и т.п. Но вот когда они осядутся, спуску не жди!

Помимо Интернета (<http://halfLife.formoza.ru>, <http://ivis.formoza.ru>), вы можете найти упомянутые моды и бот на компакт-диске этого номера СИ.

СИ-ONLINE



OZ Deathmatch мод добавляет на любой DM уровень руны — внешне их действие на игрока проявляется как надетый HEV костюм в энергетических полях разных цветов.



В Counter Strike используется только реально существующее оружие!



Freeman собственной персоной.



WINDOWBLINDS—НАТЯГИВАЕМ ШКУРЫ

Онлайн уже рассказывал о способах изменения настроек общеизвестной Операционной Системы. И хотя "папа Билли" не предусмотрел простых методов видоизменить изрядно надоевшие пейзажи, мы готовы помочь улучшить зрительные впечатления при общении с компьютером.

В 46 номере СИ мы говорили о том, как поменять "Загрузные Заставки", в 53-ем — о создании своих курсоров и их внедрении в ОС. Сегодня на очереди окна и рамки!

Причем речь пойдет о ПОЛНОМ перемене вида скучных окошек. Мечта наконец-то сбылась! Теперь вы сможете разукрасить их по собственному вкусу — изменить общий вид окон (превратить их в записные книжки, космические корабли, супер-компьютеры — и даже в Windows 3000!), поменять фон, вид кнопок, менюшек, текстовых полей. Короче говоря, меняется все, что только есть в родных Windows...

ЧТО ДЛЯ ЭТОГО НУЖНО И ГДЕ ЭТО ВЗЯТЬ?

Ясно дело, своими руками все поменять не так просто, но на то, как говорится, вы и читаете "Онлайн"... В благом предприятии нам, как всегда, поможет специальная программа. А точнее — **Window Blinds** (только не надо называть ее "Блинами" — все-таки это "Блинды"). Она-то и займется "разукрашиванием" Форточек по вашему вкусу.

Приступим. Для начала ее нужно скачать. А это можно сделать как минимум двумя способами. Первый, и самый легкий — зайти в раздел "download" официального сайта программы — www.windowblinds.net. Там же можно найти еще парочку полезных утилит, таких как IconPackager, BuilderBlinds...

Однако можно пойти немного иным путем — не утруждать себя ожиданием скачки файла с далекого американского сервера и поискать нужную программу на более близких русских каталогах программного обеспечения, таких как www.download.ru или www.freesoft.ru (рекомендую — во всех отношениях хороший сайт!). Здесь вы потеряете время на поиски, однако куда больше сэкономите на скачке. Решать, конечно, вам, мое дело упомянуть размер программы — **Window Blinds** версии 1.01 в zip архиве занимает всего 1,28 MB!

КАК ЭТО РАБОТАЕТ?

После установки в "панели управления" добавится новый значок — **"Window Blinds"**. Такая же штука, только в уменьшенном варианте, появится рядом с часами в правом нижнем углу экрана. Если пару раз нажать на ней левой кнопкой, появится диалоговое окно свойств **WB**. По умол-



чанию откроется вкладка "personality" со списком найденных на вашем компьютере шкур для **WB** (о них немного ниже). Вкладка "settings" (настройки) представляет собой набор checkbox-ов. В них не трудно разобратся, даже если не знаете английский. Затем "фон", еще одна порция настроек и так далее... Все это не так важно. Вы заметили, что при этом самом "двойном щелчке" (а в следующий раз и при загрузке Windows) вид ваших окошек немного изменился? А точнее — изменился вид различных кнопок, менюшек, окошек. И это еще далеко не все. Снова откройте вкладку "personality" и выберите какую-нибудь другую шкуру, и нажмите "Apply Now". Ну и как, впечатляет?

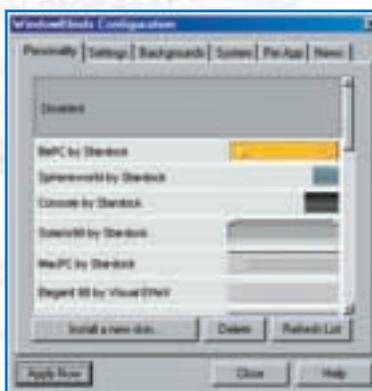
ГДЕ ВЗЯТЬ ШКУРЫ И КАКИХ "НАТЯНУТЬ"

Я думаю, с программой все ясно. У нее дружественный интерфейс, в котором разберется самый неопытный юзер. Другое дело установка шкур (или скинов, от американского "skin" — "шкура") — тут все немного сложнее. В стандартный комплект программы входит пара-тройка неплохих шкурок, однако этого может показаться мало. Что делать? Вперед на официальный сайт (www.windowblinds.net), затем — в раздел "Files & Skins". Нашему взору предстанут кучи красивых окошек. Выбирайте сами. Казалось бы, "здоровые, наверно, мега два...". Отнюдь! Всего 50-100kb! Качайте на здоровье! ...Теперь винчестер забит скинами для **WB**... Что же с ними делать? По идее, нам должны были достаться ".zip" файлы. Смело идите в директорию **WB** и копируйте их туда. Затем запускайте "блинды". Вкладка "personality" — кнопка "install a new skin". Появится еще одно диалоговое окно с двумя кнопками. Нажмите верхнюю. А теперь выберите в появившемся окошке нужный ".zip" файл. Новая шкура будет занесена в список таковых. Останется только выбрать ее и нажать кнопку "apply now".

И НА ПОСЛЕДОК...

Вот вроде бы и все. Если возникнут вопросы, пишите мне на olkhset@online.ru. И еще — говорят, скоро на www.sq.com-us.com появятся Top 100 шкур для **WB**! Не пропустите...

СИ-ONLINE



Читайте в пятом

НОМЕРЕ Official PlayStation

COVER STORY
Syphon Filter 2

НОВОСТУ PS U PS2

- RULEZ
- TGS
- Namco
- TTT
- RR5
- Ghoul Panic
- Time Crisis Project Titan
- 500 GP
- Rescue Shot
- Mr. Driller

XUT
Final Fantasy 9

В РАЗРАБОТКЕ
Gekido
Star Ocean 2
Muppet Race Mania

- ОБЗОР
- FI 2000
- Road Rash Jailbreak
- Rollcage Stage 2
- Shadow Madness
- Theme Park World
- Rally Championship
- Urban Chaos

ПРОХОЖДЕНИЯ, ТАКТИКА
Fear Effect
Tomorrow never dies

КОДЫ

ПИСЬМА, ГАЛЕРЕЯ



Платформа: PC, Dreamcast, PS2
 Жанр: 3D RTS
 Разработчик: Shiny Entertainment
 Издатель: Interplay Productions
 Онлайн: <http://www.interplay.com>
 Дата выхода: лето-осень 2000

SACRIFICE

Жертвенность — в крови русского народа. Впрочем, в крови многих представителей великой и могучей нации помимо жертвенности очень часто оказывается еще и немалое количество продукции, выпускаемой ликероводочными комбинатами, в изобилии водящихся на территории нашей страны. Впрочем, причина этого очевидна: ведь реальность есть бред, вызванный нехваткой алкоголя в организме.

Вячеслав Назаров

*Through my painless soul I can live forever
 The sense of death — In human sacrifice
 ... sacrifice ... sacrifice ... sacrifice...*
 Crematory "Through my soul"

Потому понятна и радость мужичков при виде бутылки портвейна. Эти колоритные личности, в жару и в стужу гуляющие в телогрейках и треухах, не только распивают нектары, но и распевают убийственные песенки, высмеивающие западный образ жизни:

Я — Петрович, не Ван Дамм,
 Пью не виски, а "Агдам"!

Многое, очень многое приносится в жертву зеленой зверюшке, с равным успехом обвивающей пивную кружку в душной пельменной и бокал с шампанским в пафосном ресторане. Известно, что все наши беды от водки. В лучшем случае от коньяка. Никто не будет спорить и с тем, что алкоголь убивает клетки головного мозга. Да! Но самые слабые. Вот почему земля российская до сих пор не оскудевает талантами. Но жертв от всего прог-

рессивного человечества, среди которого самые прогрессивные, конечно же, мы, требуют и другие развлечения. И в первую очередь компьютерные игры. Речь идет, разумеется, о времени, которое электронные развлечения убивают поразительно успешно. И очень скоро этого ресурса у нас станет еще меньше. Ведь вот-вот на рынок выйдет новая игра **Sacrifice**. Стоит лишь отметить, что разработчиками стали ребята из Shiny Entertainment, как становится ясно, что пройти мимо нее

нам не удастся. Все игры, над которыми работала легендарная команда: Earthworm Jim, MDK, Messiah — стали настоящими революциями в своих жанрах. Имеет ли смысл говорить о том, что **Sacrifice**, являясь первым RTS-проектом компании, наверняка повторит успех своих предшественников?

ЖЕРТВЫ ТЕХНОЛОГИЙ

Измерений, в котором представляется фантастический мир **Sacrifice**, ровно три — столько же, сколько последних желаний исполняет гибрид тигровой акулы и золотой рыбки. Для того чтобы графика игры оказалась достойной самых натуральных жертвоприношений, для оптимизации моделей персонажей разработчики использовали технологию RT-DAT, доказавшую свою эффективность в недавно вышедшем Messiah. Действует это порождение буржуазной мысли следующим образом. Каждый объект в **Sacrifice** создается с высочайшим уровнем детализации. В свою очередь игра, изображая великого мудреца, самостоятельно сокращает число полигонов в зависимости от происходящих на экране драматических событий и количества участвующих в





них героев. Теоретически подобный подход должен гарантировать то, что понятие "торможение" будет просто вычеркнуто из словарного запаса игроков в **Sacrifice**. Движок будет снижать детализацию, пока не добьется приемлемой скорости слайд-шоу, которое все до сих пор по недоразумению называют "анимацией". Впрочем, за исключением RT-DAT все технические находки, применяемые в движке **Sacrifice**, являются уникальными и до сих пор еще не применялись ни в одном игровом проекте.

ПЯТЕРО СМЕЛЫХ

Во Вселенной **Sacrifice** вместо привычного нам одного Бога, требующего жертв и прочих знаков внимания, существуют сразу пять небожителей: Стратос (не путать с шоколадными батончиками!) является Богом Воздуха, Пирос контролирует огненную стихию, по вопросам смерти следует обращаться напрямую к Чарнелу, Джеймс заведует миром Земли, а непонятно как затесавшаяся в эту мужскую компанию Богиня Перзефона занимается проблемами Жизни. Соответственно, каждое из этих божеств управляет своим собственным королевством, отражающим сущность Хозяина мира. Причем висят эти маленькие островки глубоко религиозных цивилизаций где-то в Великом Хаосе среди не менее грандиозного небытия.

"ЕСЛИ МЕНЯ БУДУТ БЕСПОКОИТЬ, ТО СКАЖИТЕ, ЧТО Я ЗАНЯТ..."

Или просто — Бога нет." Однако, к сожалению, в **Sacrifice** игроки не смогут потешить свое самолюбие, отдавая такие распоряжения слугам в дворцах собственного Олимпа. Даже порадоваться, глядя на людей-томагочи, у них не получится. И все по той простой причине, что Богами им не быть. Вместо этого в роли могучего мага им придется выбрать одно из пяти существующих божеств и поклясться ему в верности. Иными словами просто отдать богу душу. Под проценты. И после того как кто-то скажет: "Жаль," — ставя стакан на алтарь, а ангел смерти вновь сожжет спиртом гортань, в качестве вновь обращенного в веру волшебника игрокам предстоит отправиться в самое длинное путешествие. Конечной целью похода является, конечно же, полное и безоговорочное уничтожение конкурирующих Богов и их адептов. Возглавив армию отборных фанатиков, многие из которых в своей безумной вере даже ужасней, чем фанаты ВИА "На-На", виртуальные колдуны станут воплощать в жизнь волю своего любимого Бога.

ВНАЧАЛЕ БЫЛО СЛОВО

В нашем родном мире все мы рождаемся мокрыми, голыми и голодными. И это только начало. Но во Вселенной

Sacrifice игроки с самого начала окажутся в более комфортных условиях. С первых минут жизни в шкурке великого чародея в их распоряжение поступит небольшой отряд мистических монстриков и скромная кучка заклинаний. Используя их в соответствии с уровнем своего умственного развития, игроки должны создать настоящую орду, которая сокрушит всех неверных. Этот процесс, по словам разработчиков, должен оказаться весьма захватывающим. Дело в том, что после того, как кому-то из подчиненных виртуальных полководцев удастся завалить вражеское чудовище, то трупик последнего должен быть тут же принесен в жертву Главному Богу. Никакого мародерства! Никакого над— и подругательства над телом! В результате душа вражеского персонажа вернется игрокам в виде заклинания, которое можно использовать для увеличения собственной армии ровно на одного бойца. Вообще говоря, вся система ресурсодобывательства в игре упрощена до предела. Все что потребуется от игроков — это не жадничать и периодически делиться со своим верховным главнокомандующим трофеями, устраивая красочные жертвоприношения с песнями, плясками и декламацией вслух стихов Агнии Барто. Но, разумеется, возможности великих и могучих колдунов в **Sacrifice** не будут ограничены лишь участием в подобных обрядах. Им также окажутся подвластными самые удивительные магические силы, которые они смогут использовать в качестве "наступательных" или "оборонительных" заклинаний. Разумеется, все волшебство станет осуществляться параллельно с командованием отрядами родных фанатиков. Кроме того, игроки получат возможность в любой момент вселиться в тело какого-нибудь своего подчиненного и наблюдать за ходом сражения, используя для этого его глазные яблоки и груши.

Если постараться вкратце пересказать суть игры, то для этого достаточно одного слова: "жертвоприношение". Цель, которую ставит перед игроками **Sacrifice**, проста как сибирский валенок с системой климат-контроля — принести в жертву всех, кто так до сих пор и не смог понять, чей же Бог не имеет себе равных и кому в этой Вселенной принадлежит патент на правду. Впрочем, для нас эти вопросы давно решены. Поэтому ломать голову над ними мы не будем, а сразу ринемся в бой, как только в недрах наших электронных друзей появится еще один фантастический мир. Уж приносить жертвы мы умеем...

СИ PREVIEW



Платформа: PC, Dreamcast
 Жанр: космическая RTS
 Разработчик: Mucky Foot
 Издатель: большой секрет маленькой компании
 Онлайн: <http://www.muckyfoot.com>
 Дата выхода: IV квартал 2000 - I квартал 2001

STARTOPIA

Все пройдет. Страдания, муки, кровь, голод и мор. Меч исчезнет, а вот звезды останутся, когда и тени наших тел и дел не останется на Земле. Нет ни одного человека, который бы этого не знал. Так почему же мы не хотим обратить свой взгляд на них? Перечитывая эти строки великого писателя и в самом деле задумываешься: почему? И сам себе отвечаешь: потому что с погодой повезло — дождь идет четвертый день, хотя по радио сказали, что жаркой будет даже тень... Впрочем, часто взгляд даже не обязательно поднимать к небу: ведь в каждом живет звезда, чтобы вспыхнуть в свой час.

Вячеслав Назаров

Зачем светятся звезды? Наверное, для того, чтобы каждый рано или поздно мог отыскать свою.

Антуан де Сент-Экзюпери "Маленький принц"

А посмотреть на звезды в пасмурное время суток можно, например, на экране компьютера. В какой-нибудь игре, созданной в стране-участнице НАТО. Странные люди, эти американцы-англичане. Раздувают щеки и думают, что они — лучшие в мире. Хотя лучше всех — мы, и это всем известно. Впрочем, некоторый повод для гордости у них все же может появиться благодаря игре **Startopia**, разрабатываемой в настоящее время в недрах компании Mucky Foot. Посвященный звездным мирам и приравненным к ним космическим станциям новый проект может стать настоящей отдушиной для тех людей, которые в силу ряда причин не могут любоваться настоящими небесными светилами. **Startopia** даст им шанс подняться к самым звездам...

КТО ЗДЕСЬ САМЫЙ ГЛАВНЫЙ КОСМОНАВТ?

Сюжет **Startopia** прост, как и все, что рождается в насковозь пропитанных жаждой наживы мозгах несчастных капиталистов. В качестве отважных авантюристов игрокам придется попытаться вновь заселить заброшенные космические станции. Заброшенными эти летающие посудины стали в результате грандиозной межгалактической войны. Но, конечно, такие талантливые бизнесмены, какими по мнению разработчиков являются игроки, не могли пройти мимо замечательной возможности заработать

Впрочем, волноваться по поводу того, что работа космическим агентом по подвижности (все-таки станции, как правило, не висят на месте) превратится в рутину, не стоит. В **Startopia** жильцы будут прибывать на новые квартиры с самых разнообразных планет. Поэтому для того, чтобы игрокам привалило счастье в виде огромных мешков с золотом-бриллиантами, мало настроить стандар-



Интересно, что в самом начале работ по созданию новой игры руководство Mucky Foot решило, что самым лучшим названием для нее является Space Station. Однако через несколько месяцев разработки стало совершенно очевидно, что из под перьев сценаристов и компиляторов программистов появляется отнюдь не "космическая станция", а какая-то утопия на звездную тему. Не мудрствуя лукаво было решено так и обозвать грядущий хит. Так произошло превращение Space Station в **Startopia**.

тных блочных домов. Придется выяснять (без)обидные особенности будущих квартирантов, интересоваться тем, что (или кого) они предпочитают кушать на завтрак, наконец, выпытывать, как они размножаются: почкованием или саженцами. Но не стоит рассчитывать на то, что владельцы соседних станций поделятся информацией о том, как, кого и где лучше расселять. Ведь игра создается западной компанией, а народ в той стране живет по своим ужасным правилам, соглас-

но которым люди должны не помогать друг другу, а, наоборот, топить конкурентов. К сожалению, данная идеология тлетворно влияет на окружающий Англию-Америку альтруистический мир. Потому, скорее всего, даже наши российские игроки станут жить в мире **Startopia** по навязанному им каннибальскому закону: "Каннибал каннибалу друг, товарищ и корм." И после того как они самостоятельно решат все организационные вопросы, им предстоит попытаться полностью интегрировать новых жильцов в свою организацию, чтобы и они приносили пользу коммунальному хозяйству.

Не так давно образовавшаяся компания Mucky Foot состоит из кадров, которые долгое время в поте лица и других органах трудились в Bullfrog и Electronic Arts. Работая в этих почтенных организациях, они успели принять участие в таких нашумевших винчестерами и CD-ROM'ами геймеров проектах, как Theme Hospital и Theme Park.



несколько космических мегабаксов, заселяя покинутых "Летучих голландцев". А уж тех, кто окажется будущими поселенцами, в **Startopia** хватает с избытком. Ведь в соответствии со стратегией, изобретенной еще в XX веке, потомки Биллов (Гейтса и Клинтона) во всевозможных конфликтах старались экономить войска и сражаться с помощью электроники. И это вместо того, чтобы, как и делают все нормальные люди, самим пулять из лазеров-мазеров. В итоге будущих квартирантов хватает с избытком, а процесс зарабатывания денег сводится к следующей схеме: обнаруживается очередная мертвая станция, заявляются притязания на нее, после этого начинается процесс, направленный на развитие ее инфраструктур, и, наконец, первые жильцы въезжают в свои апартаменты, создавая новые страны и целые цивилизации.





СДАЕТСЯ СТАНЦИЯ. НЕДОРОГО.

Независимо от того, была станция создана на космических верфях Урюпинска или Нью-Йорка, в **Startopia** она будет состоять из трех палуб. Нижней из них является Техническая палуба, на которой установлены двигатель, энергетические установки и различное вооружение. Попав сюда, житель любого современного мегаполиса сможет почувствовать себя как дома. Дышащие огнем и срадом машины замечательным образом передают атмосферу объятий душного бетона и раскаленного асфальта, в которые попадают, например, в летние месяцы все жители и гости нашей столицы. Второй по списку является Палуба наслаждений. Именно сюда приходят обитатели станции, если они хотят закинуть в себя несколько сотен килокалорий, после чего удалиться в царствие Морфея или еще как-нибудь развлечься. Одним словом, если квартирант любит повеселиться, а особенно поесть, то ему прямая дорога на вторую палубу. Но все же самой интересной обещает стать Биопалуба, способная изменяться как угодно. Вообще-то, одного взгляда на нее достаточно, чтобы вспомнить, что нечто подобное мы уже видели в *Populous*. Но уже давно пора смириться с тем, что практически все гениально-интересное придумано давным-давно, поэтому переживать по этому поводу мы не станем. Отметим лучше, что на третьей палубе можно создавать реки, горы, поля и моря, превращая почти голую, почти безжизненную станцию в дом родной для самых различных существ. Интересно, что на Биопалубе желающие смогут заняться разведением домашних и не очень животных, которых можно использовать для пахотных работ, просто любования или непринужденного их истребления во время охоты. То, какую стратегию игроки выберут для общения с меньшими братьями и сестрами, напрямую повлияет на отношения с жильцами. Ведь одни из них обожают охотиться, другие являются убежденными пацифистами-вегетарианцами, которые даже не пьют томатный сок, утверждая, что это кровь убитых помидоров.



Что касается технической стороны **Startopia**, то разработчики скромно говорят, что они стараются просто создать лучшую игру для PC на сегодняшний день. Причем они громко насмеяются над любителями консолей, и в частности Dreamcast, которые надеются увидеть игру в версии для своей приставки. "Конечно, может быть **Startopia** когда-нибудь и появится на приставках, но на самом деле мы просто делаем лучшие игры для PC," — заявил Майк Дискетт, директор Mucky Foot.

НО ВСЕ-ТАКИ ЗНАЙ: ТЫ НЕ ОДИН

К сожалению космических домовладельцев, на борту практически любой станции им могут встретиться до трех конкурентов. Очень часто, если не всегда, соседи будут стремиться избавиться от претендентов на "их" собственность. Поэтому игрокам предстоит решать, станут они создавать альянсы для того чтобы торговать и обмениваться новыми знаниями, или по-нашему, по-бразильски, сами придут и отберут все что им нужно. Впрочем, многое будет зависеть и от того, какой окажется та или иная миссия. В одних из них от игроков будет недвусмысленно требоваться уничтожить тот или иной объект, в других — найти бизнес-партнера и сделать ему предложение, от которого тот не сможет отказаться. Кстати, о миссиях. В **Startopia** разработчики планируют создать девять космических станций, на каждой из которых придется выполнить по три миссии. Причем суть перехода с уровня на уровень заключается в том, что происходит он тогда, когда игроки завершили все свои запланированные дела, например, исследовали и изобрели все подряд, и делать им здесь уже больше нечего.

РАО "ЕЭС РОССИИ" ПО-КОСМИЧЕСКИ

Для того чтобы космические поселенцы жили долго и по возможности счастливо, станции должны постоянно развиваться. Роль основного ресурса, за счет которого это будет осуществляться, в **Startopia** играет энергия. Энергия есть то, из чего все происходит и во что превращается после смерти. Например, если какой-нибудь несознательный жилец отбросит от себя пустую цистерну из-под пива или даже собственные коньки, то этот мусор можно тут же переработать, сделав еще один взнос в свой энергетический банк. Стоит отметить и то, что все жильцы, присутствующие на станции, также тратят государственную энергию. Поэтому настоятельно рекомендуется осуществлять жесткий face-control и не пускать в космическое общежитие всех подряд.

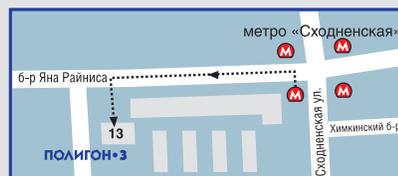
Судя по всему, **Startopia** имеет все шансы оказаться одной из лучших космических стратегий начала нового тысячелетия. И уж в любом случае она подтверждает старую истину: "Бога нет. Есть только космонавты." Ну а в роли космонавтов мы с вами сами сможем создавать собственные миры, на которые будут смотреть виртуальные звезды, когда и тени наших тел не останется во Вселенной **Startopia**.

СН PREVIEW

В МАЕ!

НОВЫЙ КРУГЛОСУТОЧНЫЙ КЛУБ на СХОДНЕНСКОЙ

ПОЛИГОН•3



бульвар Яна Райниса
д. 13, 2 этаж

Москва

ПОЛИГОН•1

ст. м. "Студенческая"
ул. Студенческая, 31

ПОЛИГОН•2

с 8.00 до 23.00

ст. м. "Университет"
ул. Молодежная, 3

ЕДИНАЯ СПРАВОЧНАЯ:
(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

Пермь

ПОЛИГОН•П

ул. Сибирская, 30
Открытие в июне

РАБОТАЕМ КРУГЛОСУТОЧНО!

Вырежи купон
и получи 1 час
бесплатно в клубе
ПОЛИГОН•3

1 ЧАС
БЕСПЛАТНО



Платформа: Dreamcast
 Жанр: action
 Разработчик: Carcom
 Издатель: Carcom
 Онлайн: www.carcom.co.jp
 Дата выхода: 27 апреля 2000

POWERSTONE 2

Если так пойдет и дальше, то Dreamcast в скором времени сможет похвастаться самой обширной коллекцией игр, которые привлекают к себе внимание, в первую очередь своей новизной и необычностью. Только на этой платформе игроки могут в проекте "Seaman" поговорить со страшной рыбой, запечатать до смерти в "Typing of the Dead" злых зомбаков, потрясти погремушками в "Samba de Amigo" или, пританцовывая, расстрелять симпатичных инопланетян в "Space Channel 5".

Борис Романов

Можно, конечно, на Dreamcast'e поиграть и в нормальные игры, но их в огромном количестве хватает и на других платформах, да и не о них сейчас пойдет речь.

Итак, как вы уже сами могли догадаться, вторая часть Carcom'овской action/драки Power Stone с легкостью вписывается в категорию, мягко говоря, сумасшедших игр, (иначе ее превьюшку мы начали бы совсем с других слов), в которые стоит поиграть только лишь для того, чтобы познакомиться с чем-то новым и неизведанным. В ней вы не встретите ни обычных для современных драк арен, ни привычного для всех набора персонажей, ни, тем более, знакомого каждому с детства игрового процесса. Более того, несмотря на цифру 2 в ее названии, обзвать описываемую здесь игру "настоящим продолжением" также нельзя. Иными словами, ко второму Power Stone'у нужно относиться как к полностью самостоятельному проекту, который своим выходом в свет не зачеркнул собой заслуги перед искусством оригинальной игры.

Так что же это за зверь такой по имени Power Stone 2? Для тех из вас, у кого в наличии не имеются (или не имелись) такие штуки, как Nintendo 64 и Dreamcast, объяснять при-

роду новой "драки" от Carcom придется, как говорится, с нуля. Все дело в том, что в основе этого проекта его разработчиками были положены основные принципы как оригинального капкомовского шедевра разработчики перенесли в его вторую часть полностью трехмерную боевую систему, в которой не последнее место занимает взаимодействие бойцов с таким же трехмерным и многоуровневым задним планом. Ну а из нинтендовского шедевра они взяли возможность вести бои на одной арене сразу четырьмя игрокам одновременно. Но на этом их эксперименты в жанре драк не закончились. Мало того что они смогли по полной программе влести в игровую процесс взаимодействие с бэкграундами, да так, как этого никто до них не делал (об этом чуть ниже), так они еще и смогли снабдить свой продукт такой кучей опций, что мало не покажется.

Начнем с бэкграундов. В отличие от большинства современных драк, уровни, или арены (называйте их как хотите), в описываемой здесь игре состоят из трех частей.

Причем за время игры каждую из этих частей вас просто заставят посетить. Чаще всего это происходит следующим образом: начинаете вы драку в одном месте, затем вас различными способами заставляют перейти в другое. Ну а по пути над вами еще и поиздеваются по полной программе. Не поняли? Объясню на примере. Деретесь вы, значит, у бассейна. И тут бассейн по непонятным причинам загорается, вынуждая вас искать пути отступления. Последовав совету разработчиков, которые укажут вам выход, вы все четверо бежите туда-то по коридору (при этом вы можете продолжать делать своим товарищам всякие гадости). А за вами, чтобы вы не особо расслабились, едет гигантский булыжник. И только благополучно добыв до конца уровня/арены, вы вновь сможете приняться за уничтожение противников всеми доступными способами. К счастью, Carcom постарался сделать так, чтобы вам хватило и времени, и здоровья, чтобы подраться на всех трех частях арены. Также он постарался, чтобы у вас было намного больше способов убийства своих соперников, нежели в других играх этого жанра. Мало того что вам, как и в первый раз, позволяют закидывать врагов различными находящимися на уровнях предметами и пользоваться появляющимися в случайном порядке средствами самообороны (автоматами, огнеметами и прочей ерундой), так еще теперь на некоторых уровнях вам на помощь может приехать танк или вылезти откуда-нибудь стационарная пушка. В результате все происходящее на экране приобретает просто хаотичный характер, который, правда, вызывает у всех только кучу веселья.

Напоследок осталось лишь добавить, что Power Stone 2 будет наделен целым арсеналом различных опций и режимов игры, многие из которых пока остаются под покровом тайны. Но все тайное обязательно становится явным, так что уже в ближайшем номере "страны" мы напомним вернуться к описываемой здесь игре, расскажем о ней поподробней (если она действительно будет того стоить) и поставим ей нашу, так сказать, справедливую оценку.

СИ PREVIEW





МАЙ. МОСКВА. МАКСИДРОМ.

Москва 103,7 FM, 66,8 УКВ. Тел.: (095)935 7799 Факс: (095)956 3279
Ст-Петербург 102,8 FM, 73,8 УКВ. Тел.: (812)275 5865 Факс: (812)327 3075



ТАРАКАНЫ: ВЕСЕЛЫЕ СТАРТЫ

Гонкой, пусть даже и очень оригинальной, сейчас вряд ли кого-нибудь можно удивить. Футуристические машинки на космических трассах? Были. Ралли с полной свободой перемещения? Играл. Гигантские грузовики и бесконечные дороги? Тоже видели. Даже симулятором такси нас уже успели порадовать. В общем, удивить нас невозможно. Однако, когда гонка при всех своих внешних признаках в конечном итоге оказывается и не гонкой совсем...

Дмитрий Эстрин

На первый взгляд, все чрезвычайно просто. Micromachines помните? Теперь попробуйте перенести вид на трассу в изометрическую проекцию и вместо машинок засунуть туда тараканов. Идея, согласитесь, свежая, оригинальная и, что немаловажно, весьма остроумная, однако хотелось бы повторить еще раз, что разрабатываемая игра от компании "Руссобит-М" не столько гонка, сколько аркада.

В обычном клоне Micromachines основная идея, как правило, заключается в том, чтобы с максимальной скоростью объехать все препятствия. Кто лучше с этим справляется и приезжает первым, тот выигрывает. На девяносто процентов успех зависит от характеристик машинки. Скучновато, не правда ли? В "Тараканах", на самом деле, все по-другому. Бытовые паразиты не отличаются индивидуализмом и двигаются с постоянной одинаковой скоростью. Тогда каким же образом можно победить в гонке, финишировав первым? Как сохранить драгоценный баланс и что должно сделать игровой процесс разнообразным и динамичным? Ответ на эти вопросы кроется в весьма необычном дизайне трасс и широких возможностях участников гонки — тараканов.

Как вы помните, в бесконечных клонах Micromachines нам предлагалось кататься по письменным и обеденным сто-

лам, в которых каждый сравнительно небольшой предмет представляет собой серьезное препятствие. Разработчики весьма логично продолжили эту традицию, построив трассы в обычных местах обитания тараканов — на кухнях. А вы когда-нибудь задумывались о том, сколько опасностей там может подстерегать несчастных насекомых? Кругом мясорубки, тостеры, газовые плиты, а владельцы всего этого кошмара еще и подсыпают отраву во все углы... Таким образом, обычные тараканы бега превращаются в своеобразные гонки на выживание. Ее участники обладают способностью активизировать десятки механизмов, каждый из которых на какое-то время может остановить соперников. Механизмы представляют собой, как правило, бытовую технику, которую авторы игры изобразили в весьма неожиданном свете. Те самые мясорубки, тостеры и газовые плиты могут серьезно помешать (или, напротив, помочь) на импровизированной трассе. Впрочем, это отнюдь не единственный способ решения проблем. В зависимости от того, какой результат занимает ваш таракан по прохождению определенного участка трассы, вы получите определенное количество очков. Очки эти можно будет реализовать в виде ловушек, аптечек, оружия прямого боя и разнообразных ускорителей. И еще одна характерная игровая особенность. Тараканы не умирают даже после того, как побывают под прессом. Они живучи и неистребимы. Самые коварные ловушки и самые опасные механизмы могут лишь ненадолго задержать их.



Платформа: PC
Жанр: action/гонка
Разработчик: Руссобит-М
Издатель: Руссобит-М
Требования к компьютеру: Pentium 200, 32 MB RAM, Win'95/98/2000
Онлайн: <http://www.russobit-m.ru>
Дата выхода: лето 2000 года

Управление в игре будет осуществляться с помощью клавиатуры и мышки. Решение, прямо-таки скажем, смелое, однако, если вдуматься, то становится несложно понять, что такая комбинация способна дать такой игре значительно больше, нежели обычные курсоры на клавиатуре.

Оригинальная концепция, изобретенная разработчиками "Тараканов", позволит сделать игру значительно более разнообразной и динамичной, чем обычные гонки. Предполагается, что нам будет доступно огромное количество разнообразных ловушек, пушек, автоматов и, что самое главное, механизмов на трассах.

При всем при том, что тараканам придется достаточно часто страдать, игра не должна получиться жестокой или кровавой. Все, что происходит на трассе, больше вызывает улыбку. Все, что происходит на трассе, больше вызывает улыбку. Во многом благодаря графике. Превосходно анимированные модели тараканов, огромное количество разнообразнейших предметов на трассе, яркие краски — все это вместе с юмором авторов создает беззаботную и легкомысленную атмосферу, которой так не хватает в последнее время в большинстве игрушек.

В общем, идея, концепция и даже графика убеждают в том, что нам готовится настоящий шедевр. Осталось только его дожидаться.

СИ PREVIEW



Платформа: PC
 Жанр: adventure
 Разработчик: Руссобит-М
 Издатель: Руссобит-М
 Требования к компьютеру: Pentium 200,32 MB RAM, Win'95/98/2000
 Онлайн: <http://www.russobit-m.ru>
 Дата выхода: лето 2000 года

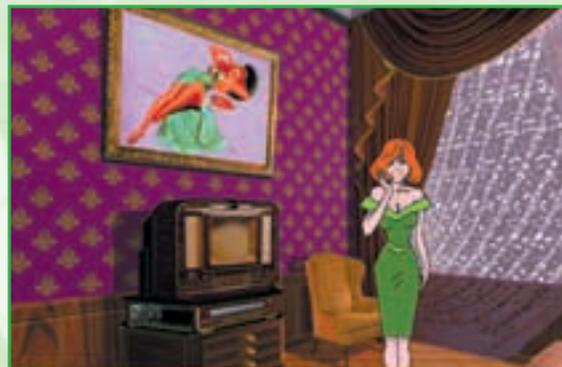
ОТЕЛЬ "ИМПЕРИАЛ"

Классический квест: резкие и неожиданные повороты сюжета, яркие персонажи, логичные головоломки... Конечно, сейчас все это большая редкость. Что, впрочем, не может быть очередным доказательством смерти жанра adventure. Квесты все так же продолжают разрабатываться, квесты выходят и быстро находят своих поклонников. Так что особых поводов для беспокойства лично я не вижу. Конечно, игр этого некогда сверхпопулярного жанра стало значительно меньше, чем, скажем, лет десять или даже пять назад. Однако в этом есть и свои плюсы. Поскольку в наше время выжили лишь только самые замечательные, самые яркие и самые талантливые проекты. Такие, как "Отель "Империал".

Амитрий Эстрин

...Довоенная Америка... Джаз, гангстеры, красотики в невообразимых нарядах... По-моему, самое благодатное время, которое только можно выбрать для той самой классической adventure. И сюжет такой... Прямо-таки скажем, оригинальный. Главный герой, по профессии, кстати, частный детектив, получает несколько пикантное задание. От нас требуется установить слежку за подозревающейся в супружеской измене предпримчивой женушкой одного гангстера. Со всеми вытекающими последствиями. Однако, если вы думаете, что на протяжении всей игры нам предстоит уныло слоняться по локейшнам, "выщипывая" из героев информацию об объекте своих наблюдений, то вы глубоко ошибаетесь. Все далеко не так просто. Буквально на следующее утро главный герой превращается в молоденькую девушку... Ну а вы можете себе представить, насколько тяжело придется в такой ситуации частному детективу. Кругом грязные типы, какие-то отвратительные старики, бандиты и сутенеры, которые буквально не дают проходу. Цель игры: выяснить, что, в конце концов, произошло, вернуться в свое первоначальное состояние и наказать негодяев. Ничего подобного личного мне припомнить не удастся, так что о вторичности нам на этот раз говорить не придется.

Игровой процесс по своим внешним признакам более всего похож на старый-добрый Myst. Вид от первого лица, десятки великолепных рендеренных локейшнов и соответствующий простой интерфейс. Персонажи нарисованы "вручную", и, наверное, благодаря этому они получились яркими и запоминающимися. Чего стоит только один повар отеля! Перманентно торчащий негр, лицо которого от частого злоупотребления



"травой" приобрело сиреневый оттенок, — это, знаете ли, прикольно. Кстати, возможно, время от времени в окно кухни будут заглядывать плоды его разгулявшегося воображения. В ринципе, по части прикольности от повара не далеко ушли похотливый батюшка, жуликоватый портье, легкомысленная горничная, громила-сутенер и развратная проститутка. Юмора в том числе пикантного и двусмысленного в "Отеле" будет предостаточно. Прекрасно анимированные персонажи ведут себя оригинально и непосредственно. Кстати, в процессе игры нам предстоит встретиться с самим дьяволом. Впрочем, он вряд ли может сравниться с порочными обитателями отеля.

С точки зрения атмосферы "Империал", как минимум, незауряден. Роскошные, слегка даже аляповатые интерьеры гостиницы ничуть не нарушают весьма своеобразного стиля. Головоломки и встающие перед игроком задачи просты, но далеки от того, чтобы быть стандартными. По крайней мере, откровенным идиотизмом нам заниматься не придется. Что нужно еще? Немного мистики, немного эротики, много юмора, классическая квестовая концепция, и... уверен, что фанаты дефицитного жанра (и не только фанаты, кстати говоря) останутся довольными. "Отель "Империал" должен оказаться самым ярким квестом за все последнее время.

СИPREVIEW

Платформа: PlayStation
 Жанр: action
 Разработчик: Neversoft
 Издатель: Activision
 Онлайн: www.activision.com
 Дата выхода: лето 2000

SPIDER-MAN



Одна из самых ценных Activision`овских команд разработчиков — Neversoft, выпустив всего несколько игровых продуктов, уже успела получить фактически такой статус, когда каждый новый ее проект привлекает пристальное внимание как прессы, так и игроков, подчас эту прессу ненавидящих. :) Конечно, для большинства людей главным фруктом, что в данный момент готовит Neversoft, является, пожалуй, вторая часть их неожиданно сверхпопулярного симулятора скейтбординга, тем не менее ничего особенно нового собой, как сиквел, все же не представляющего.

Александр Щербаков

В отличие от еще одного проекта, которым занята контора — Spider-Man, несмотря на позорное клеймо "игра по лицензии", судя по всему способный оказаться реально мощной игрушкой.

Безусловно, готовится Spider-Man все-таки с некоторым расчетом, что вероятная волна интереса к фильму X-мен привлечет интерес не только к х-человечкам, но и вообще к персонажам марвеловских комиксов, что, впрочем, не мешает разработчикам хорошо делать дело, а не халявить, как это принято в таких случаях. Как результат, имеющаяся на данный момент информация о Spider-Man говорит только о том, что, похоже, эта игра окажется одним из самых интересных продуктов для PlayStation в этом году.

Для начала, игра реально очень и очень красива, используя возможности соньковской консоли чуть ли не по максимуму. Все модели персонажей достаточно симпатичны и весьма неплохо анимированы, плюс окружающий Человека-паука мир отобран с большой тщательностью, к тому же подчас поражает своими размерами. Что ни говори, а движок Tony Hawk`s Pro Skateboarding, на основе которого и лепят игру, силен, чтобы не сказать больше.

Жанрово Spider-Man, как и большинство игровых проектов, в которых задействовался ранее этот

герой, представляет собой самый настоящий action. Можно даже сравнить детище Neversoft с ее же Apocalypse, хотя и это сравнение, возможно, не совсем корректно. Во-первых, и качеством Spider-Man явно превосходит тот проект, фактически реанимированный Neversoft, а во-вторых, несмотря на истребительную ориентированность, предлагает игра много больше, чем следовало бы от нее ожидать.

Упор разработчики во многом делают на такую любопытную фичу, как перемещение героя по практически любым поверхностям. Что означает это "практически", мы узнаем только после релиза, но, похоже, это "практически" окажется почти не заметным, если так можно выразиться. Совершенно понятно, что в результате этого мы получаем дополнительную глубину игрового процесса и еще большую его интересность и необычность.

Просто представьте себе игру, где зачастую без особых проблем позволяется вам забраться на стену, а оттуда на потолок. Плюс к этому добавляется традиционная спайдермэновская паутина, служащая как для перемещения в пространстве аки Тарзан, так и для борьбы с врагами. К слову, выглядеть последнее будет почти в стиле Mortal Kombat, когда паучище подтягивает противника как гарпун, после чего начинает избивать его имеющимися в наличии конечностями. Естественно, запас паутины у супергероя будет не бесконечным — здесь все в точности согласовано с мультфильмом и комиксом (для нас это имеет огромное значение). :) То есть "липучка" у Спайдермена хранится в специальных картриджах, периодически заканчивающихся. Плюс этот товарищ обладает неким "паучьим чутьем", выражающимся в том, что он чувствует присутствие врагов. Реально же это выглядит как мини-радар в виде паучка,

расположенный в одном из уголков экрана. Кроме все этих радостей, нам еще обещаны блестящие разнообразные задания, один из которых даже будет представлять собой освобождение главного художника комиксов о Спайдермене. Фанаты, которых на Западе предостаточно, будут в полнейшем восторге.

Не исключено, что восторг охватит и нас, но уже по совсем другой причине. Spider-Man реально очень мощный и многообещающий проект, каких в этом году на PlayStation ожидается не так уж и много. Да и потом когда нам Neversoft свинью подкладывали? Надеюсь, что и в этот раз не подложат.

СИMPREVIEW



Платформа: PlayStation 2
 Жанр: гонки
 Издатель: SCEE
 Разработчик: Psygnosis
 Онлайн: www.psygnosis.com
 Дата выхода: осень 2000

WIPEOUT FUSION

Александр Щербаков

После весьма успешного старта PlayStation 2 в Японии Sony мобилизует свои силы и для не менее мощного натиска на рынки в Европе и Америке. Естественно, все понимают, что основной упор необходимо сделать на игровую продукцию, соответствующую к тому же и вкусам игровой общественности в том или ином регионе. Не так давно Sony Computer Entertainment Europe объявила о своем видении того, что нужно геймерам из стран Запада.

Из всех проектов, объявленных европейским отделением Sony, наибольшее внимание привлекают так или иначе связанные с Psygnosis. Безусловно, самым ярким из них стало продолжение

одной из самых популярных и любимых народом футуристических гонок, получившее название **Wipeout Fusion**.

Разработка потенциального хита поручена псайгнозической ливерпульской студии, ранее ответственной за Colony Wars, Krazy Ivan и ряд других продуктов, среди которых нельзя не выделить Wipeout и Wipeout XL. Так что очень хотелось бы, чтобы не получилось такого облома, как с Wipeout 3, хоть и выполненного, вроде, по всем канонам и пользующегося спросом у геймеров, но рядом моментов практически загубленного, что порой позволяло даже говорить фактически о вырождении старого знакомого Wipeout.

Wipeout Fusion, по мнению разработчиков, обещает стать чем-то вроде большого и очень важного шага вперед для всей серии, ведь на PlayStation 2 игру выпускают, а ведь это платформа нового поколения между прочим, а мы не в одном глазу! А значит для этого случая специально приберегли массу новых идей и всего такого прочего соответствующего важности мероприятия.

Самая главная суперидея, о которой говорят в первую очередь, это привнесение в игру чего-то сюжетнообразного. Это, конечно, очень важно, и без этого мы ну никак обойтись не могли и не можем. Действие теперь будет развиваться в 2150 году (а это вам не хухры-мухры), в отличие, например, от Wipeout XL, она же Wipeout 2097. Что это нам дает? А вот что. По сюжету именно тогда страшная и ужасная Федерация создает лигу под кодовым названием Wipeout F9000, в которой участвуют самые современные антигравитационные аппараты, по сравнению с которыми старые модели ну просто консервные банки. Вот так. Все играем в **Wipeout Fusion**.

А если серьезно, то с точки зрения игрового процесса изменения немного коснутся маневренности средств передвижения и более широкого применения, собственно, их антигравитационности. Сказать четко, в чем конкретно это все выразится, сейчас довольно сложно. Возможно, кстати, произойдет некоторый закол под еще одну игру от Psygnosis, добившуюся не так давно весьма внушительной популярности, а именно Rollcage, хотя кто ж его знает. Зато вот разработчики взахлеб рассказывают об увеличении параметров каждого из доступных игроку крафтов, о массе вещей, что вы сможете вытворять на трассе, а также об обилии игровых режимов, что подстерегают нас и непременно заставят просиживать за игрой ночи напролет.

Что действительно внушает оптимизм, так это то, что разработчики решили основательно взяться за трассы. Именно дизайн треков для соревнований в Wipeout 3, помнится, отпугивал многих людей. В **Wipeout Fusion** обещают безобразий не повторять и к тому же добавить массу приятных моментов. Если верить Psygnosis, то трассы нынче приобретут некоторые элементы интерактивности, а также местами разветвленную структуру (вот только нужна ли она?), не говоря уже о еще более изощренных и завернутых урбанистически-футуристических бэкграун-

дах, которые, несомненно, должны вызвать бешеный восторг у киберпанк-ориентированных личностей.

С точки зрения графики **Wipeout Fusion** пока производит достаточно приятное впечатление своим видом, по крайней мере на статичных картинках. Как же это все будет выглядеть в движении (а возможно и играть), мы, вероятно, узнаем уже совсем скоро на E3. Так что давайте подождем выставки, а там ясности будет побольше.

СИ PREVIEW



Платформа: PlayStation 2
 Жанр: action на роботах
 Разработчик: From Software
 Издатель: From Software
 Онлайн: www.fromsoftware.co.jp
 Дата выхода: лето 2000

ARMORED CORE 2

Аrmored Core от From Software была, помнится, одним из немногих роботосимуляторов на PlayStation, причем оказалась еще и игрой, имевшей успех у публики, что позволило разработчику выпустить вслед за продуктом еще парочку add-on`ов.

Александр Щербаков

Строго говоря, **Armored Core: Project Phantasma** и **Armored Core: Master of Arena** были все-таки не совсем add-on`ами, так как дополнений и усовершенствований (в том числе графических) в них было все-таки больше, чем в сиквелах многих компаний. Впрочем, сейчас это не так важно. Полноценное продолжение игры — **Armored Core 2** — было объявлено вскоре после анонса PlayStation 2, но, правда, в launch так выпущено и не было.

Представлять собой игра будет все тот же action на роботах, разбавленный конструкторскими изысками, по-

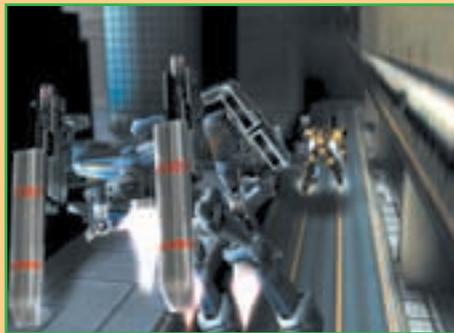
воляющими вам собрать практически своего робота из различных запчастей. Короче, простор для кастомизации просто огромный и с Mechwarrior`ами вроде как практически не сравнимый.

При всей схожести сиквела с его предшественниками **Armored Core 2** также будет включать в себя ряд различных задумок, которым, по разным причинам, не нашлось места в других продуктах серии. В связи с возможностями консоли также обещано реализовать ряд вещей, что обязательно порадует поклонников игры, вроде одновременного запуска трех десятков ракет, тогда как на PlayStation дело ограничивалось восемью. Но это, что называется, для фэнов, остальные же это вряд ли оценят. Само собой, графически игра значительно будет превосходить виденное нами на первой PlayStation, осо-



бенно это касается детализации боевых роботов. Ну и, понятно, сюжет в игре тоже поменяется, без этого никуда. На сей раз действие разворачивается через 67 лет после первого **Armored Core**, когда почти половина человечества смылась на Марс. Так-то. Ждать же игры нам, говорят, осталось до лета. Точнее, не совсем нам, а японцам.

СИ **PREVIEW**



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

TALES OF ETERNIA

Намсо, чье имя у многих почему-то ассоциируется исключительно с Tekken и Ridge Racer, является, если вы не в курсе, также и производителем ролевых игр, вроде как даже весьма неплохих, что она попытается подтвердить, выпустив Tales of Eternia.

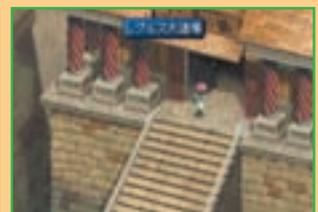
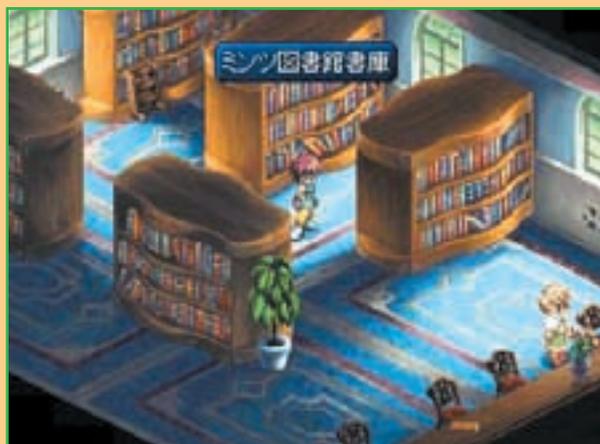
Александр Щербаков

Tales of Eternia является продолжением популярной RPG-серии, включающей в себя игры Tales of Phantasia и Tales of Destiny. Огромной известности игры эти не получили, хотя популярность их весьма внушительна, а потому очередной "Tales" многие ждут с нетерпением.

Tales of Eternia будет интересна еще тем, что по сравнению со своим предшественником в лице Tales of Destiny она претерпела весьма существенные изменения. Так, например, в лучших традициях Final Fantasy игра "обзавелась" совершенно новым игровым миром и, соответственно, абсолютно новым сюжетом.

Главными героями должны стать Reed Herschel и Fara Elested, проживающие в деревушке Inferia и в один прекрасный момент решившие отправиться на поиски таинственного мира, летающего над ними. Позже группа основных персонажей, по идее, разрастется до четырех героев, которые и спасут, как это принято, мир. Внешне игра также весьма изменится. Бэкграунды теперь не плоские, как ранее, а полигональные, хотя все же местами попадаются и пререндеренные. Персонажи все так же состоят из спрайтов. Также Namco решила перелопатить ставшую привычной для кого-то боевую систему. Теперь, говорят, в ней появилось больше элементов action`а и различные комбо. Отмечается, что малость это смахивает на что-то вроде предлагаемого Valkyrie Profile. Упертые фэны, правда, должны утешиться доставшейся от Tales of Phantasia возможностью готовки пищи из различных ингредиентов, что обещает быть достаточно любопытным. Кроме всего прочего, некоторых любителей ролевых игр должно порадовать резко возросшее количество диалогов, что послужило также одной из причин увеличения игрового времени и, как следствие, объема игры, которая, возможно, займет два диска.

СИ **PREVIEW**



Платформа: PlayStation
 Жанр: RPG
 Разработчик: GameArts/Working Designs
 Издатель: Working Designs
 Онлайн: www.workingdesigns.com
 Дата выхода: лето 2000

LUNAR2: ETERNAL BLUE

Некогда приставочные RPG были одним из тех жанров, которые, как считалось, никогда не смогут понравиться американским или европейским игрокам. И до тех пор, пока такие игры как Final Fantasy VII, Shining Force III, FF Tactics и многие другие не перевернули в корне эти ошибочные представления об игровом рынке, многим настоящим шедеврам того времени приходилось отсиживаться на родной земле, не имея никаких шансов попасть в руки немногочисленной кучке настоящих фанатов RPG.

Сергей Овчинников

Именно для них и была создана компания Working Designs, которая занялась переводом лучших экземпляров японских игр для американского рынка. То, что начиналось чуть ли не как невинное хобби пары художников и программистов, выросло в результате RPG-бума в одну из самых почитаемых среди фанатов игровых компаний. Кульминационным же моментом в истории WD стал вы-

ход игры **Lunar**, некогда вышедшей на давно уже почившей в истории приставке Sega CD, и ставшей своего рода символом начала новой эпохи видеоигр. Именно в **Lunar**, вышедшей еще в 1992 году, мы впервые смогли увидеть качественные анимационные вставки, увидеть истинные лица героев и даже послушать несколько специально записанных для игры песен. Что и говорить, **Lunar** еще тогда стал культовым явлением в среде фанатов японских видеоигр. **Lunar2** — наверное, еще более ожидаемый проект, который, так же, как и его предшественник, перед своим появлением перед американской публикой, претерпит ряд существенных изменений. Полностью перерисована устаревшая Sega CD-шная графика,

анимационные ролики переделаны для полноэкранного формата, а команда переводчиков в очередной раз проделала колоссальную работу над адаптацией оригинального японского текста, которой всегда славились переводы Working Designs. Плюс оригинальные песни, также переведенные на английский и куча сувениров в каждой коробке с игрой — от саундтрека и диска с фильмом о создании игры до особой карты, красивого буклета и позолоченного медальона, в точности такого, как у главной героини. Сам же **Lunar**, с оговоркой на то, что все-таки это сиквел игры 1992 года, который вышел в 1994, является весьма интересным произведением. Никаких



случайных битв, возможность уходить от встреч с монстрами, которые после своей смерти больше никогда не возрождаются, оригинальная боевая система с элементами стратегии и масса секретов делают **Lunar2** интересным любому фанату RPG. Ну а обалденный коллекционный вариант игры, предложенный Working Designs может даже заставить купить лицензионную версию о пяти дисках и куче дополнений. В общем, нетленная классика.

СИPREVIEW

Платформа: Dreamcast
 Жанр: гонки
 Разработчик: Genki
 Издатель: Crave Entertainment
 Онлайн: www.genki.co.jp
 Дата выхода: лето 2000

TOKYO EXTREME RACER 2

Команда разработчиков Genki прежде всего известна тем, что в ее составе числятся люди, рёанее работавшие в легендарной Sega AM2, но интересна она, в общем, не только этим, но и, собственно, самими своими разработками. Всем известен факт, что именно Genki переводила с игровых автоматов Virtua Fighter 3 на Dreamcast, но это далеко не единственное, чем эта контора отличилась за время своего существования.

Александр Щербаков



Например, эта заметка посвящена продолжению выпущенной в начале осени прошлого года на Западе гонки Tokyo Extreme Racer, произведшей на игроков весьма приятное впечатление. Вторая часть игры обещает стать игрой не хуже своего предшественника и развить, как и любой сиквел, идеи предыдущей части. Представляет же собой Tokyo Extreme Racer 2 довольно своеобразную гонку, скрещенную с поединками. Поединки, естественно, ведутся на трассе и с помощью автомобилей. То есть нечто отдаленно напоминающее Chase HQ, если вы помните такую игру. У вас есть деньги, вы покупаете машину и на трассах, пролегающих по улицам Токио, ведете борьбу с соперниками из различных банд, пока у одного из вас не заканчиваются lifebar машины. Идея не нова, обыгрывалась достаточно большое количество раз, но в Tokyo Extreme Racer 1&2 выгля-



дит достаточно неплохо и свежо. К тому же в Tokyo Extreme Racer 2, по сравнению с первой частью, ожидается значительное улучшение графики, в результате чего, например, те же машинки выглядеть будут примерно на уровне Ridge Racer V. Единственное, вот насчет заднего плана ничего определенно пока сказать нельзя. Кроме того, ожидается усовершенствование игрового процесса, стандартное добавление режимов, а также увеличение длины трасс на порядок, что весьма важно для такого типа игры, ведь это же, как известно, не обыкновенная гонка, где надо наматывать круги один за другим. Издавать Tokyo Extreme Racer 2 на Западе решила, как и в прошлом году, Crave Entertainment, обещающая не тянуть с локализацией долго.

СИPREVIEW

Платформа: PC
 Жанр: 3D RTS
 Российский издатель: Snowball Interactive/1C
 Зарубежный издатель: TopWare Interactive
 Разработчик: TopWare Krakow
 Локализация: Snowball Interactive
 Требования к компьютеру: Pentium II 400, 32 MB RAM, 4x CD-ROM, обязательное наличие трехмерного акселератора
 Онлайн: <http://www.earth2150.com>

ЗЕМЛЯ 2150: ВОЙНА МИРОВ EARTH 2150: ESCAPE FROM THE BLUE PLANET



З

Сергей Арегалин

наете, что больше всего поражает в «Земле 2150»? Доступность. Простота при невероятном количестве различных наворотов и достаточно тонких нюансов управления. Другими словами, вы можете совершенно спокойно начать играть, не имея представления о стандартах и основах жанра RTS. Ну, разве что минимальных. Все подразделения будут послушно исполнять приказы, отданные правой кнопкой мышки; в производственных центрах уже через пару минут закипит работа над созданием новых войск; исследовательский центр дружелюбно подмигнет огоньками, сигнализируя о начале проведения исследований... В общем, все замечательно и привычно. На первый взгляд, игру даже можно по ошибке назвать «трехмерным Starcraft». Но это заблуждение. Повторяю по буквам: з-а-б-л-у-ж-д-е-н-и-е.

183 ДНЕЙ АПОКАЛИПСИСА

Чтобы шаркнуть ботинком по столу с криком «Мы вас похороним!», ума много не надо. И уж наверняка не нужно быть излишне обремененным интеллектом, чтобы взять и нажать заветную кнопку в «ядерном чемоданчике». Всего одно движение пальцем — и вся планета летит к дьяволу. Неплохо, верно? Теперь представьте, что шаловливые пальчики регулярно жмут на страшную кнопку в течение десятка лет...

экосистему Земли. Планета медленно умирает вместе с человечеством.

Технический прогресс достиг своего апогея в сфере военных технологий. Люди научились убивать друг друга столь искусно и виртуозно, что все прошлые войны казались смешной игрой по сравнению с той бойней, которая началась ровно десять лет назад.

Вследствие применения оружия массового поражения и выплеска колоссального количества энергии орбита Земли начала медленно изменяться. Расстояние до Солнца сокращалось с каждой секундой. Сначала совсем чуть-чуть, всего лишь на каких-то несколько сотен километров... Потом неожиданно процесс ускорился, и расстояние сократилось уже на десяток тысяч километров... Потом еще на несколько сотен тысяч... Дыхание величественного светила становилось все жарче и

«...Десять лет человечество медленно тонуло, погруженное в пучину войн. Битва, какой не было равных за всю историю планеты, не только сделала обреченными целые поколения, но и внесла серьезный дисбаланс в

ДОСТОИНСТВА

Рафинированная и насыщенная динамика, огромная нелинейная кампания с подстегивающим счетчиком оставшихся дней, богатейший набор тактических приемов, удивительная простота освоения, агрессивный и коварный AI, продвинутая полностью трехмерная графика.

НЕДОСТАТКИ

Мелкие недочеты интерфейса и управления, небольшая несбалансированность миссий кампании.

РЕЗЮМЕ

Наш выбор — лучшая трехмерная стратегия, которая появилась в этом сезоне, а возможно, и в этом году. Игра чуть-чуть не дотягивает до почетного титула «Классика Жанра», но приблизилась к этой регалии вплотную.

И, конечно, низкий поклон студии Snowball за виртуозную и профессиональную локализацию!

8.0

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

жарче. И как будто обдаваемые его зноем, все более накалялись боевые действия.

Даже самые оптимистичные прогнозы не оставляли надежды. Человечеству осталось немногим более полугода, а потом пожираемая радиацией и жаром жизнь навсегда исчезнет с этих проклятых земель. Планета протянет чуть дольше, нежели органическая жизнь, но, впрочем, и ее финал — лишь вопрос времени.

Но обреченность и отчаянье могут заставить людей цепляться даже за призрачный шанс. Пусть все погибнет под нещадными лучами, пусть — только прочь отсюда, прочь из этого ада! Куда? Не важно! Лишь бы поскорее покинуть жестокую планету...

Менее двух сотен дней — слишком малый срок. Но это единственный шанс. Успеть вывести на орбиту гигантский корабль и уйти навсегда... Уйти из Преисподней, сотворенной собственными руками...»

Жутковато конечно, но, признаться, интригует. Глобальные катаклизмы, гибель пла-



вить на него дополнительный двадцатимиллиметровый пулемет. Или взять шагающего робота и водрузить на него ракетную установку. Конечно, изначально выбор не велик, но со временем...

...А со временем, когда вы будете щедро финансировать научные исследования, ассортимент вооружения заметно увеличится. Надо сказать, что под «наукой» в игре понимается не стандартная плеяда апгрейдов, которыми славится любая уважающая себя стратегия. Это настоящее развитие и исследование технологий, где апгрейды являются лишь частным случаем этих исследований. Ученые мужи помогут вам получить более совершенные, более мощные конструкции боевой техники, а также модернизировать имеющееся вооружение. Кстати, любопытный факт. Если вы провели апгрейд, скажем, танков, то существующие танки не станут от этого более мощными. Они останутся точно такими же, какими были до модернизации. Это и понятно — ведь исследование просто помогло создать новую технологию производства и поэтому никакого влияния на предыдущие творения военной промышлен-

НЮАНСЫ ЛОКАЛИЗАЦИИ, или КАК «ИРКУТСК» СТАЛ «ТРИУМФАТОРОМ»

В одном из интервью с руководителем проекта — И. Ползуновым — был задан невинный вопрос о нюансах локализации и политкорректности перевода. В тот момент я и не подозревал, на какой клад нарвался. Целиком приводить ответ Ползунова я не буду в целях экономии места, оставив только наиболее интересные фрагменты.

«...Мы будем издавать не только локализованную версию Earth 2150, но и оригинальную английскую версию — она войдет в серию «Originals»... Возможно, что будет интересно сравнить, как изменился сценарий и тексты игры. Взять, например, названия подразделений — никаких кораблей «Иркутсков», «Украин» и «Ленинов», разумеется, не останется. Мы заменили их более реалистичными и адекватными названиями. Например, тот же «Иркутск» получил название «Триумфатор»... Кстати, кто-то предлагал нам даже заменить «Ленина» на «Путина»!.. В целом же, мы по-прежнему будем на совесть работать над «политкорректностью» сюжетной линии. Это практика началась еще в «Горышке» и, судя по отзывам, пришлась по душе всем, кто ознакомился с проектом...».

неты... А кто уцелел в этом пожарище? Оказывается, целых три блока. Первым из тройки стал Евроальянс, в который вошли страны Азии и восточной Европы. Ядром коалиции стала Россия, из военного потенциала которой в основном и состояли силы Евроальянса. Второй лагерь — Атлантический Союз — представили в основном страны блока НАТО. Третий лагерь сформировался достаточно стихийно и получил название Дети Селены. Он был основан лунной колонией ученых из НАСА, которые первые установили неизбежность коллапса. После начала войны о колонии просто-напросто забыли, прекратив сначала финансирование, а потом и вообще перестав оказывать какую-либо помощь. Как людям удалось уцелеть в адских условия — остается загадкой. Впрочем, кто сказал, что они остались людьми в привычном смысле этого слова?

ДОЛЖНОСТЬ — ВОЕННЫЙ МЕНЕДЖЕР

Как я говорил, первое впечатление от игры — «узнаю брата Колю». Дженгльменский набор: завод по производству вооружения, перерабатывающий центр, энергостанция, хранилища, пара копошащихся внизу транспортеров, добывающих и перемещающих полезные ископаемые... Идиллия!

Но лиха беда начало. Прежде всегостораживает отсутствие боевой техники на военных заводах. Не производится и все тут! Транспортер — пожалуйста, вертолет поддержки — запросто, но вот даже заваливающего боевого робота или танка местные мастера не предлагают. В чем же дело?

Ответ прост и изящен — прежде чем торопливо построить, нужно решить, что, собственно, будет изготавливаться. Для этого нужно зайти в конструкторский центр и создать свой собственный прототип вооружения. Например, выбрать танк и устано-

СДЕЛАЙ ШАГ К РЕАЛЬНОСТИ НАДЕВЬ ОЧКИ

РЕКОМЕНДУЕМ ВИДЕОКАРТЫ ELSA ERAZOR III Pro очки 3D REVELATOR

СОВРЕМЕННАЯ ГРАФИКА, ВЫСОКАЯ ЧЕТКОСТЬ ИЗОБРАЖЕНИЯ, ОПТИМАЛЬНАЯ ЦЕНА

Иркутск: (395) 959-1111, 1-800-3-3339 • Новосибирск: (383) 335-0000, Киев: (044) 237-8725 • email: info@rrc.ru

жарче. И как будто обдаваемые его зноем, все более накалялись боевые действия.

Даже самые оптимистичные прогнозы не оставляли надежды. Человечеству осталось немногим более полугода, а потом пожираемая радиацией и жаром жизнь навсегда исчезнет с этих проклятых земель. Планета протянет чуть дольше, нежели органическая жизнь, но, впрочем, и ее финал — лишь вопрос времени.

Но обреченность и отчаянье могут заставить людей цепляться даже за призрачный шанс. Пусть все погибнет под нещадными лучами, пусть — только прочь отсюда, прочь из этого ада! Куда? Не важно! Лишь бы поскорее покинуть жестокую планету...

Менее двух сотен дней — слишком малый срок. Но это единственный шанс. Успеть вывести на орбиту гигантский корабль и уйти навсегда... Уйти из Преисподней, сотворенной собственными руками...»

Жутковато конечно, но, признаться, интригует. Глобальные катаклизмы, гибель пла-



вить на него дополнительный двадцатимиллиметровый пулемет. Или взять шагающего робота и водрузить на него ракетную установку. Конечно, изначально выбор не велик, но со временем...

...А со временем, когда вы будете щедро финансировать научные исследования, ассортимент вооружения заметно увеличится. Надо сказать, что под «научкой» в игре понимается не стандартная плеяда апгрейдов, которыми славится любая уважающая себя стратегия. Это настоящее развитие и исследование технологий, где апгрейды являются лишь частным случаем этих исследований. Ученые мужи помогут вам получить более совершенные, более мощные конструкции боевой техники, а также модернизировать имеющееся вооружение. Кстати, любопытный факт. Если вы провели апгрейд, скажем, танков, то существующие танки не станут от этого более мощными. Они останутся точно такими же, какими были до модернизации. Это и понятно — ведь исследование просто помогло создать новую технологию производства и поэтому никакого влияния на предыдущие творения военной промышлен-

НЮАНСЫ ЛОКАЛИЗАЦИИ, или КАК «ИРКУТСК» СТАЛ «ТРИУМФАТОРОМ»

В одном из интервью с руководителем проекта — И. Ползуновым — был задан невинный вопрос о нюансах локализации и политкорректности перевода. В тот момент я и не подозревал, на какой клад нарвался. Целиком приводить ответ Ползунова я не буду в целях экономии места, оставив только наиболее интересные фрагменты.

«...Мы будем издавать не только локализованную версию Earth 2150, но и оригинальную английскую версию — она войдет в серию «Originals»... Возможно, что будет интересно сравнить, как изменился сценарий и тексты игры. Взять, например, названия подразделений — никаких кораблей «Иркутсков», «Украин» и «Ленинов», разумеется, не останется. Мы заменили их более реалистичными и адекватными названиями. Например, тот же «Иркутск» получил название «Триумфатор»... Кстати, кто-то предлагал нам даже заменить «Ленина» на «Путина»!.. В целом же, мы по-прежнему будем на совесть работать над «политкорректностью» сюжетной линии. Это практика началась еще в «Горышке» и, судя по отзывам, пришлась по душе всем, кто ознакомился с проектом...».

неты... А кто уцелел в этом пожарище? Оказывается, целых три блока. Первым из тройки стал Евроальянс, в который вошли страны Азии и восточной Европы. Ядром коалиции стала Россия, из военного потенциала которой в основном и состояли силы Евроальянса. Второй лагерь — Атлантический Союз — представили в основном страны блока НАТО. Третий лагерь сформировался достаточно стихийно и получил название Дети Селены. Он был основан лунной колонией ученых из НАСА, которые первые установили неизбежность коллапса. После начала войны о колонии просто-напросто забыли, прекратив сначала финансирование, а потом и вообще перестав оказывать какую-либо помощь. Как людям удалось уцелеть в адских условия — остается загадкой. Впрочем, кто сказал, что они остались людьми в привычном смысле этого слова?

ДОЛЖНОСТЬ — ВОЕННЫЙ МЕНЕДЖЕР

Как я говорил, первое впечатление от игры — «узнаю брата Колю». Дженгльменский набор: завод по производству вооружения, перерабатывающий центр, энергостанция, хранилища, пара копошащихся внизу транспортеров, добывающих и перемещающих полезные ископаемые... Идиллия!

Но лиха беда начало. Прежде всегостораживает отсутствие боевой техники на военных заводах. Не производится и все тут! Транспортер — пожалуйста, вертолет поддержки — запросто, но вот даже заваливающего боевого робота или танка местные мастера не предлагают. В чем же дело?

Ответ прост и изящен — прежде чем торопливо построить, нужно решить, что, собственно, будет изготавливаться. Для этого нужно зайти в конструкторский центр и создать свой собственный прототип вооружения. Например, выбрать танк и устано-

СДЕЛАЙ ШАГ К РЕАЛЬНОСТИ

НАДЕНЬ ОЧКИ

РЕКОМЕНДУЕМ
ВИДЕОКАРТЫ ELSA ERAZOR III Pro
очки 3D REVELATOR

СОВРЕМЕННАЯ ГРАФИКА, ВЫСОКАЯ ЧЕТКОСТЬ
 ИЗОБРАЖЕНИЯ, ОПТИМАЛЬНАЯ ЦЕНА

SONY



COMPUTER
ENTERTAINMENT

kill all destructors
ATC... visible

get the best TAG.

NAMCO®

TEKKEN
TAG
TOURNAMENT
TM

СТРАНА
ИГР

ЗЕМЛЯ 2150

ВОЙНА МИРОВ

ВЫЗЫВАЮ ЛУН
>ЛУНА-4 НА Т
>У ВАС ПОСТА
ОБРАТНЫЙ С
4...3...2...1...

ВЫЗЫВАЮ
>ЛУНА-4 Н
>У ВАС ПО
ОБРАТНЫЙ
4...3...2...1...

TopWare
INTERACTIVE

snowball.ru
лучшие игры по-русски

1C®

СТРАНА
ИГР
www.gameland.ru

обстоятельствах; или наоборот, отвечать огнем только на атаку противника и отступать при получении хоть сколько-нибудь серьезных ранений.

Справились с этой информацией? Тогда новая порция. Помимо выбора стандартных боевых задач, можно создавать и свои собственные, наподобие макросов. Звучит страшно, но на практике процесс оказывается очень прозрачным — достаточно нажать специальную кнопку «записать» и отметить те действия, которые должны совершить подразделения. Например, ряд может быть таким: отправиться в данную точку, перейти в «стелс»-режим, потушить огни, отправиться в другую точку, выждать, уйти в туннель, выйти на поверхность и активировать в агрессивный режим. И это еще по-простому, без заковыристых и хитрых команд!

DDD, ИЛИ ТРИ ПАЗА «D»

Графика. Вот о чем я еще пока ни разу не сказал — берег на десерт. Итак, «Земля 2150» полностью трехмерна и очень красива. Просто очень красива — без всяких заумных тактико-технических характеристик движка. Реалистично выполнен ландшафт, анимированы все объекты (включая и подразделения, которые тоже трехмерны в отличие от, например, WarGames)... Но первая премия — это эффекты. Например, медленно падающий снег и хлесткий ливень... А если внезапно поднимется ветер, то изменится и направление падения осадков, и направление дымового шлейфа заводов! Выглядит просто фантастически!

Есть и другие интересные возможности, которые даже трудно расклассифицировать — то ли эффекты, то ли модель реальных физических законов... Например, направление света фар подразделения всегда совпадает с направлением продольной оси последнего. Проще говоря, если танк поднимается по наклонной плоскости вверх, то его огни направлены к вершине... Или вот еще — если отключить фары, то техника начинает двигаться медленнее, так как в темноте сложнее отыскать путь. Но зато под покровом темноты гораздо проще производить скрытные марш-броски...

Чтобы контролировать сразу несколько «горячих точек», можно держать активными сразу три независимых камеры. Причем одна будет основной и займет большую часть пространства, а две другие обоснуются в правой части экрана. Честно говоря, первой моей реак-

цией на эту функцию было пренебрежительное «фи» — как можно наблюдать сразу за тремя территориями и не получить при этом профессиональное косоглазие? Но очень скоро выяснилось, что эта функция не только не причиняет ущерба зрению, но и очень(!) полезна. Например, с ее помощью можно просматривать наиболее вероятные направления нападения противника. Или держать под контролем какой-нибудь опорный пункт, находящийся вдали от основных сил. Или «прицепить» камеру к какому-нибудь стратегически важному подразделению... Польза очевидна.

К приятным особенностям движка можно отнести динамическое музыкальное сопровождение. Треки меняются не только для каждой из трех сторон (очевидно), но и при смене времени суток, а также во время перехода от мирного существования к боевым действиям.

К ДЬЯВОЛУ УДАЧУ — ОНА ВАМ НЕ ПОНАДОБИТСЯ!

Все в ваших руках. Разработчики постарались дать все возможные рычаги, с помощью которых можно было бы манипулировать с игрой. Даже редактор — и тот был встроен в игру, и это не говоря о multiplayer-режиме, в котором могут принять участие до полутора десятков человек... Плюс к этому существует множество нюансов, которые невозможно раскрыть в одной обзорной статье. Именно поэтому мы решили сделать подробное руководство, которое располагается на последних страницах номера.

Локализация проекта идет полным ходом. Про традиционное высокое качество работы Snowball даже и не буду говорить, другой вопрос, КАКОЙ будет игра? Будет ли это ироничная пародия в духе «Огнем и Мечом» или размеренное повествование а la «Затерянный Мир»? «Мы хотим сделать проект в духе Science Fiction... Достаточно драматичным, и, если хотите, серьезным. Впрочем, определенную порцию юмора мы, естественно, заложим», — ответил на этот вопрос Сергей Климов, продюсер проекта.

Нужно ли делать выводы и резюме, давать комментарии к поставленным оценкам? По-моему, все предельно ясно и отчетливо... Так что к дьяволу удачу! Тем, кто уверен в себе и дерзок — она не понадобится!

СИ REVIEW



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, 928-6089, 928-0360

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.

<p>Nox (рус. док.) Издатель: Westwood Ролевая игра в стиле Baldur's Gate</p> <p>\$19.99</p>	<p>Superbike 2000 Издатель: Electronic Arts Гонки на мотоциклах</p> <p>\$19.95</p>	<p>Final Fantasy VIII Издатель: Electronic Arts Продолжение известной ролевой игры</p> <p>\$67.99</p>
<p>Need for Speed 4 (рус. док.) Издатель: Electronic Arts Гонки на спортивных машинах</p> <p>\$19.95</p>	<p>Command & Conquer: Firestorm Издатель: Westwood Add-on для Tiberian Sun</p> <p>\$12.99</p>	<p>Theme Park World (рус. док.) Издатель: Bullfrog Строительство и развитие собственного парка аттракционов</p> <p>\$19.95</p>
<p>Штырлиц Издатель: Бука Мультипликационный комористический квест</p> <p>\$8.99</p>	<p>Commandos: Beyond the Call of Duty Издатель: Eidos Mission Pack для Commandos</p> <p>\$44.99</p>	<p>Unreal Tournament (рус. док.) Издатель: GT Interactive Продолжение известного 3D Action</p> <p>\$25.99</p>
<p>Ultima IX: Ascension (рус. док.) Издатель: Origin Продолжение легендарной ролевой игры</p> <p>\$19.99</p>	<p>Sound Blaster Live 1024 (OEM) Производитель: Creative Самая популярная звуковая карта</p> <p>\$59.99</p>	<p>Rage 3D Производитель: Thrustmaster Game Pad с программными кнопками</p> <p>\$45.99</p>
<p>Montego II Quadzilla Производитель: Turtle Beach Лучшая звуковая карта на базе Vortex II для игр</p> <p>\$105.00</p>	<p>Miro PCTV Производитель: Miro TV-тюнер для компьютера</p> <p>\$85.00</p>	<p>Miro Video DC 10 Plus Производитель: Miro Недорогое решение для нелюбимого монтажа под управлением Windows</p> <p>\$270.00</p>
<p>3Dfx Voodoo 3, 3000, 16 MB, TV-out, AGP (OEM) Производитель: 3Dfx Графический 2D и 3D акселератор</p> <p>\$139.00</p>	<p>Joystick Gamestick Производитель: SN Джойстик для авиасимуляторов</p> <p>\$35.99</p>	<p>Pilot Mouse Plus 5-48 Производитель: Logitech Лучшая мышь для работы в интернете</p> <p>\$18.99</p>

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

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

SHADOWWATCH

Вообще-то любому человеку достаточно всего нескольких часов, чтобы понять, хорошая та или иная игра или плохая. Стоит в нее играть или не стоит. Короче, сделать общие выводы, не вдаваясь в подробности.

Амитрий Эстрин

В случае с **Shadow Watch** я испытал определенные трудности. В принципе, конечно, неплохая вещь. Хотя и не то что бы хорошая. Мои коллеги оказались людьми значительно менее разборчивыми. Одни называли **Shadow Watch** настоящим шедевром. Другие — неудачной попыткой создать оригинальный X-Com.

Одни были в восторге от бедных, но «атмосферных» интерьеров. Другие сильно обижались на откровенно слабый интерфейс. Впрочем, все сходились во мнении, что «нарисована» игра просто великолепно, в традиционном стиле комиксов, который все еще остается большой редкостью для современных компьютерных игр. По крайней мере стало понятно, что полагаться на коллег в данном случае не придется. Пришлось играть и размышлять как обычно. То есть самостоятельно... ;-)

Начнем мы разговор все-таки с X-Com, уж слишком много **Shadow Watch** связывает со знаменитой пошаговой стратегией. X-Com оказался тем редким случаем, когда сложнейшая игровая система оказалась одновременно оригинальна и, что еще более удивительно, логична. В X-Com даже самым матерым геймерам приходилось довольно-таки долго разбираться. Те, кто не разобрались, пожалели плечами и просто забыли об игре. Товарищи потерпеливое спустя какое-то время становились яркими фанатами X-Com. И тех, и других, в принципе, можно понять. Характерной особенностью игры оказался отсталый графический движок, который, тем не менее, ничего не решал. Это был один из тех, прямо скажем, немногих случаев, когда на первый план выступало то, что мы называем геймплеем. А графика, интерфейс и прочее играли далеко не самую важную роль. Что характерно, **Shadow Watch** в этом отношении чрезвычайно похож на X-Com. Графика в игре не современна, не технологична, и разработчики постарались сделать так, чтобы для нас это было не важно. Подчеркиваю — постарались. Насколько им это удалось, мы поговорим чуть ниже.

Буквально несколько слов о сюжете. В недалеком будущем ведущие мировые державы объединили свои усилия в освоении космоса, в частности, в реализации крупнейшего проекта — создании огромной орбитальной станции. Тут, как водится, активизировались преступные группировки, коррумпированные органи-

Платформа: PC
Жанр: turn-based стратегия
Издатель: Red Storm Entertainment
Разработчик: Red Storm Entertainment
Требования к компьютеру: Pentium 133, 32 MB RAM, Win'95/98/2000
Онлайн: <http://www.redstorm.com>

зации и просто нехорошие люди, которые захотели поживиться за счет проекта. Ведущие мировые державы на это безобразие решили глаза не закрывать и создали засекреченную группу, основная цель которой — борьба со всеми, кто мешает осуществлению грандиозного плана. Завязка, конечно же, несколько наивна и простовата, но нельзя не отметить то, что сюжет динамично развивается в процессе всей игры.

Основное действие происходит в трех городах: Рио-де-Жанейро, Гонконге и Байконуре. Выбор разработчиков вполне оригинален и даже экзотичен. В каждом городе события могут развиваться по одному из трех сценариев. Выбор миссии осуществляется в момент общения с одним из NPC. Все очень просто: кликаем на полюбившуюся реплику и определяем таким образом дальнейший ход сюжета. В каждом из трех сценариев содержится около 30 миссий, однако мы переходим в новый город после прохождения пяти из них. Можете сами подсчитать, сколько раз можно начинать **Shadow Watch** сначала. В общем, игровой процесс разработчики организовали прямо-таки блестяще.

Выбрав персонажей (о них мы еще поговорим), мы оказываемся в определенной локации. Всего их восемнадцать, и, надо сказать, отличаются они немногим. В основном, поскольку основное действие проис-

Д О С Т О И Н С Т В А

Стильная графика, отличная организация игрового процесса.

Н Е Д О С Т А Т К И

Слабый интерфейс, медленно развивающийся процесс, базальтернативная тактическая модель.

Р Е З Ю М Е

Игра для фанатов — самое точное определение **Shadow Watch**.

6.5

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





ходит внутри зданий, расположением комнат и мебели. Добавлю, что помимо всего прочего локации еще и чрезвычайно маленькие. Так что где мы оказываемся — на фабрике или Russian Dacha — решающего значения не имеет. Это не X-Com, не Jagged Alliance и, тем более, не

Rainbow Six, с которыми Shadow Watch сравнивают чаще всего. Что, таким образом, должно было разнообразить игровой процесс по замыслу разработчиков? Во-первых, персонажи, за которых мы играем. Достаточно того, что они ходят на три-пять клеточек за ход. Кроме того тратят драгоценные action point'ы даже на то, чтобы повернуться. Так что чтобы обойти даже самую крохотную локацию, вам потребуется достаточно много времени. Ходить (и, соответственно, поворачиваться), открывать двери и поднимать зеленые чемоданчики можно достаточно долго. А тут еще и враги. При этом — враги достаточно умные.

Хотелось бы описать наиболее характерный игровой эпизод из Shadow Watch, напрямую связанный с ненавидимыми дверями. Думаю, никто не будет спорить, что для того, чтобы проникнуть в очередное помещение, следует открыть дверь. При этом открывание дверей связано с самой серьезной тактической ошибкой в игре, если в помещении тусуются два или больше противников. В принципе, иногда бывает достаточно и одного. Все чрезвычайно просто: персонаж открывает дверь и тут же падает изрешеченный пулями. Можно, конечно, попытаться обойти помещение, с помощью второго персонажа открыть другую дверь или пролезть через окно. Но это, если есть уверенность, что за стеной враг есть. А если уверенности такой нет? Все усилия напрасны? А если нет других дверей и окон? При этом как только погибает один герой, миссия считается проваленной.

Со всем этим можно было бы бороться, если бы в игре существовала возможность размещать на одной клетке хотя бы двух персонажей. Или если бы персонажи обладали способностью пропускать друг друга. Но обо всем об этом приходится только мечтать. Более того, если одного из персонажей ранили, и он упал, то он может запросто заб-

локировать подход. Мило, не правда ли? Самое ужасное вовсе не то, что локации маленькие, а то, что в них чрезвычайно тесно, в них буквально невозможно развернуться.

При этом миссии построены так, что пройти их можно только используя усилия всех членов команды. Попробуем их кратко охарактеризовать. Увальень Bear медленно ходит, но замечательно стреляет. Lilly быстро бегаёт, умеет драться, но стреляет из рук вон плохо. Archer — командир, почти универсальный персонаж. Геннадий Рощенко — наш с вами соотечественник, поэтому хакер, умеет отслеживать врагов за закрытыми дверями и стенами. Мауа — снайпер. Надо сказать, в закрытых помещениях без услуг снайпера обойтись чрезвычайно сложно. ;-) И, наконец, один из самых ценных персонажей — Рафаэль — умеет бросать гранаты. Вот такой вот не самый стандартный «букет». После прохождения каждой миссии персонажи набирают experience. Последний можно использовать для тренировки бойцов, после которой они смогут получить новые навыки.

Интерфейс жуткий. Так неэргономично использовать ресурсы мышки и клавиатуры — это надо было постараться. Достаточно того, что управлять персонажами просто неудобно. Что уж там говорить о дополнительных возможностях.

Практически всем нравится графика. Действительно нарисованы персонажи и интерьеры очень стильно. Однако говорить о высоких технологиях в данном случае не приходится. Если бы, скажем, не замечательный художественный стиль, то минималистские решения авторов игры назвали бы откровенной халтурой. Но, похоже, Red Storm Entertainment удалось обратить недостатки в достоинство. Опять-таки нужно отметить, что немножко больше деталей интерьерам бы никак не помешало. Да и анимацию можно было бы сделать посложнее. И разрешение повыше.

Ничего особенно жуткого (за исключением анимации летящей гранаты) мне обнаружить не удалось. Шедеврального в Shadow Watch тоже немного. В общем, перед нами сильно упрощенная и сильно стилизованная версия X-Com. Для фанатов, любителей и тех, кому нравится подольше посидеть за монитором. Игра сделана достаточно качественно, хотя очень многое можно было бы доделать и многое изменить.

СИ REVIEW



DIALUP.MTU.RU

<http://dialup.mtu.ru>

100000 ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ

**Неважно, какая
скорость у тебя.
ВАЖНО, КАКАЯ СКОРОСТЬ
У ТВОЕГО ПРОВАЙДЕРА!**

ИНТЕРНЕТ-КАРТЫ

- В кассе "MTU-Интел"
Смоленская пл., д.6/13,
стр.3
- В кассах ФКБ
"Гута-МГТС"
- У официальных дилеров
"MTU-Интел"

e-mail: support@mtu.ru

тел.: 995-5550, 729-3333



Платформа: PS
 Жанр: 3D-приключения
 Издатель: Softclub/SCEE
 Разработчик: SCEE
 Локализация: Softclub
 Онлайн: <http://www.playstation-europe.com/medieval2>

MEDIÉVIL 2

Л

Михаил Разумкин

Локализацией игр в нашей чудесной стране уже давно никого не удивишь. Обидно, что до недавнего времени это касалось лишь рынка PC, в то время как приставки оставались в стороне от столь позитивного явления. Конечно, около года назад появились слухи о готовящейся локализации Populous 3D, но, похоже, они так слухами и остались (кризис помог). И вот свершилось, в апреле этого года свет увидела игра для Sony PlayStation, полностью переведенная на русский язык, — постаралась уже зарекомендовавшая себя на данном поприще Softclub. Имя этой игры — MediEvil 2.

Как понятно из названия — это продолжение, причем, довольно успешной игры, вышедшей в конце 1998 года, где погибший в битве с колдуном и вновь воскресший рыцарь пытался спасти мир от вечной ночи. Ее вторая часть продолжает повествование об отважном сэре Дэнзиэе Фортескью, но отдалена по времени от событий первой части на несколько веков.

Итак, XIX век, Лондон. Сэр Дэнзиэл, геройски погибший в битве с коварным Зороком еще в XIII веке, покоится в своем склепе, аккуратно перевезенном в один из залов исторического музея. Легенды гласят, что он уже оживал однажды, чтобы раз и навсегда избавить мир от своего заклятого врага. Но кто бы мог подумать, что этому суждено повториться. А виной всему, как и пять веков назад, стала книга черной магии, доставшаяся некому алчному промышленнику лорду Пэлторну, не гнушавшемуся прибегать к оккультизму, дабы увеличить свой и так немалый капитал. Возжелав неограниченной власти, Пэлторн произносит заклятье, поднявшее из могил армии

мертвецов и навсегда изменившие облик самого Пэлторна. Подчиняясь заклятию, ожили не только мертвецы на кладбищах города, но и кости и чучела животных в музее, и египетские мумии (так модные в XIX веке), одним словом, ожило все, что когда-то дышало и двигалось. И, как в старые времена, поднял голову от могильной плиты наш герой, борец за добро и справедливость — сэр Дэнзиэл Фортескью...

Описывать весь сценарий не имеет смысла, заметим только, что на этот раз игра стала заметно разнообразнее, хотя бы по количеству персонажей и неожиданности поворотов сюжета. Сэр Дэнзиэл не один борется с силами зла, теперь на путь истинный его наставляет профессор Гамильтон Кифт — так сказать, мозговой центр штаба сопротивления. Он же иногда будет снабжать вас новым оружием. Время от времени на пути героя





появляется призрак Уинстон (сильно напоминающий Каспера в очках и шляпе), который всегда готов дать дельный совет или предупредить о надвигающейся опасности. Да, наш добрый рыцарь наконец-то получил даму сердца (что же за рыцарь без дамы сердца), ею оказалась спасенная из каменного плена неплохо сохранившаяся мумия египетской принцессы Кайи. Мало того, сюжет каким-то образом переплетается с инопланетянами, по крайней мере, монстры, очень на них похожие, вам встретятся.

Постепенно переходим ближе к самой игре. **MediEvil 2**, впрочем как и ее предшественница, выполнена в стиле черного юмора. Хотя это в основном относится к моделям персонажей и лишь в малой мере к игровому процессу или сюжету. Возьмем хотя бы главного героя. После долгого «сна» в своем склепе тело сэра Дэнзила не могло остаться прежним. Нашему вниманию предстает скелет, закованный в доспехи и с мечом в руке. Причем то, что от некогда могучего тела остались лишь бранные кости, мы узнаем лишь по голому черепу, венчающему фигуру Дена. Именно этот одноглазый, с веером торчащих зубов, лишенный нижней челюсти черепок стал своеобразным символом игры. А упомянутое отсутствие челюсти еще более добавляет комичности происходящему. Поскольку сэр Дэнзил просто не способен ничего внятно произнести, и когда ему нужно донести свои мысли до друзей, рыцарь лишь мычит и размахивает руками — поверьте, выглядит это весьма забавно.

Что касается игрового процесса, то здесь игра больше всего напоминает *Zelda (N64)* или *Soul Reaver*. То есть существует один большой игровой мир (в нашем случае — районы Лондона), в котором вы, убивая врагов, находите секреты и решая головоломки, постепенно увеличиваете число доступных уровней. Причем, по мере прохождения растут и возможности сэра Дэнзила, в связи с чем вам частенько придется возвращаться на уже пройденные локации, чтобы добраться до ранее недоступных мест. Вообще, вы можете попасть (или покинуть) на любой уже пройденный уровень по первому желанию. С упомянутыми играми **MediEvil** роднит еще и техника прохождения боссов, где убийство последнего было схоже с решением своеобразной головоломки. Если вы найдете правильное решение, то огромный и ужасный враг может быть повержен без малейших усилий с вашей стороны. Следующее же сходство нельзя назвать сильной стороной **MediEvil 2**. Зачастую герою приходится превратиться в Лару Крофт и попрыгать с уступа на уступ, когда одно неверное движение обеспечивает верную смерть. И все бы хорошо, но сэр Ден далеко не Ла-

ра, да и управление в игре совершенно не приспособлено для подобных акробатических трюков. Вот и приходится порой тратить время и нервы из-за какого-нибудь пустякового момента игры. Незаметно мы перешли к недостаткам, так давайте разберемся с ними до конца, благо их не много. Пожалуй, самым серьезным недостатком является недоработанная камера (почему-то это уже стало притчей на устах). Как и во всех последних играх, камера в **MediEvil 2** интеллектуальная, то есть по замыслу разработчиков должна показывать игроку происходящее на экране с наиболее удачного ракурса. Но на деле так происходит далеко не всегда. Иногда камера вообще не движется (обычно это происходит в углах маленьких помещений), более того, ее нельзя сдвинуть и при помощи специальных кнопок. Соответственно, вы теряете обзор, не видите врагов и пропускаете удары. В других случаях (особенно во время битв и управлении аналоговым джойстиком) камера начинает метаться, то и дело меняя ракурс и практически лишая вас ориентации со всеми вытекающими. Система сохранения, на мой взгляд, тоже получилась не очень удачной. Игра периодически сама предлагает вам сохраниться, не больше не меньше. Вы не можете выйти из игры когда вам заблагорассудится, не потеряв при этом части достигнутого. А ведь игра должна давать нам как можно больше удобства. На этом критическая часть моего повествования заканчивается, и мы вновь возвращаемся к хорошему. Управление и интерфейс в игре в целом сделаны довольно неплохо. Особенно удобно играть при наличии аналогового джойстика. Поскольку его аналоговые рукоятки позволяют не только быстро перемещать главного героя по местности, но и управлять той самой непослушной камерой. Другая удобная задумка разработчиков — это быстрая смена оружия при помощи комбинации кнопок. Обычно, чтобы поменять оружие, вам приходилось открывать меню арсенала, перебирать там массу иконок и лишь затем делать выбор. Теперь же можно выбрать сразу два наиболее подходящих для момента предмета из арсенала (скажем, меч и пистолет). Один будет находиться у Дена в руке, а второй, так сказать, на подхвате, а простая комбинация кнопок (L1+R1) позволит вам мгновенно менять их местами. Продолжим тему оружия. Его, прямо скажем, не мало. В самом начале наш отважный герой вообще вооружен собственной оторванной рукой. Но в дальнейшем он сможет разжиться гораздо более грозным оружием. Кроме уже упомянутых пистолета и меча, в вашем распоряжении могут оказаться арбалет, магический желез, топор, молот Тора и даже пулемет Гатлинга. Все описанные смертоносные предметы можно добыть непосредственно на полях сражений или у профессора, выменяв на чашу, наполненную энергией душ убитых врагов. Еще одним интересным нововведением **MediEvil 2** можно назвать приобретенную сэром Дэнзилом способность преображаться. К примеру, он запросто может снять свой черепок с тела и водрузить его на отрубленную человеческую руку зеленого цвета, живущую своей собственной жизнью (помните такого юркого персонажа

ДОСТОИНСТВА

Первая профессиональная (очень качественная) локализация достойной игры. Забавные персонажи, неплохой сюжет, много сражений и головоломок.

НЕДОСТАТКИ

Недоработанная камера, порой сильно мешающая игровому процессу. Ограниченное количество save point'ов...

РЕЗЮМЕ

Качественная игра, способная на несколько дней занять у экрана телевизора большую часть владельцев PlayStation.

7.5

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

из «Семейки Адамс»). В подобной комбинации Дэн без труда может исследовать ранее недоступные территории. Тело же, оставшись без головы, вовсе не бездействует. Вы в любое время можете на него переключиться и «рыцарем без головы» продолжить карать врагов.

Немного коснемся визуальной части игры. Здесь вы никаких откровений не найдете. Количество полигонов на персонажах, качество текстур, спецэффекты, палитра, освещение, все это не выходит за рамки, к которым мы давно привыкли и видим в большинстве последних проектов для PlayStation.

Вместо заключения поговорим о звуке и напрямую связанной с ним русификации игры. Перевод оригинального (английского) текста, прямо скажем, хорош, все выдержанно в общем «юморном» настроении игры. И откровенных недоработок найти не удалось. Что же касается озвучки, то здесь мнения в редакции разошлись. Меня русский вариант голосов персонажей полностью устроил. Тембр, интонация, построение фраз очень подходит к типажам героев игры. Но, конечно же, мое мнение субъективно, и окончательную оценку игре, как и всегда, придется давать вам, нашим читателям.





VAGRANT STORY



Платформа: PlayStation
Жанр: adventure/RPG
Издатель: Square
Разработчик: Square
Главный дизайнер: Yasumi Matsuno
Онлайн: www.vagrantstory.com



Мир компьютерных и видеоигр не избалован хорошими сюжетами. В индустрии, которая была рождена как источник бессмысленного долбания по кнопкам в надежде не упустить какой-нибудь шарик, выбивающий кирпичики, качественные сюжетные линии стали цениться сравнительно недавно.

Сергей Овчинников

И тем удивительнее, что порой отдельные разработчики демонстрируют нам такую глубину и проникновенность в своих на первый взгляд незатейливых историях, что под конец игроки рыдают над судьбами героев и, естественно, становятся фанатами еще не анонсированных продолжений.

не в навороченности графики, обилии высокобюджетных видеороликов или наличии сложной и масштабной ролевой системы, напротив, сам игровой процесс в Vagrant Story традиционен до безобразия. Уникальным же этот проект получился благодаря абсолютно новому подходу к тому, что принято называть «интерактивным кино». В этой игре сюжетная линия и ее развитие намного важнее, чем пусть даже и вполне адекватная ролевая система или симпатичный движок. По артистичности и выразительности Vagrant Story близка к Metal Gear Solid, но превосходит творение Hideo Kojima благодаря чрезвычайно выгодно выбранной вселенной. Новая игра Square не про современность, не про далекую галактику и даже не про сказочный фэнтезийный мир. Vagrant Story — мир средневековый, жестокий и вычурно красивый.



Мрачные замки под свинцовым небом, выстроенные из массивных каменных глыб, среди которых редкие лучи света вспыхивают как лазеры. Таинственное древнее дворянское семейство, исчезнувшее в одно мгновение в неизвестности. Напичканный стражей, злыми собаками, летучими мышами и зомбированными трупами город.

Драконы, проваливающиеся сквозь мозаичный купол огромного готического собора. Главный злодей, человек с железными руками и огромными заостренными стальными пальцами, как будто перекочевавшими из «Кошмара на Улице Вязов». И на фоне всего этого наш герой, специальный королевский агент, призванный разобраться в таинственной истории, за плечами которого пережитая семейная трагедия и невероятная жажда мщения. Плюс основательно отбитая память. Проди-

ДОСТОИНСТВА

Великолепная, продуманная до мелочей атмосфера, передаваемая как сюжетной линией, так и графическим исполнением.

НЕДОСТАТКИ

Несколько однообразные уровни, сложная боевая система, не разобравшись в которой играть становится скучновато.

РЕЗЮМЕ

Один из самых интересных игровых проектов года. Лучшая игра Square на PlayStation

9.0

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





тые, но зато чрезвычайно четкие и резко очерченные текстуры, небольшая расплывчатость изображения, странно анимированные фигуры персонажей, — создателям игры удалось невозможное. Недостатки устаревшей игровой платформы они обратили на благо и заставили их работать на повышение общего художественного облика проекта. В результате же **Vagrant Story** блещет оригинальностью, и кажется, что вся эта анимация, этот легкий блюр, оригинальная палитра введены создателями игры абсолютно сознательно. Никто же не жалуется, что «Собачье сердце» — чернобелый фильм. Для него это вполне естественно. Так и **Vagrant Story** абсолютно не вызывает неприятных ощущений в связи со своими графическими решениями.

щениях, рыться в его поисках во всевозможных замшелых сундуках, ну и, разумеется, отбирать его у врагов. Как и в *Metal Gear*, наряду с умением хорошо сражаться в **Vagrant Story** от вас потребуются и умение скрываться от чуткого взгляда многочисленных стражников, хотя здесь стелс-элементы представлены скорее как мини-игра, нежели полноценная составляющая игрового процесса. Также, в отличие от *MGS*, новое творение Square оказалось творением весьма внушительным по размерам, да притом и весьма сложным в прохождении, так что вы можете готовиться к длительным путешествиям по подземельям города Le Monde.

Напоследок отметим еще одну, несомненно, художественную деталь. В игре абсолютно нет фоновой музыки. Все ваши путешествия и приключения будут происходить практически в полной тишине, прерываемой воллями монстров и внезапными сюжетными вставками (которые случаются чуть ли не в каждом помещении и совершенно не утомляют благодаря насыщенности событийной линией). Из-за этих звуковых контрастов и весьма большому количеству неожиданностей игра в **Vagrant Story** становится занятием не для слабонервных. Думаю, не ошибусь, если скажу, что эта игра пробирает почище *Resident Evil*.

Vagrant Story — представитель малочисленного вида игр, не особенно понятных массовой аудитории. Несмотря на фантастически высокие оценки мировой игровой прессы, в Японии эта игра уже успела практически провалиться. Будем надеяться, что английскую версию игры подобная участь не постигнет. Уж очень хорош этот проект. Как на словах, так и на деле. Уж поверьте старому игровому волку ;-).

раясь через все сюжетные перипетии *Vagrant Story*, вы, разумеется, наткнетесь на весьма значительное число сюрпризов, не обойдется и без участия представительницы прекрасного пола, которой, естественно, будет грозить смертельная опасность, а ближе к завершению игра непременно пошлет некий общечеловеческий «мэсседж», смысл которого будет понятен каждому, кто способен связать хоть пару слов по-английски. Но весь кайф не в том, о чем рассказывает игра, а в том, как она это делает. Полностью трехмерные миры *Vagrant Story*, отличные полигональные модели персонажей и внимание к деталям позволили Square, а вернее, продюсеру игры Yasumi Matsuno, который ранее работал над такими шедеврами, как *Final Fantasy Tactics* и *Ogre Battle* (вы не раз вспомните об этих играх, глядя на кубический дизайн всех уровней в игре), создать небывалый по масштабам интерактивный триллер с серьезным законом в драму. Никто и подумать не мог, что при помощи пары-тройки сотен полигонов можно с легкостью передать чувства и ощущения, которые доступны на кинолентке лишь благодаря невероятному таланту лишь самых именитых режиссеров.

За пределами великолепного чарующего сюжета **Vagrant Story** является достаточно стандартной на первый взгляд бродилкой по подземельям (в Японии этот жанр весьма популярен еще со времен первого *Wizardry*) с наистраннейшей боевой системой. В основе своей она весьма похожа на ту, что Square использовала в *Parasite Eve* в смысле того, что в промежутках между обменом ударами главный герой может перемещаться по определенной территории. Сам же бой (а точнее, моменты ударов, использования магии и прочие активные процессы) проходит в пошаговом режиме. Только в **Vagrant Story** территория «отхода» вообще не ограничена (кроме схваток с боссами, когда вокруг закрываются двери), а в процессе битвы вы можете выбирать, какие части тела врага вам хотелось бы поразить. Естественно, что удар по правой руке может значительно снизить вражеский уровень атаки, а бить по голове, одетой в крепкую броню, не имеет большого смысла. Система усложнена весьма примечательным выбором вооружения от мечей, рапир, сабель, копий до арбалетов, причем общее количество видов оружия в игре составляет порядка трехсот. Комбинируя различные виды вооружений и применяя защитные и атакующие заклинания, которых также имеется не меньше сотни, вы сможете подобрать ключик к любому противнику, даже самому сильному и зловещему. Оружие нельзя покупать — его приходится находить в секретных поме-

Графическое оформление **Vagrant Story** — главная гордость разработчиков. Да, да, не удивляйтесь. Именно графикой игры на оригинальную PlayStation они вправде действительно гордятся. Крупные, немного зернис-



STAR WARS

EPISODE 1:

JEDI POWER BATTLE

С

Александр Щербаков

кажете, вам нравилась SW Episode 1: Phantom Menace? Та, которая игра-саблемахатель? А хотите поиграть почти в то же самое, но с закосом под Golden Axe, с худшим качеством и спустя год после премьеры фильма, когда он уже никому на фиг не нужен? Если на последний вопрос вы ответили твердое и уверенное «да», то, вероятно, рецензируемую здесь игру создавали специально для вас.



Но не только. **SW Episode 1: Jedi Power Battles**, как и любой продукт по Star Wars, а тем более по модному первому эпизоду, всегда найдет своего покупателя и, мало того, людей, готовых выложить за это денежки, обнаружится, как обычно, неприлично много.

Помните, как годик назад, когда лугасовский «мегашедер» только-только прогремел в Штатах, с каким воодушевлением все готовы были кидаться на все, отмеченное печатью Первого Эпизода. Поспешив вскоре игру по Phantom Menace приняли благожелательно и с улыбками, хотя все прекрасно понимали, что за отстой нам приготовили в LucasArts, и потому «оценили ее по достоинству».

Jedi Power Battles с точки зрения качества еще большее фуфло и оценку получит соответствующую, но такой деньговыдератель сейчас уже не интересен и во многом противен.

Нам обещали возвращение к традициям Super Star Wars. По большому счету — фигня все это. **Jedi Power Battles** — типичный beat'em up, вроде Final Fight или, скорее даже, Golden Axe, но, естественно, в полном 3D и, почти так же естественно, с игровым процессом, несравнимо худшим, чем у его предшественников. Фактически, **Jedi Power Battles** — это немного видоизмененный Phantom Menace и даже хуже. Я утрирую немного, но все же это почти так.



«Эксклюзивная игра для PlayStation от LucasArts» на самом деле почти ничем, кроме своей эксклюзивности, похвастаться не может, хотя мы и ожидали от нее чего-то большего. Выбрав одного из пяти рыцарей джедай, вы бросаетесь в гущу событий, относительно строго соответствующих сюжетной канве фильма. Шашки наголо, и вот мы бежим и рубим вражеских дроидов. Делать это, к несчастью, достаточно неудобно, хотя и терпимо. Что отвратительно, на противника достаточно сложно «навестись», а потому очень часты рассекания мечом воздуха. Существует, правда, особая кнопка, специально для «наведения» и предназначенная, но помогает она, надо сказать, не шибко. Так вот, по сути мы все время бегаем и кого-то рубим, не получая от этого, что бесит, практически никакого удовольствия. Настолько бывает мерзко, что предпочтительнее каких только можно противников просто игнорировать и убегать. Кстати, наши оппоненты также наделены AI на уровне... на уровне beat'em up'a и даже хуже, в результате че-

Платформа: PlayStation
 Жанр: action
 Издатель: LucasArts
 Разработчик: LucasArts
 Количество игроков: 1-2
 Онлайн: www.lucasarts.com



го иногда упираются в объекты и не могут их обойти.

Но это, по большому счету, еще цветочки, пока мы не сталкиваемся с такой жуткой штукой, как прыжки. В **Jedi Power Battles** они реализованы еще слабее, чем все остальное, и превращают игру в пытку. Причем я еще молчу про режим игры для двоих, где это грозит превратиться в еще больший кошмар, особенно когда сигать через пропасти приходится на ходу, толком не зная, допрыгнешь ты или нет.

Графически к **Jedi Power Battles** претензии, конечно, есть, но, по большому счету, все это вполне терпимо. Камера неплохо зумится, когда вы отбегаете, например, в дальний угол бэкграунда, и вообще ведет себя достойно, хотя и далеко не всегда. К звуку нареканий нет, но, впрочем, это и не такой уж важный аспект игры.

В принципе, о **Jedi Power Battles** можно было бы рассказать и побольше, вот только кому это надо, сложно сказать. С такими продуктами все предельно ясно, как и их ориентированность и усилия, прилагаемые в процессе разработки. Обидно только, что клепают сейчас такое не кто-нибудь, а LucasArts.

СИМ РЕВЬЮ

ДОСТОИНСТВА

Для любителей помахать световыми мечами где только можно достоинства этой игры очевидны.

НЕДОСТАТКИ

Так себе управление, так себе игровой процесс, так себе все. Особой оригинальностью продукт, естественно, тоже не блещет.

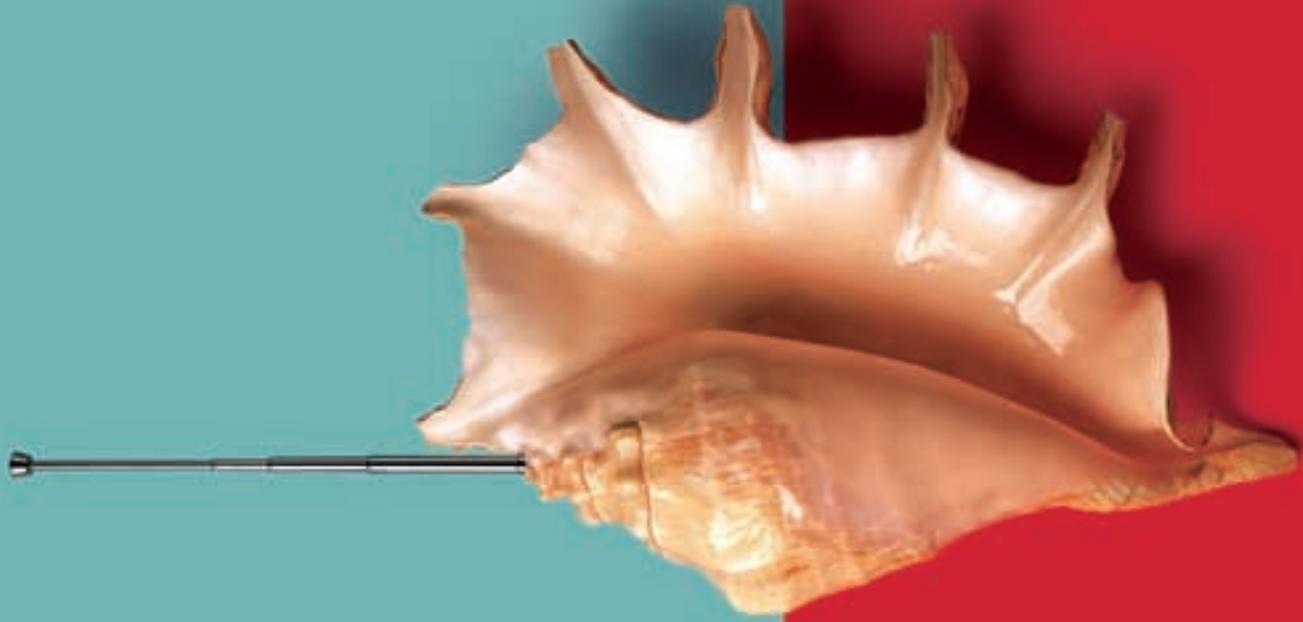
РЕЗЮМЕ

Революционный action, меняющий наш взгляд на игры в целом. Шутка. По сути, еще один Phantom Menace, но немного под другим углом.

5.5

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





106.8 FM

радио

СТАТУС
2000

© 2000

С Е Р Г О Г Н Я М Ы Э Б Я Ч И Т Т А Н

в сотрудничестве с www.3dnews.ru

3DNEWS

НОВОСТНАЯ ЛЕНТА

<http://www.gameland.ru>

Fe

АТИ БЫЛА ЛИДЕРОМ ГРАФИЧЕСКОЙ ИНДУСТРИИ ЦЕЛЫЙ ДЕНЬ



Из интересных статистических курьезов. Весь последний год nVidia все наступали на горло в пальме лидерства на бумаге, в планах и роадапах. Попытавшись анонсировать первый геометрический процессор, компания получила удар от S3, анонсировавшей "Savage2000" с первым в мире бытовым T&L ядром. Только у Savage2000 по сей день нет нормальных драйверов, и T&L работает лишь теоретически. Но анонсировали раньше... Аналогичная ситуация с новым GeForce 2 GTS. Западные аналитики с юмором замечают, что на WinHEC первыми объявили новый продукт представители ATI. "Radeon256" выглядит очень перспективно, и мы искренне надеемся, что он не пойдет по тропе Savage2000, что все фишки будут работать сразу и быстро, драйверы будут прямыми, а скорость впечатляющей. nVidia анонсировала свой GeForce 2 GTS на следующий день и побила бумажные рекорды. Но скорость не слишком впечатляет, особенно если брать во внимание раскрученный антиалиасинг. Основную пользу от "GeForce 2" получат обладатели мониторов с высокими диагоналями — они смогут насладиться приличным FPS в разрешениях до 1600x1200 в старых играх и вероятно до 1280x1024 в новых. Аналитики склоняются к мнению, что чип от nVidia более производителен на бумаге, нежели Radeon256, бенчмарков которого мы так и не видим до сих пор.

Дэвид Кирк, ведущий инженер nVidia, заметил по этому поводу: "Графика — неотъемлемо параллельная функция, поэтому всегда лучше иметь большее количество параллельных конвейеров. Этот метод более быстр."



Джон Пэдди, президент аналитического раздела, специализирующегося на графике Jon Peddie Associates в Калифорнийском Mill Valley, считает: "На основе того, что я видел, чип от nVidia по крайней мере в два раза мощнее Radeon. Парням в nVidia действительно есть чем гордиться сейчас." Пока мы не видели реальных бенчмарков ATI Radeon256, делать глобальные выводы нельзя, но, к сожалению, на момент выхода Radeon нет игр, где бы новый чип ATI мог поиграть мускулами и показать все свои силы. Уже на примере Savage2000 видно, что программисты не рассчитывали получить наложение более чем двух текстур за такт одним пиксельным конвейером. В результате, имея большой потенциал, Savage2000 ничем не отличается от традиционной архитектуры с двумя пиксельными конвейерами. Основной проблемой ATI всегда была доступность новых продуктов. С момента объявления до появления продуктов в розничной продаже проходило слишком много времени. Выйди некоторые продукты буквально на месяц раньше, и nVidia получила бы очень и очень достойного конкурента. Фактически же продукты ATI выйдут незадолго до появления следующих поколений продуктов nVidia, что не лучшим образом сказыв-

ается на ихкупаемости. Традиционно сильной стороной ATI всегда была работа с видео и DVD. Если компании удалось создать действительно мощное 3D ядро, то Radeon будет весьма заманчивой покупкой для мультимедийных домашних систем. Один из интересных моментов — скорость работы с памятью у Radeon приблизительно колеблется в интервале от 5.3 до 6.4Гб в секунду, в то время как у GeForce 2 эта цифра не может быть более 5.3Гб в секунду. За счет этого может получиться и большая скорость. Есть и несколько дополнительных перспективных технических аспектов, но пока не видно игр, где они будут использованы... Вот такой дуализм. Откровенно говоря, очень хочется надеяться на наличие хотя бы одного конкурента нынешней nVidia.

GEFORCE 2 — КАНДИДАТ НА ЛУЧШИЙ РАЗГОН?

Уже проверено — карты на GeForce 2 неплохо гоняются. Некоторым западным тестерам удалось достигнуть частот 240MHz для ядра и 375MHz для памяти. Самой разогнаемой может оказаться плата от Hercules/Guillemot — на ней даже установлены радиаторы на модулях памяти. Смотрится красиво.



ТОЧКИ НА ДУ В VOOODOOS 5500

Наконец удалось узнать, что поддерживает, а что не поддерживает Voodoo5 5500. Плюс немного наболевшего. Вот небольшой список. Не поддерживается AGP текстурирование. То есть работа платы аналогична PCI варианту с увеличенной производительностью. 3dfx считает, что AGP текстурирование себя изжило, и нет игр, его использующихся. Теоретический подход верен. К вопросу о совместимости — Скотт Селлерс считает, что это весьма непростая проблема, решить которую можно лишь после тестирования платы массовым потребителем. Плата полностью обратно совместима с Voodoo3, то есть наличествует поддержка Glide; специалисты компании надеются, что проблем с играми, аналогичных тем, что были у Voodoo2 и 3, не возникнет.

О количестве текстурных блоков и пиксельных конвейеров — каждый процессор это два пиксельных конвейера, на каждом из которых по одному блоку текстурирования. В принципе, по схеме аналогично TNT2. Скорость за-

полнения в режиме мультитекстурирования для одного чипа — 166 мегапикселей с 333 мегатекселями. При двух чипах цифры удваивать. Значения, вычисляемые математически, не означают практического превосходства или проигрыша в производительности.

Первое поколение VSA-100 не поддерживает память типа DDR, в будущих версиях, по словам Скотта Селлерса, поддержка может быть.

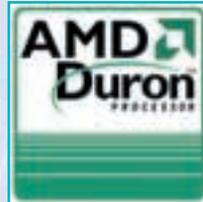
Теоретическая ширина канала памяти — до 5.3Гб/с, шина памяти 128 бит, но, учитывая два чипа, можно считать, что эффективная ширина 256 бит.

Voodoo5 не поддерживает S3TC в OpenGL, вместо этого используется FXT1. Не поддерживается метод рельефизации текстур по EMBM.

Один чип VSA-100 равен по скорости заполнения Voodoo3 3000, но при этом улучшения внутренней архитектуры позволяют одному чипу быть на 20% производительнее.

SPITFIRE ПЕРЕИМЕНОВАН В DURON

AMD сочла имя Spitfire недостаточно благозвучным и переименовала его в Duron. Не знаем, как у них на английском, а по-русски стало звучать глупо. Интересно, не будет ли переименован Thunderbird. "Выбирая продукту имя AMD Duron, AMD хотела подчеркнуть качества, которые продлят жизнь изделию и инвестициям покупателя, особо подчеркивая надежность и стабильность."



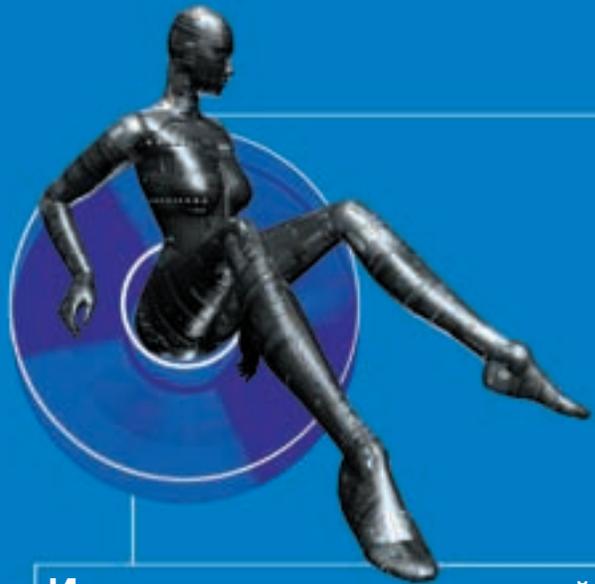
ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ GEFORCE 2 GTS

Уже появились некоторые данные относительно производительности GeForce 2 GTS. Как и ожидалось, в Quake 3 Arena карта опережает Voodoo5 5500 во всех разрешениях. Тестирование проводилось на Detonator 5.16, который внешне совсем не отличается от Detonator 5.14

В низких разрешениях GeForce 2 GTS в Quake 3 Arena равен по скорости или немного опережает GeForce DDR с 64Мб. Это объясняется как недостаточной производительностью памяти, так и тем, что

лимитирующим фактором является процессор. С увеличением разрешения производительность GeForce 2 начинает серьезно отличаться от производительности GeForce 256 DDR и Voodoo5 5500. Прирост в 1024x768 примерно равен 20%





Интернет магазин с доставкой на дом

Заказ по интернету:

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

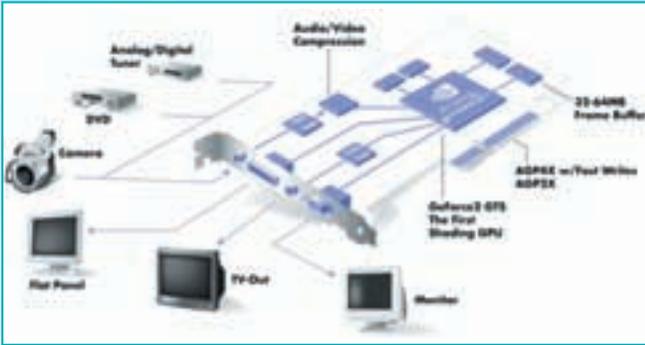
e-mail: dvdshop@gameland.ru

телефон: (095) 258-86-27, 928-6089, 928-0360

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

Представительство в Санкт - Петербурге: (812) 311-8312

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



(80 против 100+ FPS). Вплоть до 1280x1024 Quake 3 показывает на G2GTS более 80FPS, а при 1600x1200 происходит понижение производительности до 57,6 FPS. Во всех режимах G2 опережает V5. Приведенные цифры верны для Athlon 750Mhz, при установке карты на более медленный процессор разрыв тоже наблюдается, но в гораздо меньшей степени. При тестировании по демке Quaver карта показала результаты гораздо выше Voodoo5 5500 и GeForce 256 в высоких разрешениях.

Что касается замеров в UnrealTournament, то многие западные тестеры уже заметили некоторую странность работы игры в Direct3D. В этом тесте карта стабильно отставала даже от GeForce 256. Более подробная информация о производительности будет вынесена в отдельный материал.

RADEON256—ОФИЦИАЛЬНЫЕ ДЕТАЛИ ОТ ATI

Вышла официальная информация о чипе ATI Radeon256, известном ранее как Rage 6. Подробности о архитектуре можно узнать в материале "ATI Rage 6 — возможные детали архитектуры". Характеристики нового чипа:

- 256bit внутренняя шина
- AGP2X/4X (включая поддержку Sideband и Fast Writes)
- Чип изготавливается по 0.18 мк. технологический процесс
- 2 пиксельных конвейера с тремя текстурными блоками
- Скорость ядра 200MHz (в теории до 400MHz)
- Скорость памяти 200MHz
- Поддержка SDR SGRAM/SDRAM и DDR SGRAM
- Поддержка до 128MB памяти
- Скорость заполнения: 400 млн. пикселей за секунду (до 800 при 400Mhz)
- Скорость заполнения в текселях:
- монотекстурирование (1 тексель на 1 пиксел): 400 мегатекселей в секунду (800 при 400Mhz)
- биттекстурирование (стандарт сегодня — 2 текселя на 1 пиксел) 800 мегатекселей в секунду (1600 при частоте 400Mhz)
- тритекстурирование (не используется сегодня — 3 текселя на 1 пиксел) 1200 мегатекселей в секунду (2400 при частоте 400Mhz)
- Поддерживается текстурный и пиксельный кэш, кэш Z-координат
- поддерживается рельефизация методом выдавливания (Emboss), DotProduct3 и Environmental Mapped Bump Mapping (EMBM)

Небольшой комментарий. Чип поддерживает перспективную технологию наложения трех текстур за такт. Наложение одновременно трех текстур позволит сократить количество проходов при рендеринге тяжело текстурированных сцен, но для использования необходимы умные алгоритмы, определяющие возможности чипа. На сегодня в играх таковых не имеется, в результате более реальная теоретическая производительность равняется 400 мегапикселей с 800 мегатекселями. Напомним, что VSA-100x2 (V5 5500) имеет производительность 333 мегапикселей/666 мегатекселей, GeForce 2 GTS при частоте 200Mhz способен теоретически выдать 800 мегапикселей/1600 мегатекселей. Это не характеризует победителя, так как важным вопросом является ширина канала памяти и многие детали архитектуры. Правильные выводы о производительности можно будет сделать только после реальных бенчмарков всех новых продуктов.

Отрадно, что nVidia и ATI поддержали технологию EMBM. Будут состязания и в качестве проигрывания DVD. Есть информация, что у nVidia улучшенная система проигрывания, а ATI всегда славилась качеством видео. А вот 3dfx из этой гонки на качество видео уже выбыла. VSA-100 не поддерживает Motion Compensation. Очень жаль.

СИ-ЖЕЛЕЗО

<p>The Matrix Цена в Москве \$35.00 Цена у нас \$29.99 Вы экономите \$5.01</p> <p>Зона: 1. Боевик-триллер</p>	<p>Blade Runner Цена в Москве \$45.00 Цена у нас \$39.99 Вы экономите \$5.01</p> <p>Зона: 1. Фантастика</p>	<p>Austin Powers: The Spy Who Shagged Me Цена в Москве \$32.00 Цена у нас \$25.00 Вы экономите \$7.00</p> <p>Зона: 1. Комедия</p>
<p>The Iron Giant Цена в Москве \$29.00 Цена у нас \$25.00 Вы экономите \$4.00</p> <p>Зона: 1. Мультфильм</p>	<p>Excalibur Цена в Москве \$31.00 Цена у нас \$25.99 Вы экономите \$5.01</p> <p>Зона: 1. Исторический фильм</p>	<p>Wild Wild West Цена в Москве \$29.00 Цена у нас \$25.00 Вы экономите \$4.00</p> <p>Зона: 1. Вестерн</p>
<p>The Sixth Sense Цена в Москве \$40.00 Цена у нас \$35.99 Вы экономите \$4.01</p> <p>Зона: 1. Триллер</p>	<p>La Blue Girl III&IV Цена в Москве \$49.00 Цена у нас \$37.00 Вы экономите \$4.00</p> <p>Зона: 1-6. Эротический мультфильм</p>	<p>Fight Club Цена в Москве \$45.00 Цена у нас \$38.99 Вы экономите \$6.01</p> <p>Зона: 1. Триллер</p>
<p>Ricky Martin: Video Цена в Москве \$38.00 Цена у нас \$31.00 Вы экономите \$7.00</p> <p>Зона: 5. Видеоклипы и концерт</p>	<p>От заката до рассвета 2 Цена в Москве \$35.00 Цена у нас \$28.00 Вы экономите \$7.00</p> <p>Зона: 5. Триллер</p>	<p>Я знаю, что вы делали прошлым летом Цена в Москве \$36.00 Цена у нас \$28.00 Вы экономите \$8.00</p> <p>Зона: 5. Триллер</p>
<p>Вирус Цена в Москве \$35.00 Цена у нас \$29.00 Вы экономите \$6.00</p> <p>Зона: 5. Мистический триллер</p>	<p>8 mm Цена в Москве \$35.00 Цена у нас \$28.00 Вы экономите \$7.00</p> <p>Зона: 5. Детектив</p>	<p>Лишний багаж Цена в Москве \$35.00 Цена у нас \$28.00 Вы экономите \$7.00</p> <p>Зона: 5. Приключенческий боевик</p>
<p>Никита Цена в Москве \$35.00 Цена у нас \$28.00 Вы экономите \$7.00</p> <p>Зона: 5. Боевик</p>	<p>Гаттака Цена в Москве \$35.00 Цена у нас \$28.00 Вы экономите \$7.00</p> <p>Зона: 5. Фантастика</p>	<p>Ноттинг Хилл Цена в Москве \$35.00 Цена у нас \$28.00 Вы экономите \$7.00</p> <p>Зона: 5. Лирическая мелодрама</p>

Пишите и звоните по любым вопросам.

Мы можем доставить новые фильмы, которые вышли в США

Продолжение. Начало смотри в номере 24 за декабрь 1999 года.

КЛУБ СТРАТЕГИЧЕСКИХ ИГР

НОВЫЕ ЛИЦА ИЛИ НАШЕГО ПОЛКУ ПРИБЫЛО

МАРТОВСКИЕ ДРАМЫ

Знакомство с этой игрой оказалось для меня очень необычным. Признаться, я узнал о ней не от профессиональных игроков, не из регулярно приходящих «карточных» новостей и даже не из тематических сайтов. Знакомство оказалось намного более витиеватым и... драматическим. Но обо всем по порядку.

Был один из довольно прохладных и промозглых вечеров, которыми славен март. Под ободяющие и удивительно жизнеутверждающие вопли семейства кошачьих я подбирался к замечательному месту — студии Snowball. Брел я туда с единственной целью — взять интервью у Сергея Климова касательно проекта Stormbringer. Забегая вперед, скажу, что мне это все же удалось. Другой вопрос, что было после официальной беседы...

...А после официальной беседы поступило невинное на первый взгляд предложение сыграть в карты. Разумеется, речь шла не о «подкидном» и не о преферансе, а о чем-то более интеллектуальном. Что же... В предвкушении блеснуть познаниями в области боевой магии или, на крайний случай, в области шагающей роботехники, я расслабился и с удовольствием принял вызов... О, как я был наивен и самоуверен! А какой удар по самолюбию пережил через полчаса!..

Разбили меня наголо. Правда, со второго раза. Во время первой пробо-ознакомительной игры меня великодушно игнорировали, объясняя это тем, что, дескать, новичку надо дать фору. Другими словами, убогих не трогали. А вот во второй раз, когда я вопил на манер кошачьих, что мне не надо поплакать, что я все понял и что сам сейчас всех порву аки бобик тряпку, меня, шутя, обыграли...

Это и стало последней каплей, которая склонила мои симпатии в сторону игры, а также сформировала окончательное решение подготовить материал для Клуба. А если серьезно, то игра мне действительно понравилась, и умолчать о ней было бы, по меньшей мере, кощунственно. Так что встречайтесь!

MYTHOS

Игра от Chaosium Inc, с немного таинственным и попахивающим интригой названием — Mythos. Вряд ли вы слышали о ней, так как в России и близлежащих территориях игра практически неизвестна, что, впрочем, не мешает ей достаточно успешно продаваться за рубежом. Конечно, по части популярности Mythos далеко от таких монстров, как Pokemon или Magic: The Gathering, но, тем не менее, игра занимает не последнее место в специализированных чартах.

Если сравнивать Mythos с теми играми, о которых мы говорили во время предыдущих встреч, то, пожалуй, больше всего она похожа на Middle-Earth. Схожесть проявляется, разумеется, не в эксплуатации вселенной Толкиена, а в самом подходе

ИГРОВЫЕ ЗОНЫ

Игровые зоны в Mythos организованы следующим образом.

- 1 В центре выкладывается карточка Исследователя.
- 2 Справа от нее выкладываются карты Союзников (включая Союзников, обладающих тем или иным Артефактом).
- 3 Слева от карточки Исследователя располагаются сначала Артефакты (из числа тех, которые действуют на группу Союзников или вообще обладают глобальным эффектом), а затем Тома с Заклинаниями.
- 4 Над карточкой кладутся Угрозы (повернутые рубашкой вверх Монстры) и Story Deck (колода, куда помещаются все «захороненные» карты — см. КРАТКИЙ ГЛОССАРИЙ, термины «Bury» и «Story Deck»).
- 5 Под карточкой располагается список успешно завершенных Приключений (для базового набора правил это не актуально, так как игра завершается после первого успешно сыгранного Приключения).
- 6 Наконец, где-то в стороне размещаются карты Событий, а также (в отдалении, чтобы не перепутать) собственно игровая колода и стопка навсегда вышедших из игры карт.



к игре. В обоих случаях перед нами разворачиваются динамичные и насыщенные ПРИКЛЮЧЕНИЯ, сопровождающиеся сражениями, а также всевозможными казусами и напастями.

Вселенная Mythos базируется на классических ужасиках, или horrorе, образца двадцатых-тридцатых годов нашего столетия. В основном игровая основа строится на произведениях популярного писателя Ховарда Филлиппа Лавкрафта и некоторых других менее известных авторов. Чуть забегая вперед, скажу, что Лавкрафт собственной персоной присутствует в игре и, даже больше того, шеголяет вместе со своей женой — Соней Лавкрафт! Помимо этой сладкой парочки, есть в Mythos и другие любопытные реальные личности, о которых мы поговорим несколько позже, а пока несколько слов о самой Вселенной.

Представьте себе Новый Свет начала века в период между первой и второй Мировыми войнами. Обычный мир, который на первый неуклюжий взгляд в точности соответствует своему реальному историческому прототипу. Но если окунуться в него поглубже, то очень скоро станут заметными странные и загадочные события, являющиеся отголоском приближающейся катастрофы.

Тысячи лет прежние обитатели Земли не подавали признаков жизни. За этот огромный период времени человечество не только набрало сил, чтобы выйти, но и твердо встало на ноги. Впрочем, настало ли твердо? Грозные стальные машины и смертоносный порох — не самое лучшее оружие против тех, кто властвовал на нашей планете миллионы лет... Против тех, кто очнулся ото сна, чтобы вновь прийти к власти...

Но не буду ударяться в пафос и нагнетать эмоциональные тучи — все равно Лавкрафта не переплону, даже и пытаться не буду. Давайте вернемся на более привычную почву и обратимся непосредственно к игре, а точнее к той роли, которая отводится в ней нам с вами.

Итак, каждый игрок в Mythos называется Исследователем (Investigator), являющимся более-менее заурядным представителем вселенной Лавкрафта. Вы можете стать, например, одаренным музыкантом-трубачом или вечно скучающим клерком, или джазовой певицей... В общем, выбирайте ту личность, которая вам более симпатична, и вперед — на исследование мира.

Сразу скажу, что исследование будет очень небезопасным... В первую очередь для психики персонажей. Все те шокирующие события, неожиданные потрясения и прочие удары по хрупкому человеческому сознанию могут привести к банальному выживанию из ума. А последнее равносильно проигрышу в Mythos. Именно поэтому параметр Здравомыслия (Sanity) — важнейший показатель для каждого персонажа. Если проводить аналогии с Magic: The Gathering, то Здравомыслие — это аналог Жизни: нет Здравомыслия — нет персонажа. Все просто.

Но как сохранить трезвость ума и не пересечь границу безумия? Для этого достаточно поддерживать Здравомыслие на должном уровне. Например, пройти курс шоковой терапии в психиатрической клинике... Звучит несколько дико, но это действительно так. Впрочем, есть и другие, менее радикальные способы «лечения» — например, обретению душевного равновесия способствует посещение музея, а также выполнение Приключения (Adventure). В последнем случае герой как бы испытывает глубокое удовлетворение и получает позитивные эмоции от успеха.

Если говорить в общем и целом, то Mythos — это постоянное путешествие по миру, обретение Союзников, контакт с потусторонним миром (Dreamland), преодоление сложностей и препятствий (среди последних наиболее характерными являются фобии), борьба с другими Исследователями. Кстати, в отличие от Middle-Earth, в Mythos сражения с оппонентом (или оппонентами, если принимает участие более двух игроков) вполне «официальны». Т.е. целенаправленное сведение с ума конкурентов не только разрешено, но и поощряется!

ПРИКЛЮЧЕНИЯ, СОЮЗНИКИ, АРТЕФАКТЫ, МОНСТРЫ И ФОБИИ...

Теперь давайте разберемся чуть подробнее, как именно происходят приключения (вкюпе с попутным помутнением рассудка) наших Исследователей. Для этого сначала нужно разобраться, какие бывают виды карт и что они значат.

Самой важной картой в игре считается карточка с выбранным Исследователем, которая не является игровой и служит скорее необходимым аксессуаром. Так вот, на этой карточке содержится вся ключевая информация о выбранном Исследователе.

Начальное значение Здравомыслия (Beginning Sanity) — параметр однозначно важный. Тут нужно добавить, что текущее значение Здравомыслия лучше всего отмечать с помощью кубика d20, каких-нибудь фишек или просто записывать на бумажке. Дело в том, что Здравомыслие постоянно меняется, и полагают-

СТРУКТУРА РАУНДА И СРАЖЕНИЯ

Во время хода вы можете:

- либо сыграть одну карту из руки (например, выложить Локацию, Союзника, Артефакт и т.п.);
- либо развернуть карту-Локацию (при этом на предыдущем ходе вы должны были выложить эту Локацию повернутой правой стороной вверх, что символизировало начало путешествия), после чего применить эффекты данной локации, касающиеся повышения/понижения Здравомыслия;
- либо реализовать эффект карты, связанный с разворотом, поворотом или захоронением;
- либо применить одно заклинание;
- либо пропустить ход, если того требует та или иная карта;
- либо выполнить действие, которое требует ход (например, «Захоронить Фобию, если вы находитесь в такой-то Локации»);
- либо развернуть или повернуть одну карту, лежащую рубашкой вверх (кроме заклинаний);
- либо сказать «пас».

Во время сражения вы можете произвести последовательно следующие действия:

- натравить на оппонента Монстра или Монстров;
- натравить на противника Союзников, у которых есть усиливающие Артефакты (например, пистолет или винтовка);
- применить одно Заклинание ИЛИ использовать один Артефакт;
- перевернуть рубашкой вниз Монстров, участвующих в атаке, после чего выполнить те действия, которые предписываются текстом этих карт;
- произвести подсчет нанесенных повреждений и захоронить погибших существ в Story Deck;
- захоронить Богов или Древних (Outer Gods или Great Old Ones), которые были введены в игру на предыдущем раунде (итого такие карты могут находиться в игре два раунда). Боги и Древние — это очень могущественные создания, вывод которых довольно сложен и наполнен нюансами. Для простоты их можно рассматривать как артефакты с очень сильными глобальными эффектами.

В финале раунда вы должны:

- сбросить некоторое число карт (см. начало раздела ПРИКЛЮЧЕНИЯ, СОЮЗНИКИ, АРТЕФАКТЫ, МОНСТРЫ И ФОБИИ);
- перетасовать колоду;
- перевернуть карты, лежащие рубашкой вверх (или повернуть правой стороной вверх).

В начале следующего раунда вы должны:

- применить эффекты всех карт, в тексте которых сказано, что они действуют в начале раунда;
- набрать число карт, указанное в карточке Исследователя.

ся на память тут опасно. За своим Исследователем один уследить можно, но вот за Исследователями оппонентов...

Максимальное значение Здравомыслия (Maximum Sanity) — обычно это число равно 20. При этом все те пункты Здравомыслия, которые переваливают за это рубеж, теряются.

Образование (Education) — этот параметр играет роль при определении права первого хода. Вообще, первым ходит Исследователь с минимальным Здравомыслием, а если в игре находится несколько Исследователей с равным Здравомыслием, то приоритет имеет тот, у кого значение образования больше. Если в последнем случае равны и значения образования (например, когда оппоненты выбрали одних и тех же Исследователей, что, кстати, не возбраняется правилами), то придется на удачу подкидывать монетку.

Число карт в руке (Hand) — это количество карт, которое должно быть набрано в начале каждого раунда. Что такое «раунд» и какова структура хода — об этом мы еще поговорим.

Минимальное число карт в руке перед набором карт (Minimum) и максимальное число карт в руке перед набором карт (Maximum) — в этом интервале должно быть то число карт, ко-



торое остается у вас на руке в начале раунда (до фазы набора). Приведем пример, чтобы было понятнее. Предположим, к финалу раунда у вас на руке 10 карт. А в карточке Исследователя указано «Your hand is 13 cards. Minimum 3, Maximum 5». Следовательно, перед набором 13 карт (Hand) вы должны сбросить от 7 до 5 карт, чтобы у вас осталось на руке от 3 до 5 карт (Minimum, Maximum). Как видите, все просто.

Теперь давайте познакомимся с теми типами карт, которые встречаются в игре. Любая из них может находиться в вашей руке, а также может быть тем или иным образом сыграна.

Локация (Location) — карта, определяющая местоположение вашего Исследователя; именно с ее выкладывания начинается любая партия **Mythos**. Надо сказать, что путешествие обычно занимает два хода — на первом ходу вы отправляетесь к пункту назначения, а на втором, собственно, прибываете в этот самый пункт.

Как происходит перемещение между локациями? Сначала выкладывается повернутая на 90 градусов карта пункта назначения. С этого момента игрок находится в ПУТИ — именно в пути, а не в какой-то конкретной точке. Последнее очень важно, так как пока Исследователь не прибыл на локацию, он не может воспользоваться ее свойствами (например, восстановить свое Здравомыслие, если была выбрана клиника). Однако не всегда путешествие столь затянато. Если вы собираетесь переместиться между, скажем, двумя улицами одного и того же города, то это можно сделать прямо на текущем ходе. Другой вариант ускорения странствий — использование специальных карт-событий, на которых изображены автомобили или поезда. Правда, в последнем случае есть некоторые нюансы, но мы их рассматривать не будем.

Союзник (Ally) — те спутники вашего Исследователя, которые принимают на себя часть потрясений и шокв нашего героя. Во время сражений, когда оппоненты натравливают друг на друга Монстров, Союзники защищают Исследователя и как бы принимают удары на себя. Правда, и гибнут они гораздо быстрее.

Чтобы ввести в игру союзника, необходимо чтобы ваш Исследователь находился в той локации, которая указана в левой части карты-Союзника. Например, для привлечения на свою сторону мистера Лавкрафта нужно добраться до Нью-Йорка.

Некоторые Союзники могут добавить определенные бонусы или штрафы вашему персонажу, например, детектив Лютер Харден защищает вас от общения с полицией (одно из событий — **Police Investigation**) и может предотвратить потерю Тома или Артефакта. Но самой интересной особенностью карт-Союзников, является возможность дополнительного их усиления за счет карт-Артефактов. Возьмем для примера Гарри Гудина (а вот и еще одна знаменитая историческая личность), сила которого равна 2, и дадим ему Артефакт — винтовку (**Rifle**), которая увеличит силу Гудина на 3. Итого получается персонаж с суммарной силой 5. А теперь взглянем повнимательнее на текст внизу карты, где раскрываются способности Короля Трюков — оказывается, наш ловкач не покинет игру, пока не будет полностью уничтожен! Т.е. ему нужно нанести 5 или более единиц повреждений, чтобы отправить в историю. А нанести 5 единиц повреждений — это, поверьте, не очень-то просто, ведь большинство монстров обладают силой в 1, 2, 2, 2, 2 единицы. Так что придется устраивать настоящую травлю.

Артефакт (Artifact) — специальные карты, которые либо дают выбранному персонажу какой-либо бонус, либо оказывают влияние на определенную группу персонажей. Классический пример с винтовкой был разобран выше.

Монстр (Monster) — монстры, это та сила, с помощью которой вы непосредственно атакуете противника. В принципе, правилами разрешается нападать на оппонента и Союзниками, вооруженными тем или иным Артефактом. Но все же лучше использовать для этой цели Монстров, так как вы вводите такие карты рубашкой вверх и не открываете до тех пор, пока защищающийся не объявит тех Союзников, которые будут блокировать атаку. Т.е. обороняющийся игрок не знает, кто пошел на него войной — слабенький **Deep One** (сила 1) или же жуткий **Servitor of the Outer Gods** (сила 6). Единственным косвенным показателем силы выведенно-

го оппонентом Монстра является расход Здравомыслия при вызове. Слабые монстры (с силой 1-2) обычно вообще не расходуют при вызове Здравомыслие, а более сильные (3-6), как правило, отнимают в пределах 1-2 единицы от этого показателя.

Событие (Event) — второй по распространенности после Локаций тип карт. Событие трактуется в **Mythos** очень широко — это может быть и смена дня/ночи (для эффектов некоторых карт важно время суток), и использование для путешествия машины или поезда, и всевозможные фобии с эпидемиями, которые портят жизнь игрокам... В общем, выбор огромен. Главное, во избежание путаницы внимательно читать текст внизу карты, где подробно раскрывается эффект данного События.

Приключение (Adventure) — чтобы понять, как используются карты данного типа, разберем пример. Итак, представим, что у вас на руках есть карта-Приключение «Два города и история» (**Two Cities and a Tale**). В ней содержится следующий текст: «Путешествие началось в местечке КИНГСПОРТ. Оттуда ПЕЗД причал вас в Нью-Йорк, где МИССИС СОНИЯ ЛАВКРАФТ представила вас известному АВТОРУ. Весь вечер вы слушали леденящие душу истории о МОНСТРАХ и постоянно задавались вопросом, как можно было такое придумать?... Бред? Не спешите. Обратите внимание на те слова, которые записаны большими буквами (точно так же они выделяются и в тексте карты) — именно они являются ключевыми атрибутами данного Приключения. Если все эти карты будут находиться в игре или в **Story Deck** (порядок при этом роли не играет), то можете смело играть данную карту-Приключение и увеличивать Здравомыслие своего протеже на то число, которое указано в левом верхнем углу.

Есть некоторые ограничения при активации Приключений. Например, для данного Приключения каждому выделенному слову должна соответствовать своя УНИКАЛЬНАЯ карта. Другими словами, запрещено использовать одну и ту же карту для нескольких ключевых слов, но при этом разрешается применять одну и ту же карту для РАЗНЫХ Приключений.

Том (Tome) — очень специфические карты, являющие собой книги (записи) со знаниями, о которых «обычному человеку лучше не знать». Другими словами — это некая абстрактная копка информации, которая содержит в себе Заклинания (см. ниже).

Чтобы ввести в игру такую карту, необходимо выполнение двух достаточно жестких условий. Во-первых, Исследователь должен находиться в локации с атрибутом «Том» (это слово указывается под названием локации), а во-вторых, сам Исследователь или любой из его Союзников должен владеть тем языком, на котором написана книга. Обращая ваше внимание на то, что эти два условия важны только для ВВОДА В ИГРУ карты-Тома и не требуются для УДЕРЖАНИЯ Тома в игре. Т.е. вы можете спокойно этим Томом пользоваться даже после смерти союзника, который осуществлял перевод.

В левом верхнем углу Тома указано то число Заклинаний, которое можно применять с его помощью, а ниже символически отображены типы доступных заклинаний. Последние символы присутствуют на каждом Заклинании.

Заклинание (Spell) — этот тип карт может применяться только после ввода в игру соответствующего тома. Т.е. если на Заклинании есть значок черепа (как в данном случае), то предварительное нужно ввести в игру Том, где есть хотя бы один точно такой же символ черепа в левой части карты.

Применение Заклинаний всегда расходует запасы Здравомыслия (цифра в желтом пятиугольнике в левом нижнем углу). Оно и понятно — огромные концентрации, бешеный расход эмоционального потенциала и так далее. А вот введение в игру Заклинаний — бесплатно. Т.е. вы просто выкладываете соответствующую карту под нужный Том.

Использование Заклинаний происходит по следующей схеме. Сначала затрачивается требуемое количество очков Здравомыслия, затем выбирается цель Заклинания, после реализуется эффект и, наконец, карта-Заклинание переворачивается на 180 градусов. Последнее как бы говорит о том, что карта уже была использована в данном раунде (в финале раунда все развернутые



NEW AEON

Вообще, существует уже четыре редакции правил **Mythos**. Самой последней, и наиболее интересной, является редакция New Aeon, которая не только привносит в игру целый ряд новых карт, но и новую локацию (она так и называется — **New Aeon**). Предыдущие редакции носили названия: **The Dreamlands**, **Standard Edition Mythos** и **Mythos Limited Edition**. Все они, по большому счету, совместимы между собой и используют сходные наборы карт.

карты вновь приводят в нормальное состояние — см. СТРУКТУРА РАУНДА И СРАЖЕНИЯ).

КАК ПОБЕДИТЬ И НЕ СТАТЬ ПРИ ЭТОМ ПСИХОМ? КРАТКОЕ ПРАКТИЧЕСКОЕ РУКОВОДСТВО

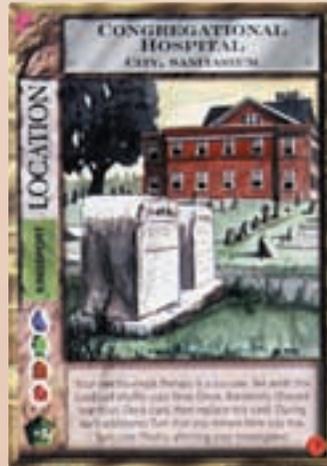
Чтобы немного систематизировать всю приведенную информацию, давайте рассмотрим примерный ход приключений. Нюансы и тонкости, как обычно, оставим в стороне — наша задача сейчас понять: а) что происходит за игровым столом и б) как сделать психуху родным домом оппонента.

Первый наиболее животрепещущий вопрос — как грамотно составить колоду. Тут уж дает о себе знать наследие **Magic: The Gathering**, где залог успеха состоит именно в начальной подборке карт. **Mythos** же в этом смысле абсолютно нетребователен — шанс на победу практически не зависит от состава колоды! Можете смело брать любой «прекон» (**Preconstructed Deck**), благо вы собираетесь не на дуэль, а в путешествие. Конечно, это не означает, что колода вообще может быть составлена из любых карт — разумеется, нет! Ведь, например, для успешной реализации Приключения необходимо присутствие всех ключевых карт и т.д. Так что некоторые требования к колоде все же существуют, — другой вопрос, что они минимальны. Ну а теперь в путь!

Любое приключение должно где-то начинаться, верно? Поэтому, в первую очередь, после того как вы выбрали своего Исследователя, набрали в руку требуемое число карт и организовали игровое место (см. врезку), необходимо выложить исходный пункт. В качестве исходного пункта лучше всего выбрать то местечко, где обитает больше всего Союзников, находящихся у вас на руке. Впрочем, это очень зыбкая рекомендация, так как все зависит от той цели, которую вы себе поставили.

Победить в игре можно как минимум двумя способами. Первый, наиболее веселый, заключается в методичном сведении с ума оппонентов — как только Здравомыслие какого-либо Исследователя окажется на отметке 0 или ниже, он немедленно выбывает из игры. Второй способ менее агрессивен, но столь же динамичен — первый игрок, успешно завершивший Приключение, автоматически становится победителем (если играет более двух человек, то имеет смысл увеличить требования к числу успешных Приключений). В любом случае вам нужно в первую очередь позаботиться о собственной безопасности (быть готовым быстро восстановить Здравомыслие, ввести в игру как можно больше Союзников), а потом избрать для себя тот тернистый путь, по которому вы пойдете к победе.

В одной из врезок дана полная информация о структурах раунда и сражения. Если она показалась вам слишком запутанной и нетривиальной, то вот упрощенная схема. Во-первых, давайте разберем-



LOCATION



ALLY



ARTIFACT



ALLY



ся, что такое раунд. Раунд — это набор попеременных ходов игроков, продолжающийся до тех пор, пока не будут сделаны два подряд идущих «паса». Если вы играете вдвоем, то раунд заканчивается, когда вы скажете «пас» вслед за вашим оппонентом или наоборот.

Теперь о ходе. Во время хода можно сделать одно действие, например, любое из ниже приведенных: выложить карту из руки (например, Локацию, Союзника, Артефакт, Событие и т.д.); развернуть Локацию (т.е. прибыть на нее); применить Заклинание и пр. Если же у вас нет возможности сделать хоть что-то или же вы по каким-либо причинам хотите побыстрее перейти к фазе сражения, то нужно «пассовать».

Прозвучали два «паса», значит пришло время сражений. Фаза сражения начинается с натравливания Монстров — вы объявляете, какие из ваших Монстров на кого нападают. При этом вы не открываете карты до тех пор, пока защищающийся не укажет, как он будет отбиваться. Так же во время фазы сражения можно единожды применять Заклинание или использовать Артефакт.

Когда объявлены все атакующие и защищающиеся, а также приняты во внимание все дополнительные эффекты, производят вычисление полученных повреждений. Например, если вы атаковали оп-

ОСНОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ НА КАРТАХ

- 1 Название карты.
- 2 Атрибуты карты.
- 3 Символ уникальности карты. Такая карта может присутствовать в колоде только в одном экземпляре.
- 4 Символ измерения. Существует три измерения — Обычный Мир, Страна Грез и Новый Аeon. В данном случае символа нет, так как карта принадлежит Обычному Миру.
- 5 Увеличение или уменьшение очков Здравомыслия. В красных и желтых (для Заклинаний) пятиугольниках указываются отрицательные значения, в зеленых — положительные.



- 1 Здесь могут быть указаны: численное значение карты (например, сила Монстров, число доступных Заклинаний для Тома и т.д.), символ портала для вызова Монстров (зеленый водоворот для карт-Локаций) либо тип Заклинания.
- 2 Тип карты (Локация, Том, Заклинание, Монстр, Союзник, Артефакт, Событие или Приключение).
- 3 Цвет региона для карт-Локаций.
- 4 Название населенного пункта (для Локаций и Союзников) или классификатор (для Монстров, Событий, Приключений).
- 5 Атрибуты Локации (важны для фобий и некоторых других карт) либо список доступных типов Заклинаний (для карт-Томов).
- 6 Текст, где указывается либо дополнительный эффект карты, либо приводится художественный текст (цитата из произведений Лавкрафта).

понента Монстром с силой 5, который был заблокирован Союзником с силой 3, то оппонент вычитает две единицы из очков Здравомыслия. Если же возникла ситуация, когда из-за действия эффектов разных карт нужно и увеличить, и уменьшить очки Здравомыслия, всегда в первую очередь происходит увеличение.

После сражения происходит сброс карт (так, чтобы на руке осталось то число карт, которое попадает в диапазон от **Minimum** до **Maximum** — об этом говорилось в начале предыдущего раздела), набор новых карт и разворот всех повернутых рубашкой вверх карт.

НЕ МЭДЖИКОМЕДИНЫМ!

Конечно, данного обзора никак не хватит, чтобы полностью разобраться во всех игровых механизмах **Mythos**. Моя задача

заключалась в том, чтобы просто дать вам максимальное представление об игре, а не создать подробное руководство.

Дело тут вот какое. **Magic: The Gathering** становится все более и более популярным в России, что, несомненно, не может не радовать. Но при этом не нужно замыкаться только на этом **CCG-монстре**. Ведь существует просто невероятное множество и совершенно иных стратегически приключенческих карточных игр, которые по своей увлекательности вполне могут соперничать с нашим хэдлайнером. И **Mythos** — очень яркий пример этого утверждения.

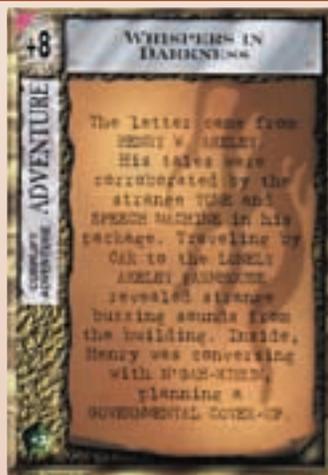
СИ-X-FILES

MONSTER

ADVENTURE

EVENT

TOME



КРАТКИЙ ГЛОССАРИЙ

Assaulting allies — если во время сражения оба оппонента находятся в одной и той же Локации, то они разделяют все пункты Прямой Угрозы (см.) между своими Союзниками и отправляют их в сражение.
Attribute — атрибуты карты, которые могут быть задействованы в той или иной ситуации. Например, в Локация-клиниках можно по прибытию восстановить указанное количество очков Здравомыслия.
Bury — «захоронение» карты. Указанная карта кладется под низ стопки Story Deck рубашкой вниз.
Bypass — неблокируемые Монстры.
Combat — фаза раунда, которая начинается после двух подряд идущих «пасов».
Command ability — способность некоторых Союзников увеличивать собственную силу или силу других Союзников.
Cosmic battle — поединки Монстров в других измерениях.
Current location — текущая Локация, которая всегда находится на самом верху Story Deck.
Current value — текущее значение силы карты, которое вычисляется с учетом всех модификаторов. См. пример с Гудини и винтовкой.
Defending ally — защищающийся Союзник, принимающий на себя удары Монстров или атакующих Союзников противника.
Dimension — обозначение измерения в **Mythos** (Обычный Мир, Страна Грез и Новый Аeon).
Directed threat — Монстр или вооруженный Союзник, атакующий оппонента во время фазы сражения.
Discard — сброс карты.
Dreamland — одно из измерений **Mythos**, доступное только во время сна. Карты, относящиеся к Стране Грез, обозначаются синей звездочкой.
Face-up, face-down, right-side-up — повороты карт (лицевой стороной вверх, рубашкой вверх и правой стороной вверх). Обратите внимание на отсутствие термина «tap» и характерного значка поворота — они за-

патентованы **Wizards of the Coast**.

Hand — стандартный для **CCG** термин «рука».
Joining — такие карты могут быть сыграны одновременно. Например, Союзники Соня Лавкрафт и Говард Лавкрафт могут быть выложены друг за другом в течение одного хода.
Just cast — заклинание, действующее только на один ход, в течение данного раунда.
Last — захороненные или выбывшие из игры карты.
Mythos desk — основная игровая колода.
New Aeon — «расширенная» вселенная Лавкрафта, которая перемещена из начала века в современность. Карты, относящиеся к Новому Аeonу, обозначаются красно-желтым символом атома.
Next turn — термин, относящийся к следующему ходу игрока. Действует даже в том случае, если этот ход окажется в новом раунде.
Past — атрибут, относящийся к прошлому. Его использовали некоторые карты **Mythos Limited Edition**.
Region — территория, по которой можно путешествовать на машине. Обозначается специфическим цветом.
Round — раунд. Набор поочередных ходов каждого игрока, также включающий в себя фазу сражения.
Story desk — стопка карт, в которую помещаются все захороненные карты.
Subtype, subregion — населенный пункт или объект в регионе.
Summon — вызов Монстра.
Thread — набор карт-Монстров, лежащих лицевой стороной вниз, которые будут использованы в атаке во время фазы сражения.
Top card — карта, лежащая наверху Story Deck.
Turn — ход игрока.
Type — один из восьми типов карт (Локация, Том, Заклинание, Монстр, Союзник, Артефакт, Событие или Приключение).
Walking world — реальный мир начала века. Не обозначается специальным символом.
Walking — процесс путешествия от одной Локации к другой. Занимает один ход.

МАГИЯ

скоро

Настольная Интеллектуальная Стратегическая Игра - МАГИЯ

Центральный офис компании Саргона

г. Москва ул. Новоторжская, д. 32/13 тел. 755-79-76

По любым вопросам обращайтесь: mail@sargona.ru

Игровые клубы:

- г. Москва Клуб "Саргона" ж. "Сардинская" ул. Новоторжская, д. 29/1, тел. (815) 493-96-49
- г. Москва Клуб "Тибет" ж. "Покровская" Овчинниковский перекр., д. 17А, тел. (855) 267-67-61
- г. Москва Клуб "Триумф" ж. "Славянская" 4-ой Восточный переулок, д. 2/1
- г. Санкт-Петербург Клуб "Саргона" Невинномысский, д. 47/1 тел. (812) 445-83-34
- г. Киев Клуб "Саргона" ул. Бондарская, д. 7-Б, тел. (380) 461-31-61
- г. Москва Клуб "Вашему 21 Век" Спортивный переулок, д. 6, стр. 3, тел. (855) 324-36-17,

Магазины:

г. Москва

- ИИ "Невинномысский" ул. Невинный Арбат, д. 11 стр. 1 т. 291-70-36, ж. Арбатская
- Дом творческой книги Ленинский проспект, д. 40 т. 127-68-88, ж. Ленинский проспект
- ИИ "Уайкер-СИТИ" 1 этаж ул. Джанширская Нова, д. 1 ж. Уайкерсити
- "ВКВ магазин" пр. 60-летия Октября, д. 74, 2 ж. Ленинский проспект
- "Варуны" ул. Профсоюзная, д. 129 к. 2 ж. Ленинский
- ИИТТ ул. Баррикад д. 2 ж. Баррикадская, д. 3 вход со стороны метро на 2-м этаже ж. Баррикадская
- ИИК магазин № 66 "Русское золото" и "Степика" ж. ВДНХ
- "Варуны" пр. Вернадского, д. 106, ж. Юно-Знаменье
- "Линия" ул. Мухоморова Варна, д. 1, ж. Тимирязев
- "Мультимир" ул. Алешинская, д. 3, ж. Алешинская

г. Санкт-Петербург:

- "Кристалл" пр. Исаковского, д. 11А, ж. Пискаревская (бывший перекр.)
- ИИДГ "Невинномысская наб." д. 1 стр. 3 ж. Прохоровская (бывший перекр.)
- Будничевский ул. д. 11 "Торговый центр" (бывший перекр.)
- Линейная улица в ЖК "Крутояк", 2-й эт. пр. Обуховской Обороны, 105
- "Василий" Ленинский пр., 40
- "Камей" ул. Мухоморова, 21
- Животворящий пер. ул. Басильевская, 41
- Магазин "ИИИ и ТРИК" ул. Гастелло, д. 16, т. 108-41-37
- ИИ "Шанс" ул. Невинная, д. 31, т. 350-03-24
- ИИДГ, место 107, ж. Нарвская

Интернет-магазин "Дан", www.dan.ru

MAGIC

The Gathering®

Сразитесь в битве разумов



Присоединяйся к Супер-проекту

Автоматически - это не только для игры в МАГИЮ.

Ты получишь призы, сможешь играть

уже сейчас и сможешь получить классные призы.

Тестируй свои знания, открывай новые горизонты.

Встречайся с новыми игроками на "Арене".

С твоим знанием справятся!





и звук будет совершенно другим. Все свойства прописаны в движке и четко записаны в том **bt** файле, о котором упоминалось выше.

Еще интересный пример: звук шагов в различных помещениях по различным поверхностям. Здесь программист также без труда предусматривает возможные варианты, и дизайнеру достаточно приложить минимум усилий, чтобы все работало, как он — дизайнер — этого хочет.

Стоит отметить, что каждый текстурный эффектор содержит до 8-ми слоев, что позволяет новомодному **GeForce** накладывать сразу до 4 текстур. Если же ваш акселератор не столь мощен и моден, то все будет происходить медленнее — все зависит от типа акселератора. Зная, что не каждый геймер уже приобрел в личное пользование **GF256**, разработчики из **NMG** не стали убивать всех количеством одновременного наложения текстур.

Еще одним важным свойством эффекторов, которое обычные геймеры никогда бы и не заметили (и не заметят), является факт, что эффекторы — это скрипт-язык, применение которого в конкретном месте не требует перекомпиляции — заново игру (тестовый уровень) запусти и наслаждайся результатом, не ожидая несколько часов компиляции всего движка или здорового уровня.

УРОВЕНЬ — ГЛАВНАЯ ЗАДАЧА

Не откровение, что уровни в играх жанра экшен занимают одно из самых ключевых мест. Для построения обычного, ничем не навороченного уровня многое и не требуется. Прежде всего надо выполнить первое самое тривиальное действие — вывести затекстурированные полигоны. Хорошо бы, если еще и коррекция перспективы (**mip-mapping**) четко работала: отсутствие потери чет-

кости текстуры. Кроме того, «масло в огонь подливает» такая фишка, как микротекстуры или «детальные» текстуры — доля старого доброго реализма в уровне уже почти обеспечена. Но это все особенности построения элементарных/простых уровней.

Если же мы хотим повысить качество уровня в архитектурном плане, то сразу же на наш движок будет накладываться ряд требований, которые можно отнести к разряду «**must have**».

Во-первых, и в основных, нам нужно больше полигонов, чем раньше: больше без каких-либо хитростей — хочешь сделать лестницу вместо наклонного ската — ищи полигоны. На сцену выходит максимальное число полигонов в сцене. Конечно, движок может поддерживать столько полигонов, что их за месяц в одной сцене не подсчитать, но и при резком увеличении их числа мы сталкиваемся с другой не менее важной проблемой — играбельностью, проще говоря — «тормоза» или «слайд-шоу».

На самом деле верхняя планка количества полигонов в конкретной сцене больше планки не самого движка, а специальной программы-компилятора, обеспечивающего перевод карты (уровня) из редактора в саму игру. Таким образом, если найти такой компилятор, который был бы близок к некоторому гипотетически идеальному, то требований к движку могло бы и не быть. Такой подход можно осуществить только к движкам с рассчитанной заранее геометрией, видимостью и освещением — к таким относятся движки **Quake**, **LithTech** и **Shine**. А для технологий типа **Unreal** или **Dark engine** (соответственно, сам **Unreal**; **Thief**, **System Shock 2**) требование к числу выводимых полигонов, а, следовательно, и к детализации сцен, остается наиглавнейшим и наиважнейшим.

Теперь перейдем от общих вопросов создания уровней к более конкретным. На примере движка **Shine**, естественно. Нижеследующий текст можно обозначить, как ответ на вопрос «что закодировал программист, чтобы дизайнеру было легче, удобней и приятнее работать».

Начинается все, конечно же, с редактора уровней. У редактора, которым оперируют дизайнеры из **NMG**, интересная особенность: он может импортировать в себя (попросту — читать) файлы с расширением **.map**. Эта особенность редактора позволяет дизайнерам уровней не перечисляться с тех редакторов, которыми они пользовались, какие освоили. Это один из плюсов.

Второй из них: наличие уже известных нам эффекторов, позволяющих делать изменения в уровне без какой-либо компиляции, отнимающей уйму полезного времени. Работа с эффекторами также не требует очередного погружения в редактор (кто хоть раз этим занимался или видел «скрины» редактора в действии, понимает, что означает английское выражение «**what a mass!**»), хотя будет меняться внешний вид поверхностей уровня.



Как уже было отмечено, для облегчения задачи дизайнеров при создании уровней используется обычный редактор уровней **Quake** (зачем лишний раз переучивать людей, если есть готовые образцы редакторов уровней, хорошо зарекомендовавшие себя во всём мире?). Уровень в нем создается, а потом импортируется в собственный редактор **Shine** для последующей компиляции и уже непосредственного подключения к игре. Таким образом, творческий процесс происходит в редакторе для **Quake**, а процесс преобразования текстового файла в готовый для игры уровень выполняет редактор, встроенный в **Shine**. Больше связующих элементов, кроме творческого процесса между **Quake** и **Shine**, нет и быть не может.

зи с этим одной из главных задач дизайнера является то самое понимание «как работает движок». Без этого невозможно построить грамотный с точки зрения технологии данного движка уровень.

Движок **Shine**, например, обладает такой своеобразной чертой: у вас могут быть относительно большие помещения, однако их всегда необходимо развязывать между собой коридорами или соединительными тоннелями с углами, близкими к 90 градусам. Коридоры — это отнюдь не элемент геймплея или высокого дизайна, а производственная необходимость, с которой сталкиваются дизайнеры.

Как уже упоминалось, гибкая система эффекторов позволяет экспериментировать с окружением уровня практически «на ходу», причем, чем больше экспериментируешь, тем лучше может оказаться результат: порой красивый эффект, скажем вода, бросающая отблески на окружающие ее стены, может значительно «вытянуть» самое простенькое с точки зрения архитектуры помещение.

А такое замечательное свойство, как кривые поверхности, есть прекрасный и уникальный инструмент, развязывающий руки дизайнера.

РЕАЛЬНАЯ ФИЗИКА VS НЕРЕАЛЬНАЯ ФИЗИКА

Перед тем как разработчик задается мыслью о создании какой-то физики в своей игре, он должен тщательно подумать, во что может вылиться та или иная ее форма.

Правильная физика — это та физика в игре, которая максимально имитирует восприятие законов реальной

Также эффекторы дают широкий простор дизайнерской мысли и фантазии: практически нет ограничений на создаваемые визуальные эффекты и спецэффекты. Единственное ограничение — способ вывода текстуры на экран, число вариантов и комбинаций которых довольно таки велико. Хотите «морфящуюся» процедурную текстуру с эффектом анимации — без вопросов — пиши эффектор, и все будет. Хотите туман, периодически меняющий свою плотность? Получите! А может быть есть желание создать лаву, отражающую происходящие над ней события — тоже без проблем.

Еще раз стоит подчеркнуть, что работа с эффекторами — по сути манипуляция законами вывода на экран, где никто и ничто не может помешать вывести то, что хочется.

ДИЗАЙНЕР КАК СОСТАВЛЯЮЩАЯ ШУТЕРА

Естественно, что все дизайнеры уровней до того, как взяться за работу с движком **Shine**, имели достаточно опыта работы с **Quake/Quake2**. Некоторые карты для **Q2** даже участвовали в конкурсах и занимали почетные места.

И эта особенность лишь с положительной стороны характеризует движок **Shine** — работа со сторонними редакторами, а затем перенос файлов в собственный редактор. Ведь если бы дизайнерам было бы удобнее работать в каких-либо других программах по созданию уровней, например, **UnrealEd** (или в любой другом редакторе), то был бы создан инструмент для импорта карт оттуда в **Shine**.

Само собой разумеется, что разработчики из NMG опробовали (как минимум любопытство не дало бы спокойно спать) редакторы и для **Unreal**, и для **Thief**. Существует даже несколько пробных уровней — не больше, так как наиболее удобным и универсальным во всех отношениях оказался редактор для **Quake**. На нем и был остановлен поиск редактора уровней. Конечно же, все формальности с автором редактора соблюдены.

Тем не менее, следует различать инструмент и понимание специфики движка, с которым приходится работать. В свя-

физики реального мира. Причем игрок должен совершать минимум управляющих воздействий, если речь идет о передвижении модели в самой игре.

Для того чтобы подкрепить свои слова, приведу пример, причем пример не из игр, а из кинематографа. Все наверняка обращали внимание на поведение камеры, направленной из автомобиля, преодолевающего различного рода препятствия, создающие тряску. Стоит отметить, что при создании этих эпизодов тряска в фильмах качается на специальном приспособлении сама камера, а не автомобиль. Причем характер качки далек от своего реального образа — главная задача прибора создать впечатлительные езды по ухабам, а не передать реальный вид из глаз человека, сидящего в этом автомобиле.

Теперь вспомните, как ведет себя камера, например, в различных телевизионных передачах (выпуски новостей), когда снимают из машины. Совершенно верно: то, как она дергается и скачет, не только реализму не придает, а, наоборот, только на нервы действует.

При описании движения неодушевленных предметов следует стремиться к максимально точному соответствию реальной физике; главное ограничение здесь в настоящее время — сложность обработки столкновений объектов сложной формы в реальном времени.

При описании движения человека на реальную физику накладывается дополнительно воздействие самого человека. Явным примером неправильной физики во всех шутерах является расположение головы игрока — она всегда сверху, но именно это и требуется в игре.

Кроме того, человек в **3D-шутерах** не падает, не спотыкается, но даже если бы и падал, то подъем на ноги происходил бы автоматически, так как вряд ли будет интересно кому-то собственноручно подниматься с колен во время какой-нибудь жаркой схватки. Отсутствие падений также является результатом того, что с точки зрения физики перемещение игрока (ходьба или бег) — это простое скольжение кубика или перекатывания шарика/мячика. Перекатывание — упрощение, имитация реальной ходьбы, которая создает впечатление, что ты (игрок) именно идешь: не нужно выбирать место, куда ставить ноги, — если окружающий человека кубик не провалился, то, значит, есть куда их поставить.

Еще один интересный пример, который на данный момент можно встретить только в **Hired Team**. Если игрок уперся в стену, то производится автоматическая проверка, можно ли на эту стену вскарабкаться (вспомним старенький **Prince of Persia** — в нем также можно было подтягиваться на руках).

Примером подобного же типа являются прыжки в **Half-Life**. Нетрудно вспомнить, что прыжок из состояния «сидя» был несколько длиннее, чем такой же прыжок, но из стоячего состояния. И тут же прыжок с разбега — он несколько длиннее, чем прыжок с места, что вполне очевидно для реального мира.

Можно смело предположить, что в дальнейшем в шутерах будут часто встречаться такие действия, вносящие

разнообразие в геймплей и в тоже время выполняющиеся автоматически — без явного воздействия игрока. Например, автоматическое приседание при входе в низкий коридор, повисание на руках и так далее.

ВОТ—КОМПЬЮТЕРНЫЕМОЗГИ ТОЖЕБЫВАЮТЧЕСТНЫМИ

Шутер без бота — то же самое, что компьютер без игр.

Перед тем, как взяться за непосредственное написание бота, стоит разобраться, а как он думает. Очевидно, что бот обладает своим внутренним миром. Причем именно миром — эта сущность является очень близким аналогом того игрового мира, в котором живет сам бот. Во внутреннем мире бота, так же как и в игровом, рождаются и умирают объекты, происходят какие-то процессы. Короче говоря, у него своя особенная жизнь. Одним из аналогов может служить многозадачная операционная система, где каждой задаче соответствует отдельный объект.

Живя в мире, бот обязан получать из него какую-то информацию. В **Hired Team** боты ее получают из трех основных источников: прежде всего компьютерный оппонент наблюдает за своим телом. Само собой разумеется, что раненый бот захочет получить аптечку в свое личное пользование, так же как и человек, подстреленный в шутере. Сюда же можно приплюсовать желание бота обогатиться патронами и оружием, которого у него нет.



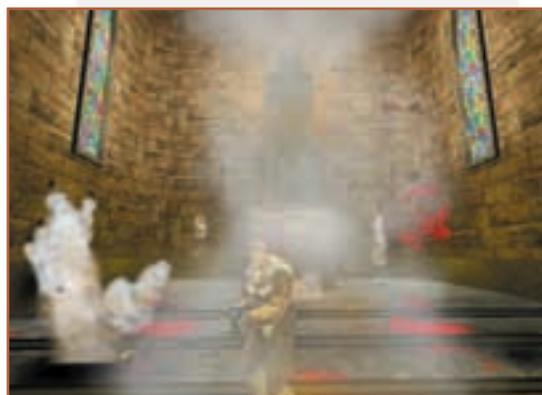
Вторым источником информации для **AI** служит глобальный банк-хранилище событий, в которое помещаются информация о совершаемых объектами (и над объектами) действиях.

Кроме глобального хранилища есть локальное хранилище событий, в некотором роде «почтовый ящик» бота, в который помещается информация, адресованная данному боту (персонализированная информация).

Еще одним параметром ботов, который очень сильно раздражает тех игроков, чей уровень слаб (по себе знаю крики, когда меня убивают, порой и правда неожиданно: «ну, как он мог в меня попасть» или «это не честно, он жулил!»), является «честность» бота. В **Hired Team** компьютерные мозги создаются максимально честными: бот не воздействует напрямую на свою скорость и ориентацию; бот, так же как и человек, нажимает на свои клавиши (правда, у него они виртуальные). Все то, что делает бот при некотором желании и везении, может делать и человек.

Правда, у бота не устают запястья, и пальцами он может стучать со скоростью 10 ударов в секунду, но и скорость реакции у него не ниже 0.1 сек, а у человека определяется значением **FrameRate**. Кроме того, человек гораздо эффективнее может рассчитать свое перемещение по уровню.

Так что посоревноваться любителям борьбы с ботами будет с кем.



БОНУС

Общее действие оружия в игре более или менее стандартное, да и само оружие не слишком вписывается в статью, которая имеет цель рассказать о создании движка и некоторых тонкостях этого процесса. Но Супер Соник, аналог западного **BFG**, не может остаться без внимания как минимум по одной причине — физика взрыва от выстрела девайса поражает своей сложностью: сам образец, как говорят разработчики, «рождался мучительно и долго», и «всем было понятно, что необходимо какое-то супероружие, но как оно должно было действовать? Наконец остановились на некоем варианте объемного взрыва, который привлек нас тем, что вслед за обычной ударной волной он порождает волну разрежения, засасывающую объекты к эпицентру».

Для тех, кто не понял, как действует оружие, поясню (благо видел, чем может закончиться его использование). Выбираем относительно просторное помещение, где нас уже поджидает несколько противников, и запускаем туда заряд из Супер Соника — в эпицентре и в некотором радиусе от взрыва создается поле с пониженной гравитацией. Хинт: после выстрела лучше не прыгать, а держаться пониже к земле — засосет ведь!

К эпицентру уже начинает подтягивать и так уже раненых (от взрыва) противников. Единственное, что осталось сделать, так это пустить в сторону «воронки» несколько ракет — они точно попадут в цель.

Приведенный пример показывает действие супероружия в просторном помещении. А ведь одним из начальных условий, поставленных перед супероружием, была зависимость поражающего действия от места, в котором произошел взрыв. Объемный взрыв этому условию соответствовал, так как в узких коридорах и небольших помещениях происходит отражение ударной волны от стен и пола — физическая модель явления далеко не наглядна.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Только что вышли **Q3** и **UT**, в ближайшем будущем выйдет **HT: Trial**, основанный на своем движке — тенденция развития проглядывается без труда — разработчики начинают настоящую войну движков — кто что-то новое в геймплее (изначально в движке все прописывается — как пример смотри текст о подтягивании на стенах несколько выше), кто сможет показать что-то новое (в том же **Shine** есть рекурсия — возможность отражения в себе до 8 (!!!) зеркал — конечно, и скорость вывода информации на экран будет соответствующая, но в **Q3** этого же нет), тот и сможет завоевать титул лучшего движка всех времен и народов. Тут есть еще достаточно большое число параметров, на которые будут смотреть люди, начиная от простоты модернизации (при лицензировании), заканчивая быстротой работы — одно из важнейших качеств движка для геймеров.

Другое дело, что у **Id** и **Epic's** опыта уже вагон, а наши, отечественные разработчики только выходят на арену, где состоит настоящий **engine deathmatch!**

SOLDIER OF FORTUNE

П

Леонид Акиншин

реже чем приступить к самой игре, вам следует определиться с ее (игры) сложностью. Заметим, что в **Soldier of Fortune** задача выбора этой самой сложности отнюдь не является тривиальной. Дело в том, что, наряду с традиционной шкалой типа «...-Easy-Medium-Hard-...», в **SoF** наличествует еще и возможность конструирования «собственной» (**Custom**) сложности посредством избирательного изменения отдельных игровых параметров. Каждая сложность **SoF** является, таким образом, ни чем иным, как **НАБОРОМ ЗНАЧЕНИЙ** этих параметров; вы вольны воспользоваться одним из готовых наборов (см. таблицу), но можете составить такой набор и самостоятельно.

В приводимой ниже таблице представлены стандартные наборы значений игровых параметров.

Parameter/Skill	Effortless	Easy	Medium	Challenging	Unfair
Number of Saves	Unlimited	Many (8)	Some (5)	Few (2)	None
Type of Spawning	None	Light	Standard	Heavy	Ridiculous
Enemy Toughness	Non-Threatening	Uncertain	Standard	Bloodfirsty	Aggressive
Carrying Capacity	Unlimited	Numerous	Standard	Limited	Limited
Cheats Available	On	On	On	Off	Off

Поначалу ваш покорный слуга задался было целью пройти **SoF**, как и всегда, на максимальной предложенной разработчиками сложности (**Unfair**), но быстро убедился, что это, попросту говоря, невозможно. Потратив некоторое время на эксперименты, я остановился на следующем наборе параметров:

Number of Saves = Unlimited
 Type of Spawning = Ridiculous
 Enemy Toughness = Aggressive
 Carrying Capacity = Limited
 Cheats Available = Off

Нетрудно заметить, что данная конфигурация отличается от стандартного набора **Unfair** значением параметра **Number of Saves**. Фактически, я играл на максимальной сложности с неограниченным количеством сохранений.

ПОЛОЖЕНИЕ ТЕЛА

Вторым важным моментом является положение, которое в расматриваемой игре следует придавать своему телу. Необходимо четко осознать тот простой факт, что **SoF** — это не **Unreal Tournament**, не третий **Quake**, не **Half-Life** и даже не **KingPin**. Забудьте о стрейф-джампах, о танцах с саблями и вообще о стремительных перемещениях любого рода; в **SoF** подобное поведение есть наивернейший путь к поражению. В данной игре вашим основным занятием должно стать ползание на карачках!

Значение этой тактики трудно переоценить. Повреждения от вражеского огня уменьшаются не в два и даже не в три раза, а чуть ли не на порядок! Именно в приседе вам надлежит провести 99 процентов игрового времени; именно присед приведет вас, в конечном итоге, к победе.

Следует отметить, что в **SoF** игрок имеет возможность производить странные телодвижения, именуемые «выглядываниями за угол» (одновременное нажатие кнопок **Use** и одного из **Strafe-ov**). На первый взгляд такое «выглядывание» может показаться вещью весьма достойной; на практике же данный прием оказывается вполне бессмысленным и крайне неэффективным. Не тратьте время на эту ерунду; присядьте себе и ползите!

ШУМ

Третьей составляющей вашей победы над недругами всех калибров и мастей является шум, точнее, его отсутствие. Обратите

внимание на то, что расположено в нижней части вашего экрана; самая нижняя полосочка есть ни что иное, как индикатор производимого вами (и вашими врагами) шума. Необходимо всеми силами стремиться к тому, чтобы полосочка эта НИКОГДА не была чрезмерно большой и уж тем более не зашкаливала; в противном случае (на сложности **Unfair**) вы просто захлебнетесь в потоке бесконечно возрождающихся врагов.

Как правило, стоит лишь единожды допустить зашкаливание индикатора шума, и сохранять приходится перезагружать. Состояние сильного шума является устойчивым и самоподдерживающимся: шум производится выстрелами и криками огромной толпы людей, на смену которым постоянно прибывают новые, рождаемые все тем же шумом.

Выйти из состояния сильного шума без очень серьезных потерь практически невозможно, а посему в него лучше не попадать вовсе. Это довольно непросто, но все же выполнимо. За каждый угол следует заходить **ОЧЕНЬ** медленно и **ОЧЕНЬ** аккуратно, держа на прицеле открывающееся пространство. Ну и, само собой, в приседе. Убивать врагов надлежит одним-двумя точными выстрелами, не больше. Лучшими мишенями являются области головы и шеи; стрелять в иные места в общем случае не рекомендуется.

Дело в том, что даже смертельно раненый противник зачастую умирает не сразу, сопровождая процесс расставания с жизнью довольно громкими воплями. По этой же причине раненых врагов необходимо как можно быстрее добивать. Однако лучше не заниматься членовредительством, прикалывая противников сразу и безболезненно.

ВЫБОР ОРУЖИЯ

Данный пункт тесно связан с предыдущим. Оставьте в покое гранаты, пластид, **ShotGun**, обычный автомат (**SMG**) и всяческие волшебные штучки типа **Rocket Launcher-a**, **SlugThrower-a**, **FlameGun-a** и странного устройства под названием **MPG**. Все эти, с позволения сказать, пушки либо производят слишком много шума, либо слишком медленны, либо имеют существенные ограничения боевой дистанции, либо наделены сразу несколькими из этих недостатков. Берите с собой пистолеты (я предпочитаю тот, что имеет калибр .44; он пошумнее, но и заметно мощнее), маленький автомат (**Super SMG**; огромный разброс этого оружия полностью компенсируется его бесшумностью), пулемет (**Heavy MG**; стреляет громко, но больно и очень точно) и, самое главное, снайперку (**SniperRifle**). Из шумного оружия (**.44 Pistol** и **Heavy MG**) старайтесь стрелять одиночными; из снайперки — только с использованием оптического прицела (использовать это оружие в нормальном режиме, к сожалению, абсолютно невозможно). Стреляйте первым; стремитесь к тому, чтобы противник ваш погибал раньше, чем успевал произвести в вашу сторону хотя бы один выстрел. Поступая так, вы, без сомнения, уничтожите зло и спасете мир.

ПРОХОЖДЕНИЕ

Уровень Tsr1

Некоторые из находящихся на данном уровне людей являются мирными гражданами и сотрудниками правоохранительных органов. Ни тех, ни других убивать категорически не рекомендуется; иначе вы рискуете окончить игру досрочно. Заложников желательно выводить из опасной зоны (подойдите к трясающемуся человечку и нажмите **Use**), на полицию можно вообще не обращать внимания.

Оказавшись в комнате с монитором, вы можете использовать последний по назначению (подойдите к монитору вплотную и нажмите кнопку **Use**). Только не увлекайтесь зрелищем; эти люди находятся в двух секундах пути от вас. Быстро развернитесь, при-

сядьте и возьмите на прицел дверь. Огонь следует открывать лишь после того, как дверь окажется выбитой (сломать ее самостоятельно вы не в силах).

В туалет заходить необязательно. Впрочем, если повезет, вы можете застать там одного из бандитов. Как видите, злодеи предпочитают мочиться на пол.

Оказавшись у будки, выберите выстрелом стекло, запрыгните на прилавок и проникните внутрь. Нажмите скобу, расположенную на стене этого помещения; куда идти дальше, вам покажут.

Идите по путям. Достигнув следующей станции, поднимитесь наверх и посмотрите на захваченных в плен террористов. Можете встать их помучить, даже убить; полицейские, что вынуждены держать этих злодеев на прицеле, только вздохнут с облегчением.



Посмотрев, как главный террорист уезжает на крыше поезда, последуйте его примеру: прыгайте на вагон и отправляйтесь в путь. Убейте всех бандитов, затем развернитесь и сделайте пару шагов в ту сторону, откуда вы прибыли. Это все.

Уровень Trn1

Перемещаться вдоль поезда лучше всего сбоку и/или по крышам его вагонов (если по ходу дела вы провалитесь внутрь одного из них, воспользуйтесь дверью). Не сражайтесь с вертолетом, просто избегайте его огня.

Преграждающую вам путь баррикаду из ящиков необходимо взорвать, выстрелив в огнеопасную бочку.

Внутри предпоследнего вагона вы можете попасть через дверь, расположенную с левой стороны. Подойдя к решетке, разбейте кодовый замок выстрелами и приблизьтесь к боеголовке. Это конец уровня.

Уровень Arm1

Поговорив с продавцом магазина (его зовут **Sam**), следуйте за ним в подвал, где разговаривайте с напарником по имени **HAWK**, после чего подходите к большому закрытому экрану, нажимайте **Use** и вооружайтесь.

Уровень Kos1

HAWK отправляется по своим делам, вы — по своим. Бегите-ползите туда, куда получается. Поднявшись по лестнице, вы увидите напарника, находящегося на втором этаже напротив вас. Не спрыгивайте вниз! Посмотрите налево; там есть колесо. Поворачивайте его, затем смотрите интересное кино, после чего падайте, наконец, вниз и идите в пробитый водою проход.

Поднимайтесь по лестнице, затем спрыгивайте вниз или спускайтесь по другой лестнице. Рядом с грузовиком в полу имеется дырка, в которую вам надлежит упасть. Пройдя несколько шагов по воде и поднявшись наверх, вы видите, как попытавшийся было уехать грузовик заваливается какими-то обломками. Слева от вас имеется длинная вертикальная лестница. Поднимайтесь по ней, затем поворачивайте колесо и наблюдайте последствия. Идите к обвалившейся трубе и забирайтесь с ее помощью туда, где вы еще не были.

Минуйте бруствер и идите дальше. Следующая труба, сквозь которую вам надлежит лезть, внезапно обваливается, и вы оказываетесь в новом помещении. Поднявшись по небольшой лестнице, вы видите очередную трубу, из стенки которой идет пар. Тру-



ба в этом месте оказывается очень непрочной, вследствие чего вы можете проникнуть внутрь и двигаться по этой трубе дальше. На выходе из нее вы можете перепрыгнуть обломок, закрывающий вход в тоннель, и продолжить путь.

Пройдя по тоннелю, поднимайтесь по лестнице и смотрите интересное кино. Это конец уровня.

Уровень Kos2

Оказавшись на площади, идите к церкви и проходите ее насквозь. Забирайтесь в разрушенное здание, пересекайте затем очередной двор и заходите внутрь следующего здания. Минуйте стоящий грузовик и заходите в дверь.

Вы вновь на свежем воздухе, под дорогой. Идите вперед, затем поднимайтесь по небольшой наклонной лесенке и прыгайте вперед-влево, к двери, рядом с которой стоит горящая бочка. Поднявшись по деревянной лестнице и воспользовавшись очередной дверью, вы вновь окажетесь на улице. Осторожно! Скоро из окон здания напротив по вам будет открыт огонь! Разобравшись с вра-



гами, идите дальше и смотрите, как танк своим выстрелом ломает дорогу, по которой вы двигаетесь. Теперь подходите к пролому и смотрите вниз-влево. Видите торчащий из стены обломок трубы? Вам туда!

Поднявшись по очередной лестнице, вы окажетесь в некоем подбии гаража. Идите по тоннелю вперед-вверх. Еще один двор с взрывающимся грузовиком и толпой жаждущих вашей смерти людей. Пройдя в еще одну дверь, вы окажетесь на втором этаже нового двора. Спрыгивайте вниз и идите дальше. Слева в проломе виден грузовик с лежащими на нем досками-балками. Забирайтесь на эти балки и идите по ним к окну, затем разбивайте стекло, спрыгивайте вниз к большой пушке и убивайте охраняющих ее людей. Насладившись очередной серией фильма, вы закончите уровень.

Уровень Kos3

Поднявшись по лестнице, жмите кнопку; тем самым вы открываете ворота. Забирайтесь на ящик и лезьте в дырку, после чего идите по трубе и вновь поднимайтесь по лестнице. Оказавшись во дворе, идите в будку, дергайте там рубильник и идите затем в открывшуюся дверь. На втором этаже помещения, в которое вы попадете, имеется очередной рубильник, который, однако, не нажимается. Воспользовавшись дверью, расположенной прямо под этим рубильником, вы попадете в большой ангар, в центре которого стоит не менее большой сарай. Идите влево, к рубке управления всем этим хозяйством, затем заходите в расположенную сбоку от этой рубки дверь и смотрите интересное кино. Идите дальше, нажимайте рубиль-



ник и заходите в дверь, что находится рядом с вертикальной лестницей.

Вы — в рубке управления. Жмите кнопку, затем глядите в пару расположенных здесь мониторов, после чего возвращайтесь в ангар (лучше забраться по вертикальной лестнице на 2-й этаж и перепрыгнуть затем на крышу сарая; отсюда очень удобно стрелять). Разобравшись с врагами, идите в дверь, расположенную напротив рубки. Там продолжают взрываться люди. Идите дальше.

В следующем помещении есть еще одна рубка с кнопкой. Нажав эту кнопку, вы отодвинете ящик, за которым на уровне пола есть решетка. Ломайте решетку и лезьте, после чего поднимайтесь по лестнице и открывайте двое имеющихся здесь ворот. Ближние к вам ворота ведут в знакомое помещение сдвигающимся ящиком, дальние — во двор с грузовиком. Идите в этот двор и дальше, к дверям, что будут от вас справа.

Поднявшись по наклонной лестнице на решетчатую эстакаду, идите в дверь, затем убивайте пару противников и смотрите кино. Из этой серии вы узнаете, что ваш доблестный напарник открыл-таки нужные двери, включив вместе с тем все имеющиеся на базе сирены. Окрыленный радостным известием, вы продолжаете путь.

Вернувшись во двор с грузовиком, идите в открывшиеся напротив двери. Вновь оказавшись в большом ангаре, идите к одной из двух боковых дверей центрального сарая и заходите внутрь этого сооружения, где убивайте находящихся там врагов, после чего смотрите кино. Это конец уровня.

Уровень Sib1

Идите вперед, следуя изгибам дороги, убивая врагов и подавляя автоматические пулеметы. Агрессивно ведущий себя танк необходимо убить; проще всего это сделать, если спрятаться от него за ближайшей колонной. Пройдя между двух автоматических пулеметов, вы окажетесь внутри базы.

Слева от вас стоят танки, справа — ящики. Идите в расположенную за танками небольшую дверь, затем поднимайтесь по вертикальной лестнице на 2-й этаж и вновь заходите в дверь. В застекленной комнатке есть кнопка, которую вам необходимо нажать. Не спешите бежать к открывшемуся рядом с убитым вами танком люку. Поднимитесь ради интереса на 3-й этаж, убейте имеющихся там врагов, разрушите пару счетверенных пулеметов, после чего вновь нажимайте кнопку и теперь уже быстро бегите туда, куда нужно (45-ти секунд для этого более чем достаточно).

И вновь труба, по которой вы ползете, ломается, и вы оказываетесь на снегу. Бегите дальше, ко рву. Перед вами — глубокий ров, на противоположном берегу которого находится какая-то крепость. Заглянув в этот ров, вы увидите там две трубы. Прыгайте на трубы, ломайте ту из них, из которой идет парок, затем забирайтесь внутрь и ползите в сторону крепости. Оказавшись во дворе



с танками, найдите спрятанную за крайней левой машиной дыру. Это и есть переход на следующий уровень.

Уровень Sib2

Полагаю, что вы, дорогой читатель, в совершенстве владеете современным русским языком. А посему надпись «Грозный Вход» никак не может оставить вас равнодушным. Закончив хохотать, продолжите выполнять возложенную на вас задачу спасения мира.

Поднявшись по вертикальной лестнице, отодвиньте решетку, затем пересекайте двор и войдите в дверь, после чего проследуйте по мосту к двери следующей. Кстати, если вы все еще не имеете при себе маленького автомата (Super SMG), это ваш шанс: выберите шотган или обычный автомат и возьмите, наконец, в свои руки нормальное оружие. Идите дальше. Оказавшись в еще одном помещении с мостом, спускайтесь по наклонной лестнице вниз и заходите в дверь. Не сражайтесь с вертолетом-камикадзе; спрячьтесь куда-нибудь и спокойно дождитесь, когда он взорвется. Взрыв машины откроет вам решетчатые ворота. Пересекайте вертолетную площадку и идите дальше.

В помещении, где вы окажетесь, есть кнопка (рядом с монитором). Нажмите ее и через открывшийся в полу проход спускайтесь вниз.

В следующем большом помещении с приборами вы обнаружите выпел с белым медведем и замечательную надпись «Опасность химикат испарения». Поборов новый приступ истерики, сломайте решетку, находящуюся над горящими приборами, после чего воспользуйтесь открывшимся путем. Спустившись-поднявшись по паре вертикальных лестниц, вы попадете в систему тоннелей.



Справа от вас — ворота, ведущие в покинутое вами помещение с горящими приборами. Идите влево, поднимайтесь на маленький мостик и осторожно подходите затем к двери. Поспешность вам здесь ни к чему, ибо данная дверь обладает свойством взрываться при вашем к ней приближении.

Идите по застекленному коридору-мосту. Дверь, в которую вы в итоге упретесь, закрыта, и вам не остается ничего иного, кроме как спрыгнуть на первый этаж. Пройдя через пару коридоров и пару заставленных ящиками помещений, вы попадете в комнатушку с какими-то устройствами. Нажмите кнопки, что расположены справа и слева от вас, и идите дальше. Продвигаясь по широкому тоннелю, будьте бдительны: в определенный момент большой злой танк проломит стену и ворвется в этот тоннель с явно недобрыми намерениями. Проще всего расстрелять этого зверя из-за ящиков или же просто подойдя к нему вплотную (помните: уязвимым местом танка является башня!).

После очередных ворот вы окажетесь на распутии. Коридор, идущий прямо, вам ни к чему. Поворачивайте направо и вновь выходите в пещерку с маленьким мостиком. Опять проходите в взрывающуюся (точнее, взорвавшуюся) дверь и идите затем по застекленному коридору-мосту, после чего упирайтесь в ворота, открывайте их и завершайте уровень.

Уровень Sib3

Жмите находящуюся в стеклянной будке кнопку и идите в открывшиеся ворота, затем — в ближайшую дверь слева. Не обращайте внимания на людей за стеклом (справа). Оказавшись в комнате, расположенной на втором этаже какого-то помещения, жмите кнопку и наблюдайте затем через стекло гибель людей в белых халатах.

Выйдя из комнатки, поворачивайте направо, в застекленный коридор-мост (где-то внизу-сзади гремят взрывы), и спрыгивайте затем на первый этаж. За одной из двух имеющихся здесь проз-

рачных дверей стоит человек, методично стучащий своим кулаком в бронированное стекло. Полюбовавшись немного на эту картину, идите в дверь напротив. В следующем помещении опять все взрывается. Идите направо, в дверь, затем перебирайтесь на крышу полуупавшего лифта, прыгивайте внутрь этого лифта и



вылезайте из него на нижний этаж (за вашей спиной лифт падает). Пройдя через помещение с надписями «ГИНА» (господа из Raven, похоже, испытывают прямо-таки мистический ужас перед кириллицей), вы окажетесь перед обрушившимся в подобие лавы мостом. На противоположном конце моста вас ждет не дожидаясь один человек; он висит там исключительно для того, чтобы трагично сорваться в огненную бездну при вашем приближении (и где же я все это уже видел?). Оглянувшись, поверните имеющееся здесь колесо, затем вернитесь на пару шагов назад и подойдите к груде ящиков (справа). С их помощью вы сможете забраться в вентиляционную трубу, которая и позволит вам перебраться на другую сторону пропасти.

Проследовав через тамбур с ядовитым паром (нужно присесть), вы окажетесь в помещении, где какой-то злодей убивает человека в белом халате (опять у меня дежавю!). Воспользуйтесь лифтом, затем пройдите по висящему над землей мосту-коридору, и вы обнаружите себя в ракетной шахте.

Сразу же следует голосовое сообщение на русском языке («критическая масса через 1 минуту»), подкрепленное своим текстовым англоязычным аналогом («1 minute to critical mass»). Это уже не кириллица, это заключительная стадия шизофрении. Ущипните себя, затем посмейтесь, если сможете, и продолжите ваш нелегкий путь.

Итак, вы находитесь на 2-м этаже ракетной шахты. Обойдите ракету, поднимайтесь на лифтовой площадке на 3-й этаж и заходите в дверь, расположенную от вас справа. Дерните там рубильник, затем вернитесь в шахту, обойдите ее по 3-му этажу и пройдите в другую дверь, после чего спуститесь на лифте на 1-й этаж шахты, подойдите к ракете и расстреляйте гуляющих там врагов. Уровень завершается очередной серией фильма.

Уровень *Irq1a*

Миновав грузовик, прыгайте в узкое окно, затем проходите вперед, разворачивайтесь и поднимайтесь на крышу по вертикальной лестнице. Перебирайтесь с крыши на небольшой купол и прыгайте с него в окно (впереди-слева), затем делайте пару шагов по лестнице и вылезайте через другое окно на новую крышу, после чего падайте через дырку в фонтан.

Вы — во дворе со стоящим в его центре кубическим зданием. Зайдя внутрь этого здания и посмотрев там интересное кино, вы обнаружите себя в какой-то каморке и без оружия в руках! Это уже слишком, это уже чересчур. Шутер без стрельбы; что может быть глупее? Пока я жив, этого не будет!!! Значит так: вы здесь для того, чтобы убивать плохих парней. Уяснили? Тогда — за дело!

Выбравшись из каморки, вы увидите, что все еще находитесь внутри кубического здания. Выходите отсюда на улицу, но не тем же путем, каким заходили, а через задние ворота, затем поднимайтесь по вертикальной лестнице на крышу и перепрыгивайте с нее на 2-й этаж соседнего здания (через улочку). Идите в крайнюю левую дверь, затем спускайтесь на 1-й этаж и идите дальше.

Вы попадаете в небольшой узкий дворик. Слева от вас — ворота (за ними прячутся враги), справа от ворот — куча ящиков. Сломав эти ящики, вы откроете себе вход в подвал. Забирайтесь в этот подвал и идите не поднимаясь по лестнице. В комнате с ящиками идите к левой куче, ломайте один ящик и вылезайте на улицу через открывшуюся дырку.



Вскоре вы обнаружите себя во дворе с небольшим рынком. Идите влево-вперед и заходите в дверь, что будет от вас справа, затем поднимитесь по вертикальной лестнице на 2-й этаж и идите по нему вдоль улицы к двери. За этой дверью скрываются еще две; вам нужна дальняя. Посмотрев кино, прыгивайте с балкона вниз и заходите внутрь здания. Нажав находящуюся там кнопку, вы откроете ворота. Это переход на следующий уровень.

Уровень *Irq2a*

Спускайтесь на огромном лифте-платформе и идите по коридору к трубе. Справа и слева от нее находятся два колеса. Поверните колеса, затем дождитесь, когда труба лопнет, после чего прыгайте в пролом и ползите по квадратной норе.

Двое ворот, у которых вы вскоре окажетесь, закрыты. Идите мимо них влево. Спустившись к автопогрузчику, найдите две вертикальных трубы с идущими внутри них лестницами. Вам нужна левая. Поднявшись из-под земли во двор, идите к башне и поднимайтесь на ее вершину; там есть колесо, которое вам необходимо повернуть. Спускайтесь во двор и идите дальше, за подвешенную решетку.

Идите мимо отъехавшего грузовика, затем по улочке, после чего заходите внутрь здания и на большом автомобильном лифте поднимайтесь на 2-й этаж. Найдите здесь вертикальную трубу с лестницами и спуститесь по ней вниз.

Когда вы окажетесь на краю обрыва, вам вновь будет показано кино, после чего к вам поднимется мост, и вы сможете двигаться



дальше. Оказавшись на 2-м этаже некоей двухэтажной комнаты, жмите кнопку и смотрите сопутствующее этому деянию кино, после чего прыгивайте вниз и вновь идите по уже знакомому вам мосту (теперь он расположен ниже, чем в первый раз). Лезьте в вентиляцию. В помещениях с водой и вентиляторами не пытайтесь приближаться к вращающимся лопастям; это опасно. Все что от вас требуется это перепрыгивать с одного мостика на другой. Благополучно миновав пропеллеры, вновь забирайтесь в вентиляцию. Уровень завершается просмотром очередного фильма.

Уровень *Irq3a*

Идите в открытый ангар (колесо внутри можно не поворачивать), затем в маленькую дверь, пересекайте следующий двор и спускайтесь вниз. Проследовав через дверь, идите влево, к ящикам, затем падайте вниз, поднимайтесь по вертикальной лестнице и нажимайте кнопку. Теперь прыгайте на включенную вами платформу и используйте ее в качестве транспортного средства.

Вновь падайте в ящики, вновь поднимайтесь по вертикальной лестнице, после чего проходите в дверь и созерцайте знакомый грузовичок. Поднявшись затем в каморку и пройдя по коридору, вы окажетесь рядом с закрытой клеткой. Разбивайте кодовый замок и заходите внутрь клетки, где дергайте рычаг и наблюдайте результат своих действий (при необходимости дерганье рычага следует повторить).



Идите в выбитые вами ворота, затем в очередной двор. Не связывайтесь с танком, достаточно убежать от него в дыру, которую он пробивает в заборе своими выстрелами.

Забравшись в самолет, вы неожиданно видите HAWK-а, копающегося в боеголовке. Напарник просит вас сдержать натиск врагов в течение тех нескольких минут, что потребны ему (HAWK-y) для обезвреживания адской машины. Черта с два! Не раздумывая ни секунды, забирайтесь в самолет как можно глубже и спокойно перещелкайте там требуемое время, наблюдая за праведными трудами напарника. Идея подобной тактики проста, как и все гениальное: поскольку враги вас не видят, постольку они вас и не атакуют. Уровень заканчивается деактивацией HAWK-ом ядерной боеголовки.

Уровень *Arm2*

Всё в точности так же, как и в *Arm1*.

Уровень *Mys1*

Пройдите автоприцеп насквозь (в вас через крышу пытается стрелять бандит) и заходите в дверь. Внутри склада вам надлежит забраться по ящикам под самую его крышу и перебраться затем через забор по решетчатой доске. Выйдите теперь из скла-



да и обойдите его по улице. Заметив пару стоящих в углу взрывающихся бочек, стреляйте в них и идите затем по упавшему на забор столбу. Обойдите большое здание и идите дальше между складами, затем открывайте в дверь и проходите складик, в котором вы окажетесь, насквозь, после чего вновь путешествуйте в лабиринте складов и заходите в незапертую дверь.

Поднявшись по лестнице и перейдя во вторую часть этого нового склада, вы окажетесь свидетелем преступной сделки между злодеями. Убейте покупателей, затем выбросьте какое-нибудь не очень ценное оружие и возьмите ручной пулемет (Heavy MG), если у вас его все еще нет. По выходе из склада вы окажетесь в лабиринте контейнеров. Вам нужен забор с надписью High Voltage и стоящий рядом с ним человек. Любой выстрел, любое агрессивное движение в сторону этого субъекта приводит к падению последнего на находящийся под напряжением забор, после чего вам показывают последствия этого несчастного случая. Ищите от-



крывшийся забор, который вы видели в этом фильме. Как только вы к этому забору приближаетесь, следует новое кино, а с ним и завершение уровня.

Уровень *Nyc2*

Выбравшись из трубы, вы видите главного бандита (**Sabre**), который просит соратников задержать вас и убегает (в дальнейшем такая ситуация будет повторена неоднократно). Идите по тоннелям с водой, затем поднимайтесь по вертикальной лестнице и спрыгивайте на рельсы. Дойдя до конца коротенького отрезка железной дороги, открывайте дверь и двигайтесь дальше вдоль труб. В тамбуре с двумя дверями идите в ту из них, что находится прямо. Там все взрывается, но кое-кто все же выживает. Добейте оставшихся врагов и идите дальше.

Вы — на железнодорожной станции (мимо проносится поезд). Осторожно! Эти рельсы под током!!! Прыгайте через них на другую сторону и проходите затем через пару дверей. Спускайтесь теперь по наклонной лестнице вдоль труб и пролезайте через пролом в стене. Оказавшись в какой-то пещерке, лезьте в нору под трубой и проникайте с ее (норы) помощью в пещерку следующую. Уровень завершается просмотром интересного кино.

Уровень *Nyc3*

Просто идите вперед и стреляйте. Только не путайте бандитов с заложниками и полицией; ошибки такого рода наказуемы. Поднявшись по лестнице внутри здания на один этаж, загляните в лифтовую шахту и проводите глазами летящего вниз человека (призрака конца 98-го года преследует вас в этой игре постоянно). Идите в расположенную рядом с лифтом дверь (с потолка падает бандит и довольно коряво бьет ногой в воздухе), затем проходите по второму этажу до конца, вновь пользуйтесь дверью и спускайтесь по лестнице на один этаж вниз. Теперь, выбив окно, вы сможете выбраться на балкон, затем подняться по лесенке на более высокий балкон и прыгнуть затем с этого балкона через улицу.

Оказавшись на 2-м этаже полуразрушенного дома, вы вскоре провалитесь на 1-й его этаж. Идите по имеющемуся здесь коридору до конца, затем в дверь и поднимайтесь по вертикальной лестнице. Пройдя теперь по 3-му этажу полуразрушенного здания и поднявшись по упавшей балке на крышу, вы посмотрите кино и завершите уровень.

Уровень *Sud1*

Пройдя через пару дверей, вы окажетесь на улице. Обойдите поезд и двигайтесь между домами, после чего обойдите второй поезд и заходите в дом. Поднявшись внутри дома по лестнице, переходите затем по мосту через третий поезд, после чего сворачивайте направо и нажимайте имеющуюся здесь кнопку. Первым нажатием вы уроните ящик, который держит механическая рука,



на первый этаж дома. Вторым нажатием кнопки вы заставите руку схватить железный ящик. Наконец, третье нажатие приводит к тому, что железный ящик пробивает в полу первого этажа дыру.

Падайте в подвал и идите дальше. Один из имеющихся здесь выходов ведет к дыре, пробитой ящиком. Вам нужен тот выход, что ведет к каким-то стойлам и коридорчикам. Воспользовавшись дверцей, поднявшись по наклонной лестнице и пройдя затем по мостику, вы окажетесь во дворе. Здесь вам придется немного пострелять, чтобы дожидаться, когда же старина **HAWK** опустит к вам лестницу. Поднявшись по этой лестнице, сворачивайте налево и прыгайте в окно. Это конец уровня.

Уровень *Sud2*

Спустившись по лестнице или воспользовавшись вентиляцией, вы попадете во двор с коровами, где вам надлежит подняться на 2-



й этаж. Следующий двор вам предстоит пересечь по мосту. Поднимаясь по небольшой наклонной лестнице, вы увидите окно (слева). Прыгайте в это окно, идите затем по крыше и вновь проникните внутрь здания через другое окно. Нажав находящуюся там, куда вы попадете, кнопку, вновь выбирайтесь на крышу и прыгайте с нее вниз, во двор. Решетка, что преграждала вам путь ранее, теперь убрана, и вы можете идти дальше.

В следующем дворе (с забором и трубой) вам нужно повернуть направо-назад и войти внутрь дома. Дернув рубильник, возвращайтесь во двор и двигайтесь вдоль забора направо, по часовой стрелке. В бортике, что находится справа от вас, будет небольшая решетка, перепрыгнув которую, вы вскоре попадете на скотобойню.

Проходите через электрические разрядники (они не опасны), затем прямо, через дверь и еще одну дверь (рядом с которой стоят баллоны). Дернув рубильник, вернитесь к луже крови и идите затем мимо висящих туш в самый конец, после чего открывайте дверь, спускайтесь к мясорубке и проходите в очередную дверь. Проследовав через вторую мясорубку, поворачивайте колесо и лезьте в прямоугольную нору, расположенную слева от него. Вскоре вы окажетесь меж двух дверей. Вам нужна левая, та, что ведет в холодильник.

В холодильнике вам предстоит залезть в вентиляционную трубу, которая приведет вас к кратерообразной дыре в полу. Упав туда, вы обнаружите себя по пояс в крови невинно убиенных животных. Ищите в кровавых тоннелях еще одну дыру, прыгайте туда и завершайте уровень.

Уровень *Sud3*

Лезьте в прямоугольную дырку справа от конвейера, затем говорите с **HAWK-ом**, смотрите кино и по наклонной решеточке забирайтесь внутрь вентиляции. С ее помощью вы попадете к какому-то жуткому механизму, снабженному цепями и колесами. Пройдя через дверь и по балкону, вы вскоре попадете в большую пещеру с мостом, который обрушивается на ваших глазах. Поднявшись



по наклонным лестницам наверх, жмите кнопку и осторожно перемещайтесь затем по конвейеру, стараясь не погибнуть под периодически опускающимися прессами.

Покинув конвейер, вы видите спину убегающего **HAWK-а** и взрыв, отрезающий вас от него. Идите направо и смотрите, как напарник отправляет вам связку из двух толстенных труб, чтобы вы смогли перебраться через лаву. Вернувшись немного назад, стреляйте в взрывающиеся бочки. В результате образуется пролом, через который вы сможете попасть на эти самые трубы, а с них, в свою очередь — на противоположный берег. Идите в дверь, затем смотрите кино и проходите мимо какого-то домика, после чего идите по мосту и прыгайте через его перила влево.

Спустившись по наклонной лестнице, вы обнаружите стоящую на рельсах тележку в форме совка. Толкните эту тележку один раз и осторожно идите затем вслед за ней. Дойдя до моста, где она ос-

тановится, прыгайте вниз, затем идите к вертикальной лестнице и поднимайтесь по ней наверх. Идите по рельсам дальше. На следующем мосту навстречу вам неожиданно вылетает такая же тележка и сбрасывает вас вниз. Вернувшись на этот (второй) мост тем же путем и пройдя по нему, вы окажетесь у большого подвешенного на цепях лифта.

Воспользовавшись лифтом, обойдите его и идите сперва от него прямо-направо. Ваш путь будут преграждать решетка и пара интенсивно работающих вентиляторов. Вернитесь к лифту и идите теперь от него уже в другую сторону. Вы окажетесь в помещении с изогнутой трубой и парой наклонных лестниц. Поднимитесь по одной из этих лестниц и идите дальше. Спуститесь по вертикальной лестнице в камеру и дерните там пару рубильников; результатом ваших действий будет взрыв, который вынесет дверь. Оказавшись в помещении с висящей над головой ракетой, идите к новой вертикальной лестнице, затем поворачивайте налево и нажимайте кнопку, после чего поднимайтесь по ней (лестнице) наверх и возвращайтесь в помещение с изогнутой трубой. Внезапно гремит взрыв — и кусок изогнутой трубы падает одним концом на пол; при этом вентиляционная решетка оказывается выбитой. Лезьте через вентиляцию и выходите затем к обрушившемуся лифту на цепях, по согнутым балкам которого вы сможете выбраться наверх.

Идите теперь туда, где вы видели решетку и пару сдувающих вас вентиляторов. Решетка на ваших глазах вылетает, а вентиляторы уже минут пять как не работают. Идите туда и смотрите очередную серию очень интересного фильма. На сей раз она повествует о том, как окончилась жизнь доблестного **HAWK-а**.

Уровень *Arm3*

Все в точности так же, как и на уровнях **Arm1** и **Arm2**. Разве что **Sam** нынче не в духе, да и **HAWK** отсутствует...

Уровень *Jpn1*

Идите мимо торговых рядов к двери. Пройдя через кухню, поднимайтесь затем по вертикальной лестнице и лезьте в вентиляцию. Внезапно потолок обваливается, и вы оказываетесь в помещении.

Понимайтесь по наклонной лестнице и идите по улице до конца. Рядом с фургоном заходите в дверь (мимо проносится машина) и идите налево вдоль решетки, затем заходите в комнатушку, жмите там кнопку (можете заглянуть в мониторы), после чего идите вдоль решетки в противоположную сторону. Пересеките гараж и выходите на лестницу, после чего спускайтесь по ней на два этажа вниз и проходите в дверь. Оказавшись в коридоре, идите сперва в дверь с надписью **P2**.ломайте в этом складе все ящики и собирайте все то, что вам нужно, после чего возвращайтесь в коридор и идите к двери в его конце. Нажав находящуюся за этой дверью кнопку,



вновь возвращайтесь в коридор. Дождавшись, когда дверь **P1** сама собою откроется, и убив то, что на вас из нее вывалится, заходите в эту дверь и лезьте затем в вентиляцию. Выбивайте решетку и поднимайтесь по вертикальной лестнице, после чего вновь выбивайте решетку и вновь проникайте в вентиляцию.

Вы — в новом гараже. Повернув направо-назад, вы окажетесь на уже знакомой вам лестнице. Идите по ней на 2-й этаж, садитесь в лифт и завершайте уровень.

Уровень *Jpn2*

Посмотрев кино, наведаетесь в женский туалет и побеседуйте с прячущимся там человеком, затем возвращайтесь в коридор и подходите к дверям с надписью **Sun1** (вы сможете их открыть лишь после посещения туалета).



Можете зайти за стойку и поглядеть в имеющиеся там мониторы. Идите по коридору, затем в дверь, пересекайте находящееся за ней помещение (назовем его переговорной) и через следующую дверь выходите в новый коридор. Тяжелые металлические двери закрыты, и вам остается лишь повернуть здесь направо. Дойдя до конца коридора, вы обнаружите слева от себя лифт, а справа — помещение с перегородками и компьютерами. К лифту вам еще рано, а посему идите меж перегородок к двери, за которой вы обнаружите большое помещение, заставленное всё теми же перегородками и компьютерами. Исследуйте двери, расположенные по левой стороне этого помещения. Войдя во вторую, считая от входа, дверь, вы увидите, как за окном при помощи лебедки к вам опускается враг. Вскиньте лестницу, затем через выбитое стекло прыгайте на приехавшую к вам скамейку, после чего перебирайтесь с нее на карниз и осторожно идите по этому карнизу вдоль внешней стены здания. Завернув за угол, вы увидите окна, а за окнами — террористов и их заложников. Вломитесь сквозь стекло в эту комнату и наведете там порядок, после чего побеседуйте с заложниками, затем вернитесь (через дверь) в большое помещение с перегородками и подойдите к тяжелым металлическим дверям; теперь вы уже в состоянии их открыть.

Посмотрев интересное кино, идите дальше. По пандусу поднимайтесь в застекленную комнату и выходите из нее в следующий коридор, ведущий к другой застекленной комнате. Идите из нее (через центральную дверь) к странного вида устройству (оказывается, это мэйнфрейм корпорации **Suni**), затем, после очередной серии увлекательного фильма, возвращайтесь обратно.

У лазерных лучей сворачивайте влево; в помещении, куда вы попадете, ломайте решетку и лезьте в вентиляцию. На выходе из вентиляции вас вновь ждет кино, после просмотра которого вам надлежит вернуться за тяжелую железную дверь и идти дальше, к Тому Самому лифту (куда нам раньше было рано). Воспользовавшись этим лифтом, вы и завершите уровень.

Уровень Jpn3

Выбирайтесь из остановившегося лифта при помощи лестницы, идущей внутри лифтовой шахты. Поднявшись при помощи этой лестницы на верхний этаж здания, бегите прямо, к окнам, и ждите, когда закрывающиеся их заслонки опустятся. Убив спрятавшихся за заслонками ниндзя, выходите через дверь на крышу и идите к надстройке. Внутри этой надстройки лежит масса всевозможной амуниции плюс **Rocket Launcher**.

Следует отметить, что это единственный известный мне случай, когда сие оружие оказывается действительно эффективным. Ни до, ни после уровня **Jpn3** я данное устройство не использовал.

Итак, сбрасывайте с себя все, что есть, берите затем **Rocket Launcher**, после чего поднимайтесь по лесенке на крышу надстройки (это вертолетная площадка) и убивайте вертолет. Такие уж в **Soldier of Fortune** «монстры-боссы». Гибель вертолета приводит к показу интересного кино и благополучному окончанию уровня.

Уровень Irg1b

Поднявшись на мост, взорвите стоящую у ворот бочку и идите дальше. Около беседки сворачивайте направо, затем идите по изгибам коридора. За ящиками вы увидите дверь, запертую на бревно. Ломайте это бревно (ножом) и выходите на улицу.

Идите мимо танка направо и заходите внутрь стоящего в конце улицы контейнера. По лежащим там ящикам вы сможете попасть на крышу этого контейнера, а с нее — на крышу ближайшего к вам дома. Разбив окно, вы обнаружите, что оно принадлежит уже знакомому вам складу. Не падайте вниз, а прыгайте по ящикам к окну напротив, затем разбивайте его и вылезайте на другую крышу, после чего спрыгивайте вниз и идите в открывшееся ворота.



Во дворе с грузовиком и пальмой идите вверх по наклонной лестнице; во дворе с бруствером огибайте центральное сооружение (оно похоже на большую беседку) и выходите затем на другую улицу. Пройдя вдоль забора, сворачивайте направо, внутрь здания. Проследовав теперь через два помещения с ящиками и пару коридоров, вы поднимитесь по винтовой лестнице. Идите по 2-му этажу дальше. Оказавшись на большом балконе, прыгайте через его перила на крышу, с которой, в свою очередь, перебирайтесь на другой балкон.

Пройдя немного вперед, вы увидите еще один балкон и наклонную лестницу, ведущую вниз. Спустившись по лестнице или спрыгнув с балкона, вы обнаружите себя во дворе с контейнером. Справа в углу здесь стоят ящики. Взабирайтесь по ним на навес, с навеса прыгайте на очередной балкон и заходите затем внутрь здания.

Вскоре вы выйдете к стоящей на крыше беседке, слева от которой будет квадратная дырка. Сперва подходите к беседке и внимательно смотрите вниз. Видите бочку? Стреляйте по ней, затем возвращайтесь к дырке и спускайтесь в нее по вертикальной лестнице. Двери каморки, в которой вы окажетесь, взорваны (спасибо бочке), и вы можете идти дальше. Пересекайте следующий двор (с контейнерами и парой брустверов), проходите в ворота и завершайте уровень.

Уровень Irg2b

Вначале вам показывают ну очень интересное кино, снятое, судя по всему, через прицел снайперской винтовки. Не пугайтесь; сегодня Саддама Хусейна вам убивать не придется.

Найдя кучу ящиков, взбирайтесь по ним наверх, ломайте решетку и лезьте в открывшееся отверстие. Упав вниз, вы окажетесь в помещении с танком. Через дверь вы попадете на большой двор с вышкой. Поднимитесь на эту вышку, нажмите там кнопку, затем спуститесь и идите в открывшуюся дверь. Воспользовавшись вертикальной лестницей, вы окажетесь на дороге, по которой только что проехала машина. Идите по дороге, открывайте дверь и заходите на новый двор. Сделав внутри этого двора несколько шагов, вы увидите, как стоявший наверху человек (не генерал ли это **Amu**?) неожиданно прыгает в танк и начинает вас с его (танка) помощью убивать. Методы борьбы с танками хорошо известны: спрятаться за каким-нибудь ящиком или, еще лучше, подойти к железке вплотную и стрелять в башню из любого имеющегося у вас оружия. Не удивлюсь, если окажется, что танку можно отрезать голову ножом (я этого, к сожалению, не проверял).

Убив танк, пересекайте этот двор, затем следуйте по дороге и заходите на следующий двор. Идите дальше, мимо грузовика, к бочкам и ящикам, затем поднимайтесь по небольшой вертикальной лесенке и нажимайте кнопку. Результатом этого действия будет перемещение связки из двух цистерн на нужное вам место. Стреляйте в нижнюю цистерну и прыгайте в образующееся после этого отверстие в полу. Пройдя затем по пещере, наклонной лестнице и коридору, вы окажетесь в холле, на полу которого стоят вазы. Идите направо, во 2-й холл (в нем три этажа и висит пор-



трет Саддама), затем вновь поворачивайте направо и заходите в 3-й по счету холл. Поднявшись теперь по наклонной лестнице, вы окажетесь на 2-м этаже уже знакомого вам трехэтажного холла №2. Идите по этому этажу в дверь, затем пересекайте столовую, после чего, оказавшись в библиотеке, поднимайтесь по лестнице наверх.

Между прочим, на первом этаже библиотеки есть тайник. Подойдите к 3-му по счету книжному шкафу из тех, что стоят у правой стены библиотеки, и нажмите кнопку **Use**.

Пройдя по третьему этажу холла №2 в очередную дверь, вы вновь посмотрите кино, в котором вы чуть не избавите мир от Саддама. Идите через кабинет, затем по второй половине 3-го этажа все того же холла, после чего проходите в решетчатом заборе. Сразу поворачивайте направо и ищите в тех краях своеобразную беседку с какими-то приборами и первым колесом.

Уровень Irg3b

Необходимо разрушить четыре штуковины, именующиеся **Key Pumping Stations** (читай: повернуть 4 колеса). Идите налево-назад, мимо машины и дальше, после чего проходите в решетчатом заборе. Сразу поворачивайте направо и ищите в тех краях своеобразную беседку с какими-то приборами и первым колесом.



Повернув это колесо, вернитесь к первому проходу в решетке и идите через соседний с ним. Зайдя внутрь здания, идите сперва прямо, затем налево и сразу еще раз налево. Вы — в помещении средних размеров с двумя изогнутыми буквой «Г» трубами. Колесо №2 находится как раз за ними.

Сделав дело, идите вдоль левой (если встать к колесу спиной) стены помещения, затем поворачивайте налево и сразу еще раз налево. Вы окажетесь в большом подернутом сизой дымкой пространстве. Идите теперь к ближайшему пандусу и поднимайтесь по нему к 3-му по счету колесу, повернув которое, вновь возвращайтесь внутрь здания. Идите к ближайшим к вам приборам-мониторам и дальше, в каморку с другими мониторами. Теперь разворачивайтесь, покидайте каморку и идите несколько метров прямо. Слева от вас будет лифт (он открывается лишь после посещения каморки). Поднимайтесь с его помощью наверх, идите в стеклянную комнатку и поворачивайте там последнее, 4-е по счету колесо. Уровень благополучно завершен.

Уровень Ger1

Уровень, греющий душу; уровень, вызывающий слезы умиления. Тут вам и первый **Quake**, и вторые **Hexen** с **Heretic-om**. Чего стоят одни только сообщения типа «**This door is opened elsewhere**»?! Господи, сколько же лет я не читал ничего подобного! Конечно же, Raven не могли устоять перед тем, что им так близко и понятно. И не устояли.

Поднявшись по винтовой лестнице, вы окажетесь перед решеткой. Стреляйте сквозь эту решетку в расположенную за ней кнопку; решетка открывается, и вы можете идти дальше. Спустившись



по новой винтовой лестнице, вы окажетесь у воды. Идите в дверь, затем по досочке и выходите к еще одному ручейку. Решетка на противоположном его берегу закрыта, и вам остается лишь прыгнуть в воду. Идите по ручейку влево, ломайте решетку и двигайтесь по воде дальше.

Вскоре вы попадете в комнатку с вертикальной лестницей и дыркой на уровне пола. Лезьте в эту дырку и идите прямо (можете предварительно отпереть решетку, что будет справа от вас, но это необязательно). Спуститесь по наклонной лестнице, пройдите мимо канавы с водой и поднимитесь затем по пандусу. Пройдя мимо балкона, вы встретите еще один ручеек, поднимитесь по еще одной наклонной лестнице и обнаружите, что дверь наверху закрыта. Прыгайте вниз и залезайте в расположенную под этой дверью трубу. В том месте, где на стенке трубы есть трещина, ее (трубу) можно сломать. Выбирайтесь оттуда и поднимайтесь затем по вертикальной лестнице. Дверь помещения, в которое вы попадете, закрыта. Ломайте стоящие здесь ящики и лезьте в скрывающуюся за ними новую трубу. Упав на уже знакомый вам балкон, идите влево, открывайте дверь и поднимайтесь затем по наклонной и вертикальной лестницам.

Оказавшись под открытым небом, идите к машине, пересекайте два двора и подходите к дверям центрального строения замка. Само собой, они закрыты, и вам приходится идти от них влево, в



малозаметный проход. Поднявшись по спиральной лестнице, вы обнаружите колесо, которое вам необходимо повернуть (нажмите кнопку **Use** и **УДЕРЖИВАЙТЕ** ее в течение некоторого времени). Открываемую этим колесом решетку вы можете видеть из окна. Как только решетка поднимется, отпустите колесо, кубарем скатывайтесь по лестнице и **БЫСТРО** бегите к исчезающей щели между землей и опускающейся решеткой.

В следующем дворе вы увидите большой сарай. Заходите внутрь, по вертикальной лестнице забирайтесь на чердак, где нажимайте кнопку, смотрите кино, после чего спускайтесь на первый этаж сарая и садитесь в поднявшийся из-под пола лифт. Это конец уровня.

Уровень Ger2

Пройдя через склад (не забудьте пополнить запасы амуниции), поднимитесь по винтовой лестнице, затем идите через комнату с камином и дальше по коридору с висящими на его стенах портретами. Дверь в конце коридора заперта, и при попытке ее открыть сзади вас возникает автоматический пулемет. Спускайтесь по наклонной лестнице, идите через кабинет с длинным столом (в стене открывается заслонка, за которой спрятан автоматический пулемет) и вновь поднимитесь по лестнице. Вы — в красивом колонном зале. Идите налево, по лестнице, затем вновь налево, к камину (если вы пойдете вдоль бюстов, один из них опустится, и откроется очередной автоматический пулемет).

Оказавшись в коридоре с зеленоватым полом, идите сперва влево. Дверь с красным огоньком закрыта, и вам приходится идти в другую, ближайшую к ней дверь. На кухне идите в имеющийся там монитор. Выйдя из библиотеки в коридор, вновь идите налево. Две расположенных рядом двери ведут в какой-то санузел (в левом предбаннике есть монитор; можете в него посмотреть). Идите в большие двери, что будут на другой стороне коридора, затем поднимайтесь по одной из наклонных лестниц и заходите в спальню. Следующую серию фильма смотрите с особым вниманием. Видели, где находится секретная дверь? Идите к зеркалу, проникните в секретное помещение и нажимайте там кнопку.

Теперь возвращайтесь из спальни в коридор и идите по нему влево, к двери, над которой мигает зеленая лампочка (сие



означает, что зверь разблокирована; раньше лампочка была красной). Открывайте ее и заходите в тамбур. Прямо и слева от вас — пара таких же дверей с лампочками; в правую сторону идет знакомый коридор (если пройти по нему немного, а затем вернуться, в тамбуре вас встретит автоматический пулемет). Идите в левую дверь. В красивом помещении с книгами идите по диагонали к книжному шкафу, что стоит в углу, и нажимайте рядом с ним кнопку **Use**; шкаф отодвинется, и вы сможете идти дальше. Пройдя через следующую комнату и воспользовавшись лифтом, вы завершите уровень.

Уровень Ger3

Идите в дверь, что будет справа от автоматического пулемета. В помещении, где вы окажетесь, поднимитесь по лестнице, затем, не заходя в комнату за стеклом (там ничего нет), перебрайтесь по ящикам на балку подъемника и идите по ней к решетке. Ломайте решетку и лезьте в вентиляцию.

Выбив вторую решетку, вы окажетесь в комнате. Жмите кнопку на пульте и выходите в уже знакомый вам коридор. Дверь, перед которой висел автоматический пулемет, теперь разблокирована. Идите туда, прыгайте через и пролезайте под лазерными лучами (похоже, это тест на дебилизм), затем открывайте дверь и поднимайтесь по наклонной лестнице. Вы обнаружите две соседних комнатки, в каждой из которых есть по одной кнопке. Жмите кнопки и идите дальше, в разблокированную вами дверь.

Вы — на одном из этажей ракетной шахты. Надпись «СССР» на ракете не должна вас удивлять; по сравнению с «Грозным входом» это, согласитесь, пустяки. На пресечение вражеских замыслов вам дается 3 минуты. Будьте покойны; этого времени вам вполне достаточно.

Бегите вокруг ракеты и заходите в дверь, затем проходите по коридору и открывайте следующую дверь. Оказавшись в помещении с наклонной лестницей и небольшой эстакадой, сразу смотрите налево. Там, около входной двери, стоит голубой шкаф. Стреляйте в него, пока он не взорвется, затем идите дальше.

Покинув это помещение и спустившись по лестнице, вы увидите слева от себя застекленную комнату. Идите внутрь комнаты, ищите на ее стене голубой шкаф, взрывайте его и идите дальше.

За следующей дверью вы обнаружите большое помещение с идущей по периметру эстакадой. Не пытайтесь сражаться с находящимися здесь врагами; их слишком много, а ваш дверной проем прекрасно простреливается. Спрыгивайте вниз и **БЫСТРО** бегите вперед-влево, к двери. Слева от двери есть кнопка, слева от кнопки — третий и последний голубой шкаф. Стреляйте в него на бегу, затем быстро нажимайте кнопку и выбегайте из помещения в дверь. Следует заметить, что данное место является едва ли не единственным во всей игре, где позволительно бегать под вражеским огнем.



Запуск ракеты успешно предотвращен, и вам теперь можно не торопиться. За следующей дверью вы увидите макет города Нью-Йорка и убьете какую-то злую женщину. Идите дальше. В следующем помещении нажмите находящуюся за стеклом кнопку, после чего идите по коридору, в конце которого сворачивайте направо и выходите на 2-й этаж ракетной шахты. Обойдя ракету и открыв пару дверей, вы окажетесь в подвесе холла. Справа от большой закрытой двери (рис. 4-8) есть лифт. Поднимайтесь с его помощью наверх, затем проходите по 2-му этажу холла (через комнатку) к пульту и нажимайте кнопку, после чего спускайтесь вниз и выходите через разблокированную дверь. Пройдя затем через кафе, тир и несколько коридоров, вы завершите уровень.

Уровень Ger4

Последний уровень игры **SoF** является одновременно и самым легким ее уровнем. То же относится и к «монстру-боссу» (конечно же, это наш **Sergei Dekker**); умертвить данного персонажа по силам даже младенцу. С чем-то подобным мы уже сталкивались на уровне **Jpn3**, где роль «монстра-босса» исполнял вертолет. Однако перейдем к делу.

Спустившись к подводной лодке и посмотрев интересное кино, быстро прыгайте на субмарину и прячьтесь за ее рубкой. Можете расслабиться: ваша позиция **АБСОЛЮТНО** безопасна; кроме того, шум на последнем уровне **SoF** не играет уже никакой роли. Итак, вы спрятались. Осторожно и медленно вылезайте (на четвереньках) из-за рубки. Как только вы сможете стрелять, открывайте огонь. Это все! Перебив таким образом одну порцию врагов, приступайте к следующей и т.д. до того момента, когда к вам выйдет, наконец, и Сам **Sergei Dekker**.

Свой выход «монстр-босс» сопровождает сакраментальной фразой: «Если хочешь, чтобы что-либо было сделано хорошо, необходимо делать это самому». Bravo, Сергей! Ты произнес очень мудрую, хотя и старую, как мир, вещь! Однако интел-



лект **Dekker-a**, столь ярко проявившийся в его словах, не входит в его последующих делах ровным счетом никакого отражения. Как и его убитые вами соратники, он занимается тем, что просто стоит и стреляет! В этой связи с Сергеем следует поступить в точности так же, как и с толпой врагов до него. Спрячьтесь с другой стороны рубки, затем осторожно высуньтесь из-за нее и стреляйте до тех пор, пока главный террорист всех времен и народов не упадет (рис. 4-9). После падения **Dekker-a** вам показывают сразу несколько заключительных серий интересного кино, и игра заканчивается.

Боеголовки деактивированы. Ракеты разрушены. Террористы и все их главари уничтожены. Короче говоря, любимый город может спать спокойно. Во всем огромном мире не спите лишь вы один. Вы пересчитываете честно заработанные денежки. Смотрите, господа, не ошибитесь!

ПОСОБИЕ ДЛЯ НАЧИНАЮЩЕГО ВОРА 2 THIEF 2

Продолжение. Начало смотри в №66 за май 2000 года.

Максим Заяц

Миссия 3: Framed

Уровень сложности: Expert

Цель: Отыскать какой-нибудь предмет, принадлежащий лейтенанту **Hagen**, и оставить его на полу хранилища. Подбросить сейф из хранилища в кабинет лейтенанта. Не убивать и не оглушать никого, не обнаруживать своего присутствия и не позволять стражам — живым или механическим — поднять тревогу. По окончании миссии покинуть **Shoalsgate**.

Экипировка: Достаточно уже имеющейся. Можно докупить немного водяных стрел и один **Scouting Orb**.

Поскольку окончательно и бесповоротно выяснилось, что насилие — не наш метод, единственный способ избежать тревоги и всеобщего переполоха — ничем не выдавать своего присутствия. Открытые двери, ворота, секретные проходы — все это может сослужить нам дурную службу. С самого начала и до конца этой миссии мы будем выработывать в себе полезную привычку закрывать за собой двери (без дополнительного напоминания) и не шуметь — то есть передвигаться шагом. Мы начинаем в юго-восточном углу карты. Для начала давайте немного позабудемся: делаем несколько шагов вперед, разворачиваемся к утыканной острыми железками стене, подпрыгиваем и перебрасываем через нее **Scouting Orb**. Наши старания будут воз-



награждены лицезрением двух жизнерадостных зомбаков, неведомо как оказавшихся по ту сторону. Идем дальше — вдоль уныло-серой металлической стены к дому с оранжевой дверью. Слева от него в проходе стоит своего рода мусорный контейнер — забравшись внутрь, мы находим две водяных стрелы. Возвращаемся ко входу, заходим внутрь дома (предварительно подобрав отмычку к двери) и оказываемся внутри таверны. Приседаем и пролезаем под стойкой бара. В баре мы находим золотую бутылку (50), на стойке справа лежит фиолетовая шкатулка с драгоценностями (75). Выходим из таверны. Слева от нас находятся главные ворота **Shoalsgate**. Они закрыты, да и охрана весьма надежна — механический глаз и две автоматические пушки. Придется поискать обходной путь. Возвращаемся к тому месту, откуда мы начинали эту миссию, и по дороге видим дверь в той самой металлической стене. Открыв ее с помощью двух отмычек, мы заходим внутрь. У стены слева находится колодец — открываем люк с помощью небольшой красной рукоятки, забираемся на край и ныряем в воду. Плываем по трубе, благо дорога здесь всего одна. В следующем помещении можно подняться на поверхность и немного отдышаться. Набрав воздуха, ныряем и плывем дальше. Минував следующую трубу, мы видим на дне люк с над-



писью «**Drain**». Открываем его, плывем вниз и по трубе на север. В следующем помещении мы получаем возможность подняться на поверхность и восстановить запасы воздуха. Дальнейший путь не представляет особой сложности — еще несколько помещений и труб и никаких развилочек. В итоге мы поднимаемся на поверхность в небольшой пещере. На берегу нас ожидает «комитет по встрече» — два маленьких паука. Эти твари погибают от одного точного удара мечом, нужно только набраться смелости и подпустить их достаточно близко.

Есть два выхода из этой пещеры (между ними на земле лежат два «фонарика»-**Flare**). Расправившись с пауками, мы идем в левый проход, обрамленный деревянными балками. Бежим по мосткам через полузатопленные пещеры. Спрыгнув в воду в первой из них, мы находим на дне две водяных стрелы, еще одну во второй, и, наконец, в третьей пещере кто-то обронил серебряную статуэтку (90). Сойдя с мостков, мы идем направо. Небольшой коридор заканчивается тупиком. Поворачиваем висящую на стене подставку для факела, и слева открывается секретный проход. Заходим внутрь и, повернув рычаг на ближайшем пульте, закрываем за собой дверь. Пересекаем машинный зал и поднимаемся по лестницам на первый этаж. У противоположной стены полутемной пустой комнаты находится застекленная дверь. Встав перед ней, ожидаем пока стражник начнет удаляться от нас, затем заходим в коридор и в первую же дверь справа (обе двери нужно закрыть за собой). Мы находимся в зале для переговоров. Комната напротив нас занята — прислонив (**lean**) ухо к двери, мы



можем послушать жалобу леди **Rumford** на исчезновение ее любимой служанки (г-хм...), о которой она заботилась как о собственной дочери. Заходим в пустую комнату для переговоров (она находится справа от входа). На столе лежат золотые очки — прихватив их в качестве сувенира (140), мы выходим из зала через дальнюю дверь (южная стена). Мимо окна комнаты, в которой находится леди **Rumford** и один из стражников, желательно пройти пригнувшись.

Оглядимся немного. Прямо перед нами находится пульт, с помощью которого можно отключить сиг-



нализацию и открыть главные ворота. Позади него разгуливает стражник — он появляется из двери слева, доходит до противоположной стены, разворачивается и идет обратно. На столе слева от нас лежит записка, в которой говорится о том, что страже удалось очистить город от криминальных элементов. Отныне преследованиям будут подвергаться иноверцы. Рядом со столом находится питьевой автомат — с него нам удастся снять шесть водяных стрел. Дождавшись пока стражник скроется за дверью, подходим к пульту. Слева от него находится кнопка, включающая тревогу — нажимать на нее не стоит ни при каких обстоятельствах. Поворачиваем два рычага на пульте — левый открывает главные ворота **Shoalsgate**, а правый отключает сигнализацию — затем приседаем и нажимаем на кнопку под пультом. В полу открывается потайная ниша. Отступаем назад и прячемся в тени между столом и автоматом с питьевой водой. Вскоре появляется стража — на этот раз сразу двое охранников выходят из правой двери. Один из них присоединяется к уже знакомому нам патрульному и уходит вместе с ним в левую дверь, второй проходит мимо нас и направляется в зал для переговоров. Выждав момент, когда поблизости не окажется никого, подходим к пульту и забираем из открывшейся в полу ниши четыре стопки монет (240). Возвращаемся в зал для переговоров, по-прежнему на коротких проходим мимо окна занята комнаты и открываем дальнюю дверь (северная стена), ту самую, через которую мы впервые вошли сюда.

Оставаясь в тени, осторожно выглядываем в коридор. Дождавшись пока поблизости не окажется стражников, гасим водяной стрелой факел в противоположном конце коридора, затем доходим до «перекрестка» и повторяем процедуру с факелом в проходе справа. Наступает долгожданная тьма, нарушаемая лишь небольшим ярким пятном от электрического светильника. Возвращаемся в зал для переговоров и пережидаем стражника. Вновь выходим в коридор, ждем пока второй стражник скроется в проходе справа (юг) и крадемся за ним следом. Открываем дверь, гасим водяной стрелой висящий на стене факел и за спиной у стражника прячемся на ступеньках лестницы в проходе слева (придется немного пробежаться). Переводим дух и разрабатываем стратегический план дальнейших действий. Коридор, по которому мы только что прошли, заворачивает налево. Этот отрезок патрулируют два стражника. Они выходят из комнаты с пультом (той самой, где мы недавно бывали), доходят до двери в противоположном конце коридора, разворачиваются и идут назад. Нам нужно выбрать момент, когда они зайдут в комнату с пультом, покинуть укрытие и, завернув за угол, со всех ног бежать к двойным дверям в конце коридора. Немного не доходя до них, сворачиваем направо и заходим в дверь слева — в кладовую. Из небольшого ящика слева от входа мы достаем три водяных стрелы. Переждав стражников, покидаем кладовую и идем в арочный проход напротив.

Мы в тренажерном зале (**Training Room**). Подходим к дальней от входа стене. Справа и слева находятся арочные проходы, ведущие в небольшое подсобное помещение. Заглянув внутрь, поворачиваем подставку для факела (наверху открывается потайная дверь), подбираем лежащую на полу за ящиками веревочную стрелу и возвращаемся в тренажерный зал. Спрятавшись за манекенами, переждеваем стражу (они разворачиваются прямо пе-



ред входом), затем выстреливаем веревочную стрелу в первую от входа потолочную балку и забираемся на второй ярус. Стрелу можно забрать — больше она нам не понадобится. Поворачиваем налево и идем к открывшейся в стене справа от часов секретной двери. Заворачиваем за угол и видим на стене слева некий таинственный механизм. Справа от него находится рычаг — поворачиваем его, и в стене справа открывается секретный проход. Забираемся в него, осторожно пробираемся мимо огня — и выходим из камина в кабинете шерифа **Truart**.

С каминной полки можно прихватить золотую вазу (340) и фарфоровое блюдо (350). Подходим к письменному столу и достаем из мусорной корзины рапорт лейтенанта **Hagen**, в котором тот высказывает свое недоверие отделу внутренних расследований. Улики против некоторых подозреваемых попросту исчезают, хотя отдел в целом и отрицает это. Собираем со стола монеты — три стопки (425),



затем читаем расписание шерифа (серая книга) и его дневник (красная книга). Последняя запись целиком посвящена лейтенанту **Mosley** — шерифа чрезвычайно беспокоит ее халатное отношение к делу об иноверцах. Дверь офиса шерифа заперта, и нам придется немного повозиться с отмычкой для того чтобы открыть ее. Прямо перед нами находится коридор, ведущий в отдел внутренних расследований. В коридор слева от нас выходят двери

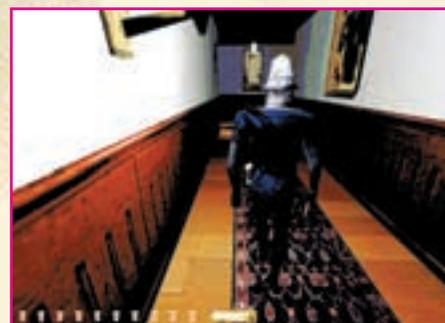


различных служебных кабинетов. Оба коридора охраняются стражниками. Оставаясь в тени кабинета шерифа, дожидаемся пока оба стражника повернутся к нам спиной и идем налево. Заходим в отдел по борьбе с наркотиками (**Narcotics**) — первая дверь слева по коридору. Внутри нет ничего, что могло бы нас заинтересовать, но эта комната является неплохим укрытием. Прямо напротив нее находится проход на лестницу, следующая дверь справа по коридору ведет в кабинет лейтенанта **Hagen**. Готовим отмычку **triangle-toothed lock pick** и дожидаемся пока патрулирующий этот коридор стражник пройдет мимо нас налево. Выходим из отдела по борьбе с наркотиками и идем за ним следом. Нам нужна первая дверь справа по коридору. Открыв ее с помощью отмычки, мы оказываемся в кабинете лейтенанта **Hagen**. Так, что бы такое нам отсюда прихватить? Пожалуй, вот этот платок с монограммой, лежащий на краю письменного стола, будет в самый раз. Читаем дневник лейтенанта, в котором тот высказывает свои соображения по поводу выполнения приказов начальства («Если бы шериф приказал мне арестовать мою семью, я бы сделал это без колебаний»), и достаем из мусорной корзины ответ шерифа на рапорт об отделе внутренних расследований. **Hagen** поручается расследование краж, которые время от времени происходят в хранилище вещественных доказательств. Что ж, попробуем ему в этом помочь. Дверь напротив ведет в кабинет лейтенанта **Mosley**. Дождавшись, пока стражник пройдет мимо нас, открываем ее с помощью отмычки **square-toothed lock pick** и заходим внутрь. Из мусорной корзины слева от письменного стола мы достаем письмо шерифа, в котором тот высказывает свое



недовольство ходом дела об иноверцах... и поручает **Mosley** расследование краж из хранилища! В итоге два лейтенанта ведут одно и то же дело. Забираем со стола ключ **secure records/vault key** (с его помощью можно открыть не только дверь хранилища, но и архив) и читаем дневник. Похоже, девушку терзают серьезные сомнения относительно всего происходящего. С небольшого столика справа мы забираем одну водяную и две моховые стрелы, еще одна водяная стрела лежит перед цветочным горшком. Дождавшись пока стражник пройдет мимо, покидаем кабинет **Mosley** и заходим в «отдел нравов» (последняя дверь слева по коридору, та-

личка «**Vice**») — при этом нужно не попасться на глаза стражнику, патрулирующему коридор, пересекающийся с нашим. Оказавшись внутри, мы забираем с дальнего стола три стопки монет (474) и читаем дневник, в котором высказываются предположения о том, что шериф «прикрывает» заведение мадам **Volari**, являясь то ли ее клиентом, то ли партнером по каким-то неведомым делам. Сделавший эту запись доверяет только лейтенанту **Mosley**.



Внимательно изучаем карту. Длинный коридор в итоге должен привести нас в комнату ожидания (**Waiting Room**). Дождавшись пока стражник пройдет мимо нашей двери направо, выходим в коридор, разворачиваемся налево и ждем, пока перед нами пройдет еще один стражник (с этого расстояния он не должен нас заметить). Быстро проходим у него за спиной. Застекленная дверь справа от нас ведет в крошечное помещение, в котором стоит стражник. Далее следует лестница, ведущая вниз, и, собственно, комната ожидания. Из-под столика в правом (юго-восточном) углу комнаты мы достаем золотую вазу (574), дожидаемся стражника и крадемся следом за ним к выходу. Мы должны остановиться точно напротив застекленной двери. Приседаем и, оставаясь в тени, дожидаемся пока мимо нас пройдет стражник, патрулирующий коридор, пересекающийся с нашим (восток-запад). Мы должны незаметно охлопать карманы этого типа и снять у него с пояса ключ. Теперь нам нужно вернуться в кабинет шерифа **Truart**. Прячемся в одном из кабинетов, выходящих в длинный коридор (у лейтенанта **Mosley**, например), дожидаемся пока стражник пройдет мимо нас влево и крадемся в апартаменты шерифа. Приседаем, вновь забираемся в камин и через секретный проход возвращаемся в тренажерный зал. Спрыгиваем вниз со второго яруса и, спрятавшись среди манекенов, переждеваем стражников. После того как они развернутся перед арочным проходом и уйдут налево (стражники не всегда ходят вместе, и это усложняет задачу), мы выходим из тренажерного зала и поворачиваем налево, а затем направо по коридору — к двойным деревянным дверям. Открываем их, спускаемся по ступенькам и



закрываем за собой двери. Справа от нас на посту стоит стражник, по счастью он повернулся к нам спиной. Передвигаться нужно как можно тише — двор хорошо освещен, и спрятаться здесь весьма и весьма сложно. Слева от нас находятся большие металлические ворота. Открываем их с помощью рычага, заходим во внутренний двор и закрываем за собой проход рычагом на стене слева.

Справа от нас находится колодец. Разбегаемся, запрыгиваем на ограждение и благополучно сваливаемся вниз. Мы оказываемся в той самой пещере, где в самом начале миссии сражались с пауками.



Выбираемся из воды и на этот раз идем в правый проход. В конце туннеля сворачиваем направо, и вскоре путь нам преграждает каменная стена. Поворачиваем подставку для факела слева, и часть стены опускается вниз, открыв секретный проход. Открываем металлическую дверь напротив, поднимаемся по ступенькам на первую площадку и спускаемся вниз с другой стороны. В стене слева имеются две двери — левая ведет в лабораторию (4) где нет ничего интересного, правая — в морг (Morgue), где мы можем снять кошелек с пояса какого-то бедолаги (674). Возвращаемся к секретному проходу и идем налево по коридору. Открыв дверь в конце, мы оказываемся перед тюремной камерой. Поворачиваем рычаг на правом пульте и заходим за решетку. С дальней стены мы забираем три Flare, затем подходим к зарешеченной двери, ведущей в комнату для допросов (Interrogation), и немного наблюдаем за процессом. Вернувшись к пультам, читаем лежащую перед ними записку (душевный тип этот лейтенант Hagen, правда?) и возвращаемся к секретному проходу. Заворачиваем за угол, открываем металлическую дверь и поднимаемся вверх по лестнице — на этот раз до конца, на первый этаж.

Приседаем, открываем застекленную дверь и знакомимся со стражниками, вернее, с маршрутами их движения. Итак, один из них патрулирует коридор прямо перед нами (север-юг), второй патрулирует коридор справа (запад-восток), третий охраняет помещение слева. Дождавшись пока первые двое стражников начнут удаляться от нас, выходим в коридор, водяной стрелой гасим висящий на стене факел и идем направо — к еще одной застекленной двери. Немного не доходя до нее, видим в стене справа металлическую дверь — открываем ее и заходим внутрь. Внутри этого помещения нет ровным счетом ничего интересного, но нам сейчас нужно только укрытие. Дождавшись пока патрулирующий этот коридор (запад-восток) стражник пройдет мимо нас направо (в застекленную дверь), идем за ним следом. Нам нужна вторая дверь справа по коридору (Shooting Range). Мы оказываемся в тире для лучников. Открываем любую перегородку и подходим к дальней стене. Собираем вот-



кнувшиеся в нее стрелы — пять штук, затем подходим к крайней правой мишени. Честную стрельбу оставим на потом — стреляем в упор, целясь в центр. При удачном попадании в стене справа открывается секретный проход, ведущий в оружейную (Armory). Собираем с полок три водяных стрелы, одну моховую, одну Noisemaker Arrow и один Scouting Orb. Затем подходим к металлической двери и нажимаем на кнопку слева для того чтобы открыть ее. Приседаем и, оставаясь в тени, дождаемся пока патрулирующий этот коридор стражник пройдет мимо нас направо. Крадемся налево, доходим до пересечения двух коридоров и вновь дождаемся пока стражник пройдет мимо нас направо. Идем за ним следом и сворачиваем в арочный проход слева. Мы в главном зале (Main Office). Десять столов, десять рабочих мест, отгороженных стеклянными перегородками — наверняка здесь можно чем-то поживиться. Начинаем обходить главный зал. Ближний ряд, второй стол слева — одна водяная стрела и криминальная сводка. Дальний ряд (разворачиваемся лицом ко входу): второй стол слева — служебная, хе-хе, записка и клочок бумаги с надписью «Ударь меня!» внизу под стулом; второй стол справа (неосвещенный кабинет) — серебряная статуэтка (689); крайний правый стол — еще одна сводка. Возвращаемся ко входу в главный зал и, притаившись в тени, дождаемся пока стражник пройдет мимо нас направо. Выходим из главного зала, поворачиваем налево и гасим водяной стрелой висящий в конце коридора факел. Немного не доходя до него, открываем дверь справа и, спрятавшись в комнате отдыха, пережидаем стражников.

Следующий коридор патрулируют двое вооруженных мечами типов. Осторожно выглядываем из двери комнаты отдыха, дождаемся пока охраняющий вход в главный зал стражник удалится, а двое его коллег пройдут по коридору направо, покидаем наше укрытие и следуем за ними. Нам нужно зайти в первую дверь слева по коридору. Это казармы (Barracks). Заходим в небольшую комнату справа, открываем дверь слева, заходим в туалет и достаем из раковины справа водяную стрелу. Возвращаемся в казармы и начинаем тотальный дос-



мотр сундуков. Только один из них, запертый, содержит в себе что-то полезное. Покопавшись отмычкой в замке, мы становимся обладателями Flash Bomb. Переходим в следующую комнату. Здесь, за картонным столом между кроватями, стоят еще два сундука. В одном из них мы находим моховую стрелу. Открываем дверь, ведущую в следующее помещение (Locker Room). Личные шкафчики охранников! Открываем их один за другим и находим два целебных эликсира, одну Noisemaker Arrow и одну Flash Bomb. Открываем дверь, ведущую в коридор (северная стена). Прямо напротив нее на стене находится подставка для факела. Поворачиваем ее (разумеется, делать это нужно когда стражников нет поблизости), и слева открывается секретный проход в главный зал. Заходим внутрь и закрываем за собой проход, повернув рычаг на первой колонне справа.

Направляемся к выходу из главного зала и, притаившись в тени, дождаемся, пока патрулирующий этот коридор стражник пройдет мимо нас влево. Крадемся направо, пережидаем стражника в месте пересечения двух коридоров и открываем застекленную дверь, за которой находится полутемная лестница, ведущая в подвал (по ней мы поднимались на этот этаж). Притаившись в тени за дверью, пережидаем стражника, затем осторожно заглядываем в помещение слева (Guard post and alarm). Погасив водяной стрелой висящий напротив входа факел, приседаем и крадемся вдоль стены, оглябая пятно света от электрической лампы — крадемся к двери в левом дальнем углу помещения. Перед дверью стоит на посту стражник с луком. Нам нужно незаметно снять у него с пояса ключ, затем выпустить Noisemaker Arrow по направлению ко входу, а когда привлеченный непонятным шумом стражник покинет свой пост, быстро открыть дверь ключом и взобраться вверх по винтовой лестнице (дверь за собой нужно закрыть). Наверху мы открываем застекленную дверь и заходим в архив. Металлическая дверь справа (Secure Records) открывается ключом, найденным в кабинете лейтенанта Mosley. На столе лежат пара весьма любопытных записок (интересно, кто собирается шантажировать этих достойных людей?)



и блокнот, в котором записан код для отключения системы безопасности: 4026. Теперь можно отправляться в хранилище.

Возвращаемся в основное помещение архива, поворачиваем направо и подходим к книжному шкафу, стоящему напротив застекленной входной двери. Выглядит подозрительно, не так ли? Нажав на выделенную при нашем приближении книгу справа сверху, мы убеждаемся в том, что предчувствия не обманули нас: шкаф, а точнее — секретная дверь, со скрипом поворачивается, открывая



потайной проход. Идем до конца и, проигнорировав лестницу, прыгаем вниз. Потянув за рычаг слева от небольшой решетки, мы открываем проход в главный офис. Пригнувшись, протискиваемся в образовавшееся отверстие и прыгаем вниз (особо боязливые могут выстрелить веревочной стрелой в потолочную балку и спуститься по ней, но, право слово, это уже лишнее). Слева от нас находится секретный проход, тот самый, которым мы воспользовались, уходя из казарм. Поворачиваем рычаг на дальней колонне слева, и часть стены послушно опускается вниз. Выглядываем в коридор и, оставаясь в тени, дожидаемся пока стражники пройдут мимо нас. Открываем дверь напротив и заходим в комнату со шкафчиками (**Locker Room**). Проходим через казармы и останавливаемся перед последней дверью, выходящей в коридор (напротив нее находится туалет). Осторожно выглядываем из-за нее и, убедившись в том, что поблизости нет стражников, открываем двойные деревянные двери слева в конце коридора. Спускаемся по ступенькам и с помощью рычага на стене открываем уже знакомые нам железные ворота, ведущие во внутренний двор.



Прошрое наше посещение этого милого садика закончилось купанием в колодце. На этот раз мы идем по тропинке налево, поднимаемся по ступенькам и открываем дверь, ведущую в трапезную (**Mess Hall**). Напротив двери находится арочный проход. Дождавшись пока стражник скроется за дверью слева, выходим в кухню и идем за ним следом в ту же дверь. Прямо по коридору, затем направо и направо еще раз. Притаившись на ступеньках лестницы, мы гасим водяной стрелой факел под окошком со стражником и затем поднимаемся вверх. Справа от нас находится комната ожидания, слева — длинный коридор второго этажа со множеством дверей. Идем налево, подходим к месту пересечения двух коридоров и, дождавшись пока стражник пройдет мимо нас налево, крадемся направо. У нас есть ключ от этой двери (**Evidence Storage**), и нужно постараться успеть открыть ее до появления стражника с занесенным для удара мечом у нас за спиной.

Поднимаемся вверх по винтовой лестнице, открываем застекленную дверь и останавливаемся в легком раздумье. С этой разновидностью враждебных механизмов нам толком еще не приходилось сталкиваться. Итак, механический глаз, вернее, целая механическая голова с ярким глазком камеры. Прямо перед нами находится стойка, за ней — стражник. Дождавшись пока механический глаз «отвернется» от нас, приседаем и крадемся вперед. Стражник возмутится вслух, но проверять, кто это там шумит, все-таки не станет. Спрятавшись за стойкой, гасим водяной стрелой газовый светильник



справа от входа. Теперь мы можем передвигаться по этому помещению относительно спокойно: ни стражник, ни механический глаз не умеют видеть в темноте. В дальнем углу комнаты виднеется проход, направо от него уходит длинный коридор, по которому разгуливает стражник, а слева за стеклянными окнами виднеется долгожданный вход в хранилище. Проблема заключается в том, что патрулирующий это место стражник постоянно меняет свой маршрут, поэтому соваться на освещенные участки можно только тогда, когда есть полная уверенность, что он не успеет увидеть



нас. Проходим мимо окон и заворачиваем налево, в освещенный коридор. Слева от нас находится металлическая дверь. Открыв ее ключом, давным-давно снятым с пояса у стражника, мы оказываемся перед механизмом, с помощью которого можно отключить систему сигнализации. Закрываем за собой дверь и набираем на клавиатуре код: **4026** (перед этим лучше присесть, чтобы стражник не увидел нас через окно). Слева от пульта открывается дверь (стоит закрыть ее за собой, повернув рычаг на стене). Проходим мимо отключенного механического глаза и пушек к металлической двери, открываем ее ключом **secure records/vault key** и заходим внутрь хранилища вещественных доказательств. Собираем с полок монеты, драгоценности и статуэтки (**1078**), присваиваем себе массивный металлический сейф, затем находим в **inventory** и небрежно роняем на пол платок лейтенанта **Hagen** (клавиша **R**). Часть задания выполнена. Возвращаемся в комнату с пушками, сохраняем игру и,



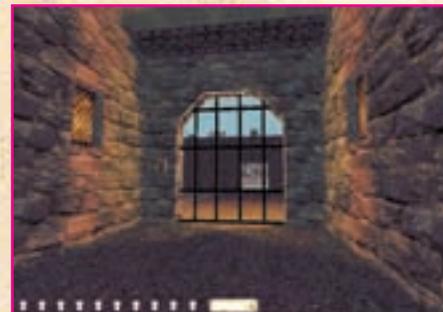
повернув рычаг, открываем металлическую дверь. Все тихо? Дверь за собой нужно закрыть: для этого, встав на пороге, поворачиваем рычаг еще раз и быстро выходим. Пора выбираться отсюда. Выходим из комнаты с пультом и прячемся в тени перед окнами. Прямо перед нами находится длинный коридор, освещенный единственным газовым светильником. Погасив его водяной стрелой, мы приседаем в тени перед любой дверью и дожидаемся пока стражник пройдет мимо нас по направлению к окнам. Открыв застекленную дверь в конце коридора, мы оказываемся прямо перед механических



глазом. Тревога! Хотя позвольте, какая тревога? Мы отключили сигнализацию, так что теперь глаз может гудеть хоть до следующей части игры — нам это не мешает. Открываем дверь напротив, заворачиваем за угол и идем до конца коридора. Открываем застекленную дверь и заходим внутрь. Библиотека? Очень похоже. Во всяком случае книг здесь хватает. В дальнем левом углу комнаты из-за стены пробивается какой-то фиолетовый свет. Отыскав светящуюся книжку над подозрительно выглядящей плитой, мы открываем очередной секретный проход. Присев, забираемся внутрь и спускаемся вниз по лестнице. Повернув рычаг на стене, мы открываем секретную панель и оказываемся в офисе отдела внутренних расследований.

Открываем входную дверь и осторожно выглядываем в коридор. Висящий напротив газовый светильник лучше погасить (в конце концов, еще одна водяная стрела — не слишком высокая цена за собственную безопасность). Стражница проходит мимо нас, разворачивается, идет направо и заворачивает за угол. Последуем за ней. В конце этого длинного коридора находится дверь, ведущая в кабинет шерифа. Гасим водяной стрелой газовый светильник на стене справа, убираем лук, приседаем и стараемся вжаться в стену. Стражница проходит мимо нас буквально вплотную, так ничего и не заметив. Бежим (благо шагов все равно не слышно) по ковру до конца коридора и осторожно выглядываем за угол. Если стражника нет поблизости, можно успеть добежать до кабинета лейтенанта **Hagen** (дверь справа по коридору сразу после лестничного прохода), в противном случае придется отсидеться за одной из дверей и, переждав опасность, добраться-таки до цели. В кабинете лейтенанта мы не задержимся надолго — достаточно лишь отыскать в **inventory** сейф из хранилища (**Strongbox**) и бросить его... ну, к примеру, на пустующий столик напротив входа (клавиша **R**).

Последнее задание выполнено, пора выбираться из **Shoalsgate**. Дождавшись пока стражник пройдет мимо нас влево, выходим из кабинета лейтенанта и идем направо по направлению к комнате ожидания. Добравшись до пересечения коридоров, при-



седаем напротив двери «отдела нравов» (**Vice**) и ждем пока второй стражник пройдет мимо нас налево. Бежим направо и заворачиваем влево в конце коридора (желательно проделав все это в полуприсяде). Притаившись в тени перед стеклянной дверью, дожидаемся пока уляжется вызванная нашей пробежкой суматоха и стражники перестанут бдитительно размахивать своими мечами у нас перед носом. Оглядимся немного. Две двери, одна напротив другой. Застекленная наполовину ведет в крохотную комнатку, в которой стоит стражник (он повернулся лицом ко входу в комнату ожидания). Стеклянная дверь ведет в комнату отдыха для офицеров (**Officer's Lounge**). Заглянув туда, мы можем разжиться парой золотых подсвечников (**1178**). В дальнем углу зала находится дверь, ведущая на балкон. Разбегаемся и прыгаем вниз. Если повезет приземлиться на ветки растущего под балконом дерева, то посадка получится мягкой и безболезненной; в худшем случае мы потеряем пару единиц энергии. Мы вновь во внутреннем дворе. Повернув рычаг на стене, открываем железные ворота и бежим к решетке напротив (информация для эстетов: существует множество способов добраться до этого места, например, спуститься по

лестнице рядом с кабинетом лейтенанта Hagen и выйти через двойные деревянные двери в конце коридора или пробраться через потайной ход в камине шерифа и тренажерный зал... мы выбрали самый короткий путь). Еще один рычаг. Решетка поднимается вверх, и мы видим перед собой выход из Shoalsgate. Бежим вперед, не обращая внимания на окрики стражи за спиной, бежим мимо отключенных пушек и неработающего механического глаза к таверне, рядом с которой мы начинали эту миссию.

Миссия 4: Ambush!

Уровень сложности: Expert

Цель: Убежать из бара и добраться до дома Гэрретта. Никого не убивать. В ходе миссии задание изменится: нам необходимо будет добыть ключ от ворот и пробраться в Shalebridge.

Экипировка: придется довольствоваться уже имеющейся

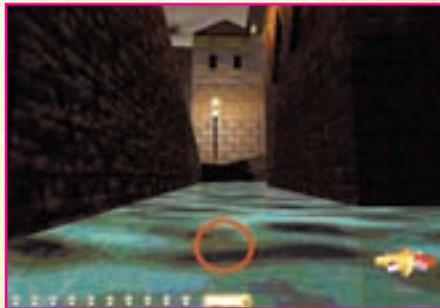
В этой миссии нам придется активно пользоваться компасом — полезная привычка для того, кто не желает пополнить своей шкурой коллекцию трофеев шерифа. Мы начинаем в юго-восточном углу карты, а дом Гэрретта, разумеется, находится в северо-западном. Двигаться придется быстро. Взабегаем вверх по лестнице, разворачиваемся и мчимся на запад. Остановившись на углу улицы, отступаем в тень и наблюдаем за тем, как стражники проходят мимо того места, где мы только что прятались. Заворачиваем за угол и крадемся на север, оставаясь все время в тени — в этом случае стоящие возле ворот справа (за углом) стражники не



должны заметить Гэрретта. Разворачиваемся налево. Возле стены лежит небольшой ящик. Тихо, очень тихо запрыгиваем на него и забираемся наверх — в небольшой «садик» на крыше. Открываем металлическую дверь справа и заходим внутрь. Идем по коридору, заворачиваем за угол и видим открытое окно слева. Оно поможет нам избежать



проблем со стоящими внизу стражниками... но для этого придется немного потрудиться. Подходим вплотную к окну и приседаем перед ним (C+I). Наклоняемся вперед (ALT+W), затем нажимаем одновременно прыжок (<Space>) и стрелку (D). Возможно, этот хитрый акробатический трюк придется повторить несколько раз. В результате Гэрретт вылезает в открытое окно и встает на подоконник. Смотрим вниз и, убедившись в том, что нам не придется приземляться на чью-то голову, спрыгиваем



на мостовую. Стражники за спиной переполошатся и решительно отправятся на поиски, но мы к тому времени должны успеть пробежать немного вперед (на север) и спрятаться в тени у стены справа. Когда все успокоится, отправляемся дальше по улице — заворачиваем налево, сразу направо, опять налево и выходим на рыночную площадь (Marketplace).

Справа от нас находится небольшой канал, мост через который охраняет стражник. Приседаем и крадемся мимо разноцветных прилавков. Миновав площадь, заходим в арку за последним (желто-фиолетовым) прилавком. Крадемся по улице налево, затем сворачиваем направо и видим перед собой канализационный люк. Открываем его, спрыгиваем в воду и идем по длинному, петляющему туннелю. Дорога здесь всего одна, так что заблудиться невозможно. Вначале вода доходит до колен, однако вскоре она поднимается до груди. Это сигнал — завернув в очередной раз за угол (налево), нужно внимательно смотреть под ноги. Подобрал со дна фиолетовый кошелек с деньгами (200), мы бредем обратно к канализационному люку, взбираемся вверх по лестнице и возвращаемся на рыночную площадь. Поворачиваем налево и крадемся мимо последнего прилавка к каналу. Спрыгиваем в воду (мост со стражником должен находиться справа от нас) и плывем налево (на запад). Заворачиваем за угол и видим перед собой ворота с двумя факелами, ворота, перед которыми стоят три стражника. Осторожно проплываем мимо них и сворачиваем в туннель слева. Проходим его до конца, поворачиваем направо (на север) и проплываем под мостом, на котором стоит стражник. Движемся дальше до тех пор, пока не увидим каменную лестницу, спускающуюся к воде слева от нас. Убедившись в том, что поблизости нет стражников, выбираемся из воды, взбегаем вверх по ступеням и прячемся в тени возле стены справа. Разворачиваемся лицом к лестнице. Вдали за фонарем берег канала патрулируют двое стражников. Дождавшись пока они уйдут вправо, бежим следом, в самом конце пути переходим на шаг, заворачиваем за угол и прячемся в тени справа (для полного спокойствия желательно еще и присесть). С пояса одного из стражников мы незаметно снимаем целебный эликсир, затем, дождавшись пока они пройдут



мимо нас влево, бежим дальше по улице (на запад) и выходим на ярко освещенный берег канала.

Опасный момент. Справа от нас находится мост. Справа от моста — глухая дверь в стене здания, перед которой есть хоть какая-то тень. Присев перед этой дверью, дожидаемся пока стражники зайдут на мост и, развернувшись прямо у нас перед носом, повернутся к нам спиной. Следом за ними мы переходим через мост, поднимаемся вверх по



улице (она идет в гору) и сворачиваем во второй проход справа. Оказавшись в небольшом дворе, прячемся в тени у дальней стены. Когда стражники пройдут мимо нас налево, к мосту, вновь выходим на улицу и поворачиваем направо (на запад). Поднявшись еще немного выше, сворачиваем направо и бежим по улице мимо закрытой решетчатой арки, рядом с которой стоит фонарь. Оказавшись в тени, можно немного перевести дух. Идем дальше по улице и останавливаемся на углу. Дом, милый дом... Похоже, теперь у нас новое задание. Дома Гэрретта поджидает засада — несколько стражников. Нам придется поискать себе другое убежище,



например, в Shalebridge. Но домой все равно придется заглянуть — нам необходим ключ от ворот, спрятанный в тайнике в шкафу нашей спальни. Добыв его, можно будет отправляться в Shalebridge. И мы по-прежнему не должны никого убивать...

Идем дальше по улице мимо дома Гэрретта. Заворачиваем за угол, подбираем один из ящиков и подходим к окну. Прямо перед ним находится небольшая деревянная платформа, слева от нее на стене закреплена лестница. Встав под ней, разворачиваемся лицом к стене и бросаем ящик на землю. Засевший в доме стражник начинает шумно возмущаться и грозить всяческими карами. Нужно подождать пока он успокоится, иначе этот тип может выбежать на улицу и спутать нам все карты. Ну вот, замолчал. Берем из кучи второй ящик и тем же способом укладываем его поверх первого (нужно подойти вплотную, иначе он отлетит в сторону). С разбега запрыгиваем на ящики, а с них — на лестницу слева от окна. Забираемся по ней на самый



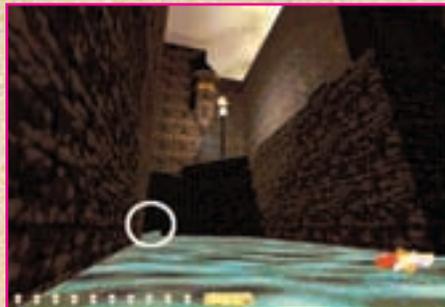
верх и спрыгиваем на верхнюю (!) платформу перед неосвещенным окном. Теперь нам нужно забраться внутрь. Итак, подходим вплотную к окну, приседаем (C), нажимаем (LMB) + (W) и одновременно <Space> и стрелку (D). На этот раз уловка срабатывает не так четко, но все же со второй-третьей попытки нам удается проникнуть в дом.

Мы находимся на верхнем этаже. Прямо перед нами — спуск вниз. Ждем пока стражник отойдет подальше и гасим факел водяной стрелой. Спускаемся вниз, ждем пока стражник повернется к нам спиной и оглушаем его дубинкой. Открываем дверь, ведущую в комнату Гэрретта, и, оставаясь в тени, гасим водяной стрелой висящий слева от входа факел. Дождавшись пока охраняющий эту комнату стражник начнет удаляться от нас, заходим внутрь (одно из заданий миссии выполнено: мы вернулись «домой»), крадем следом и оглушаем незадачливого подчиненного шерифа дубинкой. Открываем дверь слева от входа (рядом с погасшим факелом) и заходим в спальню. Открываем шкаф (дверь слева от входа в спальню) и поворачиваем крайний левый крючок внутри. Из тайника мы достаем кошелек с золотом (1378), десять обычных стрел, пять водяных, пять моховых, три огненных, пять **Noisemaker Arrow**, два целебных эликсира и ключ от ворот. Еще одно задание миссии выполнено. Выходим из комнаты, возвращаемся к лестнице и выбираемся через окно второго этажа на нижнюю деревянную платформу. Спрыгиваем вниз.

Идем направо (на восток), заворачиваем за угол дома и, немного не доходя до следующего угла, заходим в арочный проход слева. Идем прямо, затем сворачиваем направо и вновь выходим на ули-



цу. Бросив прощальный взгляд на свой бывший дом, перед которым стоят стражники, идем налево (на восток) к каналу. Справа от нас стоит стражник, у стены слева находится лестница. Спускаемся по ней в воду и плывем по каналу до тех пор, пока путь не преграждает решетка. Немного не доходя до нее, сворачиваем направо (на запад) в туннель. Бредем по нему, затем вновь



плывем по каналу до тех пор, пока не упираемся в стену. Слева от нее находится арочный проход, над ним — два ярко освещенных окна. Заходим в туннель, почти сразу же поворачиваем направо и поднимаемся вверх по лестнице. Открываем деревянную дверь и поднимаемся вверх по лестнице справа. Наверху открываем металлическую дверь, заходим внутрь и поворачиваем. Здесь на столе нас ждет целый арсенал: десять обычных стрел, пять веревочных, четыре водяных, две моховых и три огненных. Собрав все это богатство, спускаемся вниз по деревянной лестнице, затем по металлической и возвращаемся в туннель. Поворачиваем направо (на восток) и бредем по воде до самого конца туннеля. Здесь сворачиваем налево и плывем по каналу. Стоящие над нами стражники могут услышать, как мы плещемся, поэтому стоит передвигаться потише. На развилке сворачиваем направо (на восток) и плывем дальше. Вскоре мы видим прямо перед собой фонарь, под которым разгуливает стражник. Практически под фонарем (чуть-чуть левее) расположен проход в туннель (второй поворот направо, если считать от развилки). Забираемся внутрь. Пройдя туннель до конца, мы видим слева уже знакомые ворота с тремя стражниками.

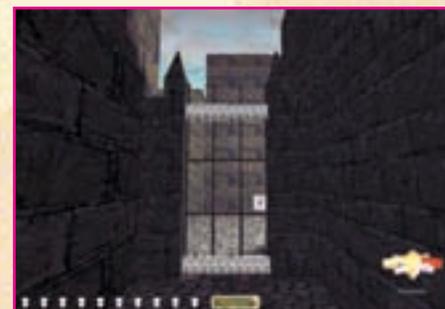
Плывем по каналу направо, заворачиваем за угол и сразу же выбираемся на левый берег. Идем направо, по направлению к рыночной площади (впрочем, теперь рынок находится на другом берегу канала). Сворачиваем налево перед фонтаном, затем еще раз налево в конце небольшой аллеи и забираемся вверх по лестнице. Прямо у нас под ногами валяется куча хлама. Впрочем, что это там блестит? Подбираем золотую бутылку (1428), спускаемся вниз по лестнице и идем направо, к каналу.



Подкрavшись со спины к стоящему на мосту перед рынком стражнику, оглушаем его дубинкой и снимаем с пояса кошелек (1528). Проходим мимо моста и идем на восток до угла здания. Слева от нас стоят стражники. Делаем пару шагов по направлению к ним, разворачиваемся направо и видим на стене лестницу. Вскрабавшись по ней наверх, разворачиваемся налево и гасим водяной стрелой висящий на стене факел. Проходим прямо и спускаемся по деревянным ступенькам на улицу, стараясь при этом не попасться на глаза стражникам. Оставаясь в тени у лестницы, дождаемся пока двое бравый вояк повернутся к нам спиной и крадемся за ними следом. Заворачиваем за угол (налево), проходим мимо фонаря и заворачиваем за угол еще раз (направо). Как только первый стражник скроется за углом, мы должны оглушить второго дубинкой, затем догнать первого, оглушить его тоже и спрятать бесчувственные тела в тени у стены справа.



Открываем деревянную дверь в стене слева (к ней ведут несколько ступенек), заходим внутрь здания и поднимаемся к металлической двери справа от входа. Здесь придется поработать отмычками. Наконец, замок уступает нашим усилиям, и дверь открывается. Поднимаемся вверх по лестнице и забираем со стола стопку монет (1553) и ключ. Рычаг можно не трогать — он открывает ворота, которые нам, в общем-то, не нужны. Спускаемся вниз по лестнице и возвращаемся на улицу. Идем направо, пересекаем ярко освещенный участок (здесь на углу мы погружали стражников в здоровый сон) и идем прямо в темный проход справа от фонаря. Поворачиваем направо и видим перед собой двойные деревянные двери. Гасим водяной стрелой висящий на стене факел и открываем двери ключом. Этот участок улицы патрулируют двое стражников. Дождавшись пока они уйдут вправо, идем налево и прячемся в тени сразу за аркой. Здесь стражников уже трое. Дождавшись пока они пройдут мимо нас направо, бежим налево, заворачиваем за угол и прячемся в тени у стены. Справа от нас двое стражников стоят друг напротив друга, слева ходит еще один. Вдоль правой стены подкрадываемся к ним поближе (можно спрятаться возле глухой двери справа от часовых). Приседаем, готовим дубинку и, дождавшись пока одиночный стражник уйдет влево, подкрадываемся со спины к ближайшему часовому. Его коллега, стоящий напротив, периодически поворачивается к нам спиной — выбрав подходящий момент, оглушаем ближайшего часового и отступаем к стене, оставив тело лежать на земле. Забавно: его не замечают. Во второй заход мы оглушаем второго часового — нужно опять дожидаться, пока тот повернется к нам спиной, и оттащить тело в тень, к сте-



не. Прodelывая все эти манипуляции, не стоит забывать о стражнике слева — он подходит очень близко, и спрятаться от него можно только прижавшись к стене. К тому же нужно помнить еще и о тройном патруле сзади и двух стражниках, патрулирующих следующий отрезок улицы (за часовыми). Третьим и последним должен пострадать тот самый одиночный стражник. Дождавшись пока он повернется к нам спиной, оглушаем его и оттаскиваем тело к телам двух часовых. Весело им будет просыпаться часов через несколько! Крадемся дальше по улице. Дождавшись пока двое стражников начнут удаляться от нас на север, пробегаем у них за спиной в проход справа и открываем отмычкой **triangle toothed lock pick** металлическую дверь в арке слева. Заходим внутрь и быстро закрываем дверь за собой. Проходим по коридору, открываем дверь справа и заходим на кухню. Закрываем за собой дверь, затем гасим водяными стрелами камин и висящий на стене факел и открываем ставни окна. Двое стражников разворачиваются прямо перед нами и уходят направо. Запрыгиваем с разбега на подоконник, по наработанной методике вылезаем в окно и бежим прямо. Заворачиваем за угол и открываем ключом решетку, преграждающую путь в **Shalebridge**. Миссия завершена.

Продолжение следует...

Окончание.
Начало смотри в
№66 за май
2000 года.

MESSIAH

К

Максим Заяц

ажется, слепое повиновение голосу у нас в голове было не самой лучшей идеей. Начнем исправляться? После долгого ролика мы оказываемся в кабине лифта перед входом в складские помещения. Открываем большую дверь, пробегаем мимо лежащего на спине рабочего и прячемся справа от танка. Вскоре появляется полицейский **light cop** — один из двух, охраняющих это помещение. Дожидаемся того момента, когда он развернется к нам спиной, и вселяемся в него. Открываем ворота напротив от входа и заходим в следующее помещение.. Разберемся немного с географией. Слева от нас находится дверь с большой буквой «А», ведущая в пристройку — именно

туда нам нужно попасть в ближайшее время. Справа находятся закрытые ворота, у дальней стены — застекленный



офис с двумя пультами. Активируем левый пульт (над ним укреплен экран), выходим из офиса и открываем ворота слева. В следующем помещении находятся сразу два лифта (тот что напротив от входа пока отключен), пара пультов и несколько полицейских. Двое из них добросовестно охраняют лифт у стены справа. Бежим туда, поднимаемся наверх и активируем пульт, отвечающий за работу второго лифта. Упс, похоже, нам не стоило этого делать. Звучит сигнал тревоги, и охраняющий эту комнату полицейский пытается подстрелить нас. От него придется избавиться — чем быстрее, тем лучше. Разворачиваемся лицом к лифту и, не убирая оружия, ждем. Вскоре появляются еще двое копов. Отстреливаем их — сигнал тревоги отключается — и выходим через небольшую дверь на балкон. Здесь нам нужно аккуратно покинуть тело полицейского и вселиться в рабочего, который возит с панелью на стене. Воспользовавшись этой панелью, мы ненадолго открываем дверь, возвращаемся к лифту и спускаемся вниз в гараж. У стены слева находится пульт вызова техперсонала. Воспользовавшись им, мы вызываем рабочего в радиационном костюме и вселяемся в него (впрочем, рабочий может и не появиться — в этом случае нам придется отыскать его немного позднее). Большой лифт теперь работает — заходим в него и поднимаемся на второй этаж. Пересекаем склад и у противоположной стены находим еще один лифт. Поднимаемся на третий этаж и сохраняем игру. Итак, на стене перед нами находится небольшая застекленная ниша с надписью «Off Limits» и значком радиации. За стеклом махает манипуляторами забавный робот **Rad Bot**. Воспользовавшись пультом, мы опускаем его на второй этаж — сделать это нужно, стараясь не попадаться на глаза копам. Теперь нам нужно покинуть тело рабочего и вселиться в полицейского **medium cop**, вооруженного автоматом. Проводим маленькую террористическую операцию: спускаемся на второй этаж, занимаем стратегически выгодную позицию за ящиками слева и отстреливаем в снайперском режиме своих коллег-полицейских (если не сделать этого, они мешают нам в работе с **Rad Bot**). Возвращаемся на

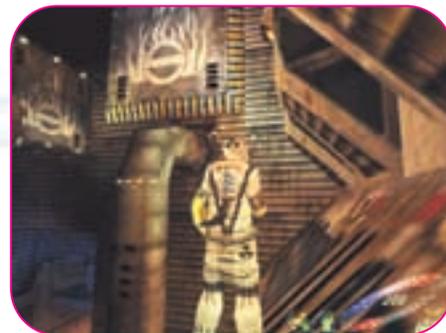


третий этаж и вновь производим обмен телами. В теле рабочего спускаемся на второй этаж и теперь уже без помех активируем пульт у застекленной ниши для того чтобы опустить радиационный бот в подвал (маленькая неаппетитная деталь: если тело полицейского преграждает нам путь у пульта, придется отодвинуть его ногами в сторону). На лифте спускаемся на два (!) этажа вниз (**Basement Storage**). Теперь все зависит от того, в чьем теле мы находимся — если до этого нам удалось вызвать радиационного рабочего, можно сразу же приступить к добычанию **Rocket Propelled Harpoon**, в противном случае придется спуститься еще на одном лифте в центр управления реактором и вселиться в одного из радиационных рабочих там. Возле стены подвала (**Basement Storage**) находится небольшая платформа подъемника. Активировать ее может только радиационный рабочий. Нажимаем на кнопку и сразу же (!) запрыгиваем на поднимающийся ящик (позже он поднимется слишком высоко). В противоположном углу комнаты находится ящик с надписью «Weapon». В нем хранится вожделенный **Rocket Propelled Harpoon**. Пропрыгав туда по ящикам, забираем



оружие, приседаем и выходим в снайперский режим. Наша задача: осторожно выглядывая сверху перестрелять всех полицейских внизу, действуя по методике «один выстрел — один труп». Всего таких выстрелов должно быть три. Наконец, мы получаем возможность прыгнуть на какой-нибудь ящик, затем вниз на пол и активировать панель радиационного бота. Он направляется непосредственно в центр управления реактором (**Nuclear Power Control Center**). Последуем за ним. Активировав большой пульт, мы волей-неволей становимся причиной аварии. Звучит сирена, и всем служащим предлагается немедленно эвакуироваться в пристройку (**Annex**). Туда-то нам и нужно. Правда, воспользоваться этим любезным предложением смогут немногие — те, кто в момент аварии не имел защитного костюма, оказались отравлены. Поднимаемся на лифте в подвал, а оттуда — обратно в гараж. Сохраняем игру и готовимся к скоростному забегу. Стоит нам войти в помещение с застекленным офисом, как заработают воздушные фильтры, и все полицейские в считанные секунды придут в себя. Вид радиационного рабочего с **R.P.H.** наперевес им явно не понравится, они откроют огонь и вообще будут вести себя по-хамски. Для того чтобы избежать этого, достаточно открыть дверь и, стоя на пороге, дожидаться пока все обитатели этого помещения отдадут концы по причине отравленного воздуха. Ну, не все, конечно, — полицейские в застекленном офисе почему-то окажутся целы и невредимы. Однако главная опасность все-таки миновала — мы бежим к противоположной стене помещения, готовим **R.P.H.** и открываем дверь с большой буквой «А».

И сразу же стреляем. За дверью нас подждал **chot**. Расправившись с ним, аккуратно укладываем наше оружие на землю и поднимаемся по небольшой лестнице справа от входа. Полицейские сражаются с **chot'ами** — не обращая на них внимания, бежим прямо и поднимаемся вверх по лестнице слева. За дверью находится пульт, перед которым разгуливают двое полицейских. Улучив момент, покидаем тело радиационного рабочего и вселяемся в одного из них. Подстрелив напарника, с помощью пульта отключаем лазерный барьер и вновь возвращаемся в тело радиационного рабочего. Выходим из комнаты (обеспokoенный выстрелами полицейский при входе открывает стрельбу — по счастью не по нам), спускаемся вниз по лестнице и бежим к тому месту, где полицейские сражались с **chot'ами**. Подбираем наш верный **Rocket Propelled Harpoon**, аккуратно припиливаем к стене полицейского **medium cop** (делать это придется осторожно — коридор простреливается полицейским с базуккой) и прыгаем вниз на ящички через проем в стене слева от того места, где происходила схватка. Здесь бродит еще один **chot** — подстреливаем его и активируем пульт позади отключенного лазерного барьера. По ящичкам выбираемся из дыры, подбираем с пола один из **Chot Pak'ov** и смотрим наверх. Справа от проема на довольно приличной высоте в стене имеется дверь (на ней изображены языки пламени). Прямо перед



дверью большая труба изгибается, образуя площадку, достаточную для того чтобы удержаться на ней. Запрыгиваем на выступ у дальней стены, с помощью **Pak** перелезаем на трубу и открываем дверь. Перед нами несколько рядов горелок, включающихся попеременно. Улучив момент, перелезаем через первый горизонтальный ряд и покидаем тело радиационного рабочего. Планируем вниз и вселяемся в засевшего за ящиком **chot'a** с автоматом (стоящие на балконе справа полицейские открывают огонь из своих помповых ружей). Переходим в снайперский режим, стрейфимся из-за ящичка и подстреливаем... даже не полицейских, а стоящие за ними ящички с боеприпасами.

Покидаем тело **chot'a** и планируем вниз. Следующее препятствие представляет собой ряд уже знакомых нам измельчителей, на этот раз окруженных энергетическими лучами. Взабираемся на один из боковых выступов и по ним перебираемся через опасное место. Взабегаем вверх по лестнице и вселяемся в стоящего неподалеку рабочего. Активируем пульт. За нашей спиной отключается лазерный барьер и открывается дверь на противоположном конце зала — открывается всего на 30 секунд. За это время нам нужно покинуть тело рабочего, запрыгнуть на перила ограждения и перелететь на узкую платформу, развернувшуюся над измельчителями. Подобно гигантским качелям платформа пронесится над залом. Перепрыгиваем на следующую платформу и буквально в последние секунды влетаем в дверь с надписью «Exit».

Оказавшись в безопасности за дверью, переводим дух и избегаем вверх по лестнице. Открываем дверь. Знакомое место: совсем недавно мы подстрелили здесь **chot'a**. Выбираемся по ящичкам обратно в пристройку и возвращаемся к двери с большой буквой «А». Полицейский с базуккой непременно откроет огонь, так что опасный участок коридора придется преодолевать на максимальной скорости. Открываем дверь и возвращаемся на склад для того чтобы в кого-нибудь вселиться. В новом теле возвращаемся к двери «А», заходим в нее и бежим налево. Открыв ворота, мы оказываемся перед силовым щитом, за которым удобно устроился вооруженный бегемот (**Armored Behemoth**). Напротив него находится дверь с изображенным на ней рабочим. Открываем ее и заходим внутрь. Спустившись вниз по лестнице, активируем пульт и проходим в открывшуюся слева дверь. Теперь немного акробатики: перепрыгиваем на трубы у стены справа, с них — на одну из поднимающихся платформ с ящичками и, не задерживаясь — сверху работают горелки — на ленту конвейера. Дожидаемся один из ящичков, забираемся на него и перепрыгиваем через первый лазерный барьер. Сразу же начинаем семенить назад, перепрыгиваем через движущийся следом ящик и позволяем ему первым свалиться на следующий конвейер. Немедленно прыгаем следом. Теперь ящик лежит на боку — нужно забраться на него перед вторым лазерным барьером (в идеале — прыгнуть прямо на него с предыдущего конвейера), перепрыгнуть через преграду и благополучно свалиться на следующую ленту. Забираемся на платформу слева, нажимаем на кнопку и спускаемся вниз. Бежим по проходу и в конце активируем пульт для того чтобы поджарить неудачно вставших на балкончике полицейских. Нажимаем на кнопку справа, выходим на платформу подъемника и едем на верхний ярус. Перепрыгиваем на небольшую платформу перед дверью с изображением рабочего, и она отвозит нас на военный завод.





Покидаем тело рабочего и вселяемся в ученого, занятого просмотром телевизора. Разворачиваемся, пробегаем по мостику над вращающимися турбинами и заворачиваем за угол. Растолкав плечами коллег, активируем пульт и открываем дверь слева. Теперь придется действовать очень быстро: слишком уж правильные полицейские просто не могут спокойно смотреть на празднующего ученого. «Принимайся за работу! Это последнее предупреждение!» Словом, нам нужно успеть пробежать мимо, прежде чем они откроют огонь. Бежим налево, спускаемся вниз по лестнице и сразу же поднимаемся вновь (по дороге нужно обратить внимание на дверь справа — она нам еще пригодится), заворачиваем направо и поднимаемся вверх к двери и оружейной нише. Здесь можно перевести дух. Открываем дверь и оказываемся в тире, где проводятся испытания нового стрелкового оружия. Активировать пушку не стоит — система наведения еще не до конца отлажена, и потому стреляет она буквально во все стороны. Разворачиваемся лицом к мишеням и перепрыгиваем на трубу у стены справа. Разворачиваемся влево. Следующий прыжок — на трубу у противоположной стены. Вновь разворачиваемся, перепрыгиваем на выступ у стены справа и спрыгиваем на пол возле пульта с надписью «Elevator Power» (альтернативный вариант: в самом начале спуска покинуть своего подопечного и просто спланировать вниз, а затем вселиться в ученого, стоящего напротив двери). Нажимаем кнопку на пуль-



те, спускаемся вниз по лестнице и выходим в дверь справа. Вбегаем вверх по лестнице и нажимаем кнопку на пульте для того чтобы начать процесс изготовления мазера (Maser). Теперь спускаемся вниз и активируем еще один пульт. С потолка спускается ящик с вождленным мазером. Вооружаемся. Справа от лестниц находится дверь лифта. Забираемся в него и едем на второй этаж.

Отыскать мазер — это всего лишь полдела, теперь нужно его еще и зарядить. Бежим по коридору направо и почти сразу же видим еще один лифт — дверь с надписью «Courtyard» и «Lower Factory». Спускаемся вниз. Бежим по коридору направо, взбираемся вверх по лестнице — и видим подлеса-ученого, который при нашем приближении почему-то решил опустить мост и отгородиться лазерным барьером. Теперь добраться до комнаты, где находится зарядное устройство, будет совсем непросто. Подходим к тому месту, где только что был мост, и сохраняем игру. Нам нужен этот ученый с мазером, поэтому если с ним что-нибудь случится, лучше просто переиграть отдельный эпизод. Прыгаем на трубы у стены слева и разворачиваемся лицом к двери в стене справа. Пря-



мо перед ней вращается двоящее колесо. Наша задача: перепрыгнуть на него, сразу же сделать еще один прыжок и встать на узкий карниз перед самой дверью (эту задачу могут слегка облегчить соединяющие два колеса переключатели — если сразу допрыгнуть до двери не удается, для первого приземления можно использовать одну из них). Открываем дверь, перепрыгиваем на изогнутую трубу и бежим по ней влево почти до самой стены. Спрыгиваем на платформу внизу и видим перед собой огромные колеса. Прохождение следующего этапа потребует от нашего ученого весьма серьезных акробатических способностей. Вместе с каждым колесом вращаются и прикрепленные к ним платформы. Нам нужно перепрыгивать с одной на другую, точно рассчитывая время, когда они находятся рядом. Особенно сложными оказываются последние несколько прыжков. Следует с большой осторожностью разворачиваться на небольших платформах — ученый при этом переступает ногами и немного смещается в сторону, рискуя свалиться в пропасть. Как бы то ни было, в итоге с последнего колеса мы перепрыгиваем на трубы и забираемся по ним наверх. Открываем дверь, укладываем мазер на круг зарядного устройства и нажимаем кнопку на стене справа. Пока оружие заряжается, особо мстительные могут повыколачивать пыль из ученого, который обреч нас на недавние прыжки. Подбираем окруженный зеленоватыми искрами мазер и нажимаем кнопку на центральном пульте для того чтобы отключить лазерный барьер и вновь поднять мост. Бежим вперед, заворачиваем



налево, спускаемся вниз по лестнице и заходим в лифт. Поднимаемся на два этажа вверх (Third floor) и сохраняем игру, прежде чем выйти из лифта. Это то самое место с дружелюбными полицейскими. И вновь нам придется бежать — прямо, вниз по лестнице и в дверь с надписью «Exit» справа. Если у нас в руках заряженный мазер, она будет открыта. Не исключено, что полицейские откроют огонь — действовать нужно быстро. За дверью мы уже в относительной безопасности. Бежим по двору к воротам, перед которыми двое солдат увлеченно пинают ногами тело **chot'a**. Слева от них находится небольшая дверь. Заходим внутрь и поднимаемся на лифте в коридор, залитый красным светом. В конце него находится рычаг, отключающий плазменный барьер перед бегемотом (его можно даже не поворачивать — барьер легко разрушить одним выстрелом. Еще в коридоре имеются две двери, возле каждой из которых находится панель с изображением руки. План действий таков: активируем панель, заходим в открывшуюся дверь и берем из оружейной ниши автомат. Затем осторожно открываем большую дверь напротив ниши и сразу же отходим назад. Стоящий на балконе полицейский **medium cop** не должен нас заметить. Стреляем в голову одной точной очередью. Приседаем, проходим немного вперед и ждем пока полицейский на соседнем балконе выйдет из боевого режима (при этом раздастся характерный звук выключаемого лазерного прицела). Ждать придется довольно долго. Наконец, подбираем с пола наш мазер и возвращаемся в коридор. Если патрулирующий его коп с огнеметом слышал выстрелы, его придется убрать. Бежим к следующей двери и продельваем то же самое с полицейским на втором балконе. Вновь поднимаем с пола мазер и спускаемся на лифте вниз. Открываем ворота, перед которыми стоят полицейские, заходим внутрь и берем мазер на изготовку. Подходим ко вторым воротам, нажимаем клавишу **Enter Combat/Fire Weapon** — оружие начинает накапливать заряд — и в последнее мгновение перед выстрелом открываем вторые ворота. Стоящий за ними бегемот падает как подкошенный. Стреляем из мазера еще раз для того чтобы разрушить плазмен-



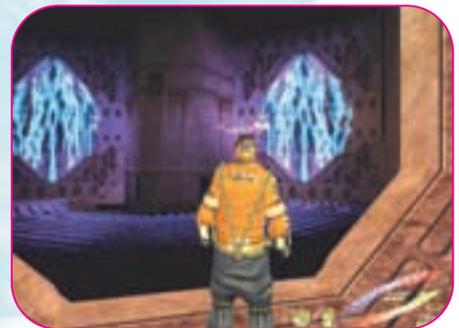
ный барьер и бежим к небольшому коридорчику напротив.

Открываем дверь в конце коридорчика, поднимаемся по лестнице и крадемся вдоль стены. За углом стоит вооруженный бегемот. Не показываясь ему на глаза, берем мазер на изготовку и начинаем накапливать заряд. За секунду до выстрела стрейфимся из-за угла — и записываем на свой счет еще одного побежденного бегемота (главное в этом деле — не бояться ответных выстрелов). Заворачиваем за угол, стараясь не выходить из-за стоящего здесь же небольшого грузовика. Если кому-нибудь из предыдущих противников удалось-таки потреть нашего ученого, можно открыть дверцу машины и вселиться в прятующегося внутри горожанина (предварительно положив мазер, конечно). Подбираем мазер, переходим в снайперский режим и осторожно — буквально по миллиметру — стрейфимся вдоль грузовика вправо. Вскоре из-за кабины машины показывается голова третьего бегемота. Он открывает огонь, но по нам пока не попадает. Стреляем в голову, смещаемся еще немного влево и подстреливаем четвертого бегемота, стоящего справа. Пятый бегемот охраняет дверь в дальнем конце этого прохода — высовываемся из-за грузовика, стреляем в него и убираем оружие.

Бежим к дальней двери. Похоже, нам вновь предстоит акробатика... Забираемся на ограждение справа, прыгаем и подтягиваемся на выступ у стены. Перепрыгиваем на следующий, третья и четвертая платформы уже движутся, а дальше — дальше нас ждут любимые колеса. На этот раз на каждом из них имеется аж по три... нет, даже не платформы — штыря, в несколько раз уже, чем раньше. Надо ли говорить, что прыгать по ним стало куда сложнее. Между колесами находятся движущиеся платформы — пробираться по этим беспрерывно вращающимся и двигающимся механизмам, стоит почаше сохранять игру. Наконец, мы добираемся до очередного творения местных технических гениев — вращающихся в нишах широких колес с вырезами. Мимо них придется пробираться по неширокому карнизу, перепрыгивая через провалы, когда перед нами открывается проход. Наконец, мы спрыгиваем вниз — в приоткрытые ворота слева. Они закрываются у нас за спиной, и мы оказываемся на заводе по переработке отходов.



Открываем небольшую дверь между двумя экранами. Ее заклинивает, но образовавшегося отверстия вполне достаточно для того чтобы протиснуться внутрь следующего помещения. Открываем дверь слева, взбегаем вверх по лестнице и покидаем тело нашего подопечного для того чтобы вселиться в стоящего возле пульта рабочего. Возвращаемся ко входу на завод (комната с двумя экранами и заклинившей дверью) и открываем ворота слева. Наблюдаем за опускающимися платформами, спрыгиваем на одну из них и через некоторое время прыгаем в отверстие в стене напротив. Внутри цилиндрического помещения вращается какой-то механизм (своего рода половина колеса). Дождавшись пока перед нами появится свободный участок, бежим против часовой стрелки к противоположной стене. Небольшой участок платформы у нас под ногами опускается на нижний ярус. Выглядываем в отверстие в стене и наблюдаем следующую картину: механизм погрузчика неустанно забирает какие-то бочки слева, переворачивает их и доставляет к небольшой движущейся платформе справа. Исторический момент: мы покидаем тело рабочего и отправляемся в свободное плавание. Как только погрузчик провозит мимо нас очередную бочку, перелетаем на него, затем разворачиваемся направо и ждем пока внизу



раздастся характерный «Бум!» от удара бочки о платформу. Погрузчик начинает отъезжать вправо, а бочка движется к лазерному барьеру у противоположной стены помещения. Летим за ней следом (или бежим по узкой дорожке, служащей направляющей для платформы). Внизу под лазерным барьером в стене имеется еще один проход — залетаем туда и разворачиваемся направо. Прямо перед нами — один из самых сложных этапов игры. Основное правило заключается в следующем: «летать» — это означает не просто «махать крыльями», а махать ими с толком, целеустремленно набирая пусть небольшую, но высоту. По всей длине этого огромного «П»-образного помещения вращаются сдвоенные платформы на длинных штангах и прикрепленные к ним полукруглые маховики. Задача номер один: перепрыгивая с одной платформы на другую, добраться до противоположной стены помещения. Всего таких платформ три, движущиеся они вполне организовано, так что никаких проблем возникнуть не должно. С последней платформы мы перелетаем на любой выступ у дальней стены или — в идеале — на платформу, вращающуюся перпендикулярно первым трем. Переходим на дальнюю от стены половину платформы, ждем пока она опишет полукруг и перелетаем на первую из двух платформ, вращающихся за стеной — на левую (!) ее половину. Следующая платформа движется слишком далеко от нас — допрыгнуть или долететь до нее очень сложно. Зато довольно легко, поднысавшись повыше, перелететь на ее полукруглый маховик, пробежать по нему несколько шагов и спланировать вниз, на правую (!) сторону платформы. Следующая задача: перелетаем к дальней стене помещения, туда где вращаются две небольшие платформы. Нам нужно приземлиться на одну из них — для этого придется серьезно поработать крыльями. :) Не



время отдыхать — платформа поднимается вверх и проезжает под закрепленной неподвижной площадкой. В самой верхней точке нам нужно исхитриться взлететь и перебраться на нее. Здесь можно немного перевести дух и сохранить игру. Прямо у нас над головой находится еще одна такая же площадка. Забираемся туда по наклонным выступам, идущим вдоль стены, разворачиваемся и запрыгиваем на проезжающую над площадкой платформу, пока та не сбросила нас вниз. В самой верхней точке вновь взлетаем и перебираемся на неподвижную платформу. Забираемся вверх по трубам, вселяемся в радиационного рабочего и поздравляем себя с окончанием очередного этапа. Осталось лишь открыть дверь лифта и подняться на нем наверх. Стараясь не вставать на пути движущейся по транспортеру бочки, поворачиваем направо и бежим до противоположной стены помещения. Поворачиваем направо еще раз. Слева от длинного контейнера спиной к нам стоит командир. Покидаем тело радиационного рабочего и вселяемся в тело командира. Подходим к пульту (он находится напротив контейнера) и нажимаем на кнопку. Погрузка закончена. Контейнер закрывается, и загорается зеленый свет. Мимо отдающих честь полицейских обегает грузовик справа, забираемся в кабину и нажимаем на кнопку. Следует небольшой ролик, в ходе которого мы мчимся на грузовике, по нам стреляют все кому не лень, и в итоге Боб оказывается на улицах **Sex City**.

Для начала нам нужно тело — хоть какое-нибудь. Вселяемся в одного из двух горожан, стоящих слева, и бежим дальше по улице. Заворачиваем за угол. Здесь нам придется встать за спиной у двух полицейских **light cop**, вселиться в одного из них и пристрелить напарника. Бежим назад. Завернув пару раз за угол, покидаем тело полицейского и возвращаемся



к тому месту, где происходила перестрелка. Дальше Боб опять будет действовать в одиночку. Забираемся на ограждение и перелетаем на узкий карниз у стены справа (сперва нужно набрать высоту). Продвигаемся вперед, пару раз перелетаем через энергетические лучи и видим перед собой вращающиеся турбины, полностью перегородившие проход. Разворачиваемся лицом к стене и делаем шаг назад. Боб начинает падать и автоматически цепляется руками за край карниза. Перебирая руками, смещаемся в сторону и проходим под турбинами, затем вновь забираемся на карниз и перелетаем еще через два энергетических луча. Если во время всех этих прыжков-перелетов Боба угораздило-таки сорваться с карниза, у нас есть еще шанс спланировать на одну из небольших платформ внизу у левой стены и вернуться по ним к началу этапа. Наконец, все преграды позади, и мы перелетаем с карниза на следующую улицу.

Сейчас нам снова необходимо в кого-нибудь вселиться. Прячемся за небольшим каменным заборчиком и тихонько подбираемся к стоящему на углу горожанину. Вселяться в него нужно в тот момент, когда патрулирующий следующий отрезок улицы **light cop** скрывается за углом. Проблема заключается в том, что стоящая на улице женщина видит, как мы вселяемся в свое новое тело. Если она не перестанет в ужасе закрывать голову руками к моменту возвращения полицейского, начнется стрельба, а это всегда так утомительно. Бежим до конца улицы и вверх по лестнице на третий ярус. Открываем дверь, заворачиваем за угол и видим в стене слева три небольшие двери. Нам нужна средняя. Заходим в кабину, где **heavy cop** увлеченно разглядывает один из автоматов, и быстро, пока тот не начал стрелять, меняем тело горожанина на



тело полицейского. Если стоящий на улице коп слышал выстрелы, на выходе он может угостить нас очередью — тут уж как повезет. Возвращаемся к лестнице и спускаемся на второй ярус. Пробегаем мимо витрины с голографическими девицами, заворачиваем за угол и в конце улицы видим полицейский кордон. В новом теле нас без проблем пропускают через него и даже отдают честь, предупредив попутно о злобных **subgirl**. Открываем дверь за желтой линией, затем вторую (придется подождать, пока закончится процесс са-нообработки) и готовимся к встрече с милыми девицами. В общем, подстреливают они нас чрезвычайно быстро, и единственное что нам остается — прыгать из тела в тело до тех пор, пока в пределах видимости не останется ни одного противника. Убираем (!) оружие (то есть переводим персонаж из боевого режима в нормальный), пролетаем мимо оставшихся **subgirl** (или сражаемся с ними — по обстоятельствам) и в конце улицы спускаемся вниз по лестнице. Открываем одну за другой две двери и забираемся на платформу подъемника у противоположной стены. Для начала нам нужно спуститься на нижний ярус. Оказавшись там, поворачиваем рычаг на стене — механизм в центре оживает — и поднимаемся на платформе на третий ярус. Забраться выше подъемник нам, увы, не поможет. По счастью, у **subgirl** имеются неплохие навыки в области прыжков. Перепрыгиваем на вершину центрального поршня, ждем пока он поднимет нас вверх и перебираемся на четвертый ярус. Здесь находятся еще две **subgirl** — одна охраняет отгороженный решеткой вход в апартаменты **Pimp Daddy**, вторая просто курсирует по этажу. Отъезжаем к противоположной от решетки стене помещения. Без стрельбы, увы, не обойтись — вступаем в неравную схватку с превосходящими силами противника и героически гибнем, предварительно подстрелив одну из **subgirl** (в живых должна остаться



только та, что охраняет вход). После этого Боб, укравшись от выстрелов за бортиком ограждения, должен вселиться в крысу — любую из множества деловито снующих по полу этого яруса. Забираемся в вентиляционное отверстие и бежим по трубе до тех пор, пока не окажемся за решеткой. Встав за спиной у **subgirl**, покидаем тело крысы и вселяемся в новое тело. Открываем дверь, ведущую в апартаменты **Pimp Daddy**. Сам он стоит слева — долговязый тип в красном костюме и фиолетовом цилиндре. Подходим поближе, покидаем тело **subgirl** и быстро вселяемся в самую стильную персону этого горда. Подходим к сейфу, открываем его и читаем **VIP-код**. Теперь нужно подойти к ярко освещенному пульта в центре зала и нажать на кнопку — персональный лифт доставит нас ко входу в **Club Kyd**. Открываем дверь, протискиваемся мимо вышибалы к панели на стене перед входом в клуб и вводим секретный **VIP-код**. Открываем дверь... и следующий вышибала наотрез отказывается пропустить нас. Что ж, придется искать обходной путь. Покидаем тело **Pimp Daddy**. В ограждении слева проломлена здоровенная дыра. Выбираемся через нее и перелетаем на движущуюся платформу, а оттуда — на небольшую площадку слева. Вселяемся в рабочего и нажимаем кнопку на стене, включив тем самым пульт, управляющий дверью. Покидаем тело рабочего, вновь перелетаем на движущуюся платформу, а с нее — к пульту. Дотягиваемся до кнопки — дверь напротив открывается и сразу же начинает медленно закрываться. Летим туда, стараясь по дороге не опалить крылья и успев проскочить между съезжающими створками.

Дверь захлопывается у нас за спиной. «Э-гей!» Какое здесь эхо! Слева от нас вращаются, поднимаются и опускаются



большие контейнеры. Перелетаем на нижнюю площадку первого из них, затем на небольшую платформу, на нижнюю площадку второго — и прыгаем на неподвижную площадку у стены справа. Разворачиваемся и ждем, пока второй контейнер опустится вниз, а затем перепрыгиваем на его верхнюю площадку. Поднимаемся вверх и перелетаем на узкую неподвижную платформу у стены справа, расположенную немного выше первой. Разворачиваемся и ждем появления платформы, закрепленной на цепях над вторым контейнером. Перелетаем на нее, а отсюда — на металлическую площадку у дальней стены помещения. Вселяемся в стоящего здесь полицейского, заставляем его сделать шаг в пропасть и быстро покидаем его те-



ло. В стене справа находится вентиляционное отверстие. Нагибаемся и ползем по трубе. Решетка не выдерживает нашего веса — проваливается вниз, и Боб оказывается за спиной у полицейского **light cop**. Вселяемся в него, забегаем за угол и дважды нажимаем кнопку на пульте (первое нажатие запускает вентиляторы, результатом второго становится маленькая авария и отключение энергетических лучей). Простреливаем из автомата окно, возвращаемся за угол и покидаем тело полицейского. Теперь нужно быстро вернуться к пульту, запрыгнуть на него и перелететь к первому вентилятору. За первым следует второй, затем ворота, которые открываются перед нами, и мы видим... да-да, еще больше вентиляторов. Только на этот раз между ними проскакивают электрические разряды. О том, что лучше не попадать в них, я думаю, говорить не стоит. Итак, с третьего вентиляторы мы перепрыгиваем на небольшую неподвижную платформу, а отсюда — на крышу лифта. Поднимаемся на самый верх и пролетаем через пролом в прутьях решетки слева. Дверь за нашей спиной захлопывается, и



мы оказываемся один на один с громадными механизмами, единственной целью которых является размазать и расплющить незваного гостя. Бежим по этому «коридорчику ужасов», уворачиваясь от опускающихся сверху плит. Дверь в конце гостеприимно открывается, и мы видим небольшой светящийся символ руки на стене слева. Нажмем? Упс, кажется, не стоило этого делать: стена начинает двигаться, а с небольшой площадки справа падает рабочий. Вселяемся в него. При падении он сломал ногу и не может двигаться быстро. Меж тем нам нужно успеть доползти до символа руки и нажать на него еще раз, прежде чем стена раздавит нас в лепешку. Уф, кажется, успели. Нажимаем на символ третий раз для того чтобы открыть небольшую дверь справа и покидаем тело рабочего. Теперь нам нужно дождаться лифта и подняться на нем на третий этаж.

Вселившись в горожанина, мы открываем двери третьего этажа и заходим в **Club Kyd**. Для начала нам предстоит стандартная для увеселительных заведений проверка на наличие оружия. Итак, кладем руку на датчик сканера, затем оставляем помповое ружье в нише слева и кладем руку на сканер еще раз. Теперь нас пропускают внутрь. За дверью поворачиваем направо и проходим через занавеску. Слева от стойки бара находится дверь, ведущая в кладовую. Заходим внутрь, покидаем тело горожанина и вселяемся в официантку (**waitress**). Выходим из кладовой, заворачиваем за угол и бежим к другому бару. Открываем дверь слева от стойки и поднимаемся по лестнице вверх на второй этаж. Открываем дверь и проходим через правую



занавеску. Перед входом в тансиг (занавеска с изображением ди-джея за пультом) на столе отплясывает танцовщица (**dancer**). Покидаем тело официантки, забираемся на стол и вселяемся в нее. Теперь нам предстоит пройти небольшой испытание и заработать свой пропуск в **VIP-зону**. Заходим в тансиг, поднимаемся вверх по лестнице и встаем на светящийся круг в центре зала. Условия конкурса чрезвычайно просты: под музыку мы должны нажимать **F**, **R**, **P** и **S** на клавиатуре в соответствии с загорающимися вокруг танцовщицы стрелками. Нажимать нужно быстро и правильно — после пары ошибок, будь то неверно нажатая клавиша или слишком долгая пауза, все приходится начинать заново. Количество попыток, по счастью, не ограничено. Итак, рано или поздно мы получаем свой **VIP-пропуск**. Поднимаемся вверх на лифте и в **VIP-зале** находим женщину-командира. Вселяемся в нее и бежим ко входу в военную зону (дверь с буквами «**MZ**»). Здесь скорее всего завяжется небольшая драка с участием двух командиров и одного полицейского — хорошо еще, что ору-



жие отобрали при входе. В итоге одна из командиров обязательно должна остаться в живых. Открываем дверь, ведущую в военную зону, и спускаемся вниз на лифте.

Выходим из лифта, бежим к центру платформы и смотрим вниз. Нижний ярус патрулируют два полицейских **medium cop**. Оставаясь в теле командира, прыгаем себе вниз. При падении девушка непременно повредит себе что-нибудь, но по крайней мере ни один из полицейских не заметит Боба. Выбрав подходящий момент, покидаем тело раненой и вселяемся в копа. Открываем ворота, окруженные зелеными огоньками, и вторые за ними следом. Слева от нас находится небольшая башенка. Используем пульт на стене, и вниз на лифте спускается командир. Покидаем тело полицейского и быстро вселяемся в нее. Вновь заходим в лифт и поднимаемся наверх. Активировав пульт, мы получаем управление одной из установленных на площади пушек. В первую очередь нам нужно подстрелить пушку, которая находится справа от нас — она сейчас представляет наибольшую опасность. На полицейских можно пока не обращать внимания. Наконец, после долгой артиллерийской дуэли вторая пушка взрывается. Теперь нужно развернуться влево. Все полицейские, патрулировавшие эту площадь, столпились возле орудийной башни и ждут, когда мы спустимся вниз. Пары-тройки ракет должно хватить для того, чтобы разобраться со всей этой братией. Деактивируем пушку и спускаемся вниз на лифте. Выходим из орудийной башни, встаем на краю возле низенького ограждения и, заставив командира прыгнуть в пропасть, уже в воздухе покидаем ее тело. Бежим мимо двух пушек к воротам на противоположном конце площади. За ними оказываются еще одни ворота. Открываем их, бежим в проход слева и вселяемся в одну из крыс, бегающих возле решетки, за которой работает ученый. Да, порой это далеко не так просто, как хотелось бы — вселиться в крысу. Уж очень быстро бегают эти твари. Лучше не бегать за ними, а летать, выслеживая «добычу» с воздуха. Кстати, о добыче... Вселившись, наконец, в маленького грызуна, мы забегаем в вентиляционное отверстие в противоположной стене помещения и мчимся по трубе. Нам нужен первый поворот налево. В итоге крыса оказывается на небольшой площадке над головой у ученого... и там ее подхватывает орел. Сжимая нас в своих когтях, птица возвращается к тому месту, откуда мы начинали прохождение этого этапа, пролетает через дыру в решетке и роняет крысу в нише над головами полицейских, стерегущих контейнеры с вооруженными бегемотами. Лучше пока оставаться в теле крысы — чем позже нас заметят, тем позже поднимется переполох. Сваливаемся на пол и бежим направо — к рычагам в нише, отвечающим за активацию бегемотов. Дождавшись, пока патрулирующий этот ярус полицейский начнет удаляться от нас, покидаем тело крысы и поворачиваем рычаг под номером 3 (в принципе, можно активировать и вселиться практически в любого бегемота, просто с третьим этот номер проходит легче всего). Планируем вниз, стараясь попасть в спину бегемота №3, и вселяемся в него. Полицейские сразу же начинают стрелять... но разве я не говорил, что этот бегемот — бронированный? Переводим бегемота в нормальный режим и выходим через ворота на ту самую площадь, куда мы десантировались с верхнего яруса в теле командира. Вновь проходим через двойные ворота на площадь и сохраняем игру.

Фантастически красивый корабль взлетает при нашем приближении, и полицейские открывают огонь из мазера. Наше основное преимущество заключается в том, что мазер — оружие чрезвычайно медлительное, долго накапливает заряд, от которого, к тому же, довольно легко увернуться. Оставаясь неподалеку от орудийной башни, отстреливаем нахальных копов (удобнее всего делать это в снайперском режиме, в случае опасности прекращая огонь и стрейфом уворачиваясь от выстрела). Расчистив площадь, поворачиваем налево возле статуи и бежим к воротам (с корабля в это время могут доставить подкрепление). Встав на пластину датчика перед воротами, открываем их и сразу же начинаем стрелять. За дверью стоят полицейский с мазером и бегемот. В принципе, достаточно подстрелить одного бегемота



(для этого идеально подходит наше дополнительное оружие — гранаты (клавиша **F3**)). Если полицейский в результате уцелел, можно вселиться в него. Открываем дверь, перед которой стоял бегемот, и заходим в лабораторию. Вселившись в одного из ученых, нажимаем кнопку на пульте и заходим в телепортационную камеру в центре.

Мы переносимся на лунную базу. В этом помещении находятся три пульта с персональными записями ученых и две запертых двери. Активируем все три пульта, и дверь перед телепортом открывается. Заходим внутрь, активируем еще один пульт и возвращаемся в главный зал. Цилиндры возле двери, отмеченной пентаграммой, заполняются кровью. Заходим внутрь. Там ждет еще один телепорт, который переносит нас к месту последней битвы. Покидаем тело ученого. Странно: оно попросту исчезает, превратившись в луч света. Перелетаем по высоким столбам к острову, плавающему в озере огненной лавы. Столбы за спиной взрываются один за другим. Путь к отступлению отрезан. Диспозиция такова: в центре острова за силовым щитом стоит наш самый главный враг, по бокам расположены четыре установки, с помощью которых можно этот щит отключить, и несколько телепортов. Люди, появляющиеся из магических порталов... здесь они ведут себя не вполне обычно. Рабочие и полицейские... или просто куклы без воли и разума, ожидающие вселения своего повелителя. В этом плане у нас появляется конкурент, вернее, два конкурента. Знакомьтесь: **Evil Bob**, маленький рогатый дьяволенок, который является полной противоположностью нашего героя. Он также может вселяться в людей и использовать их для своих целей. Цели, в общем-то, ясны: любимыми путями избавиться от Боба. Полицейские, в которых он вселяется, сразу же открывают огонь, а рабочие бегут за нами следом и вновь включают силовые установки. Решено: на первом этапе нам нужно извести маленьких паршивцев (2 штуки), попутно перепрыгивая через огненные кольца, которые выпускает из-за щита дьявол (перепрыгивать лучше находясь в чьем-нибудь теле), и затем отключить щит. С самого начала бежим направо и вселяемся в одного из полицейских. Разворачиваемся и, не теряя ни секунды, открываем огонь по дьяволятам. Всего их двое, и хотя бы один непременно успеет в кого-нибудь вселиться. Что ж, придется и нам немного по-



бегать, меняя тела и стараясь удерживать противника на небольшой дистанции. Когда с **Evil Bob** будет покончено, никто не помешает нам отключить все четыре силовых установки. После этого в бой вступает наш главный враг. Обычное оружие против него бессильно, и лишь человеческие души — те самые лучи света — способны нанести ему вред. Подходить близко не рекомендуется: дьявол пинает Боба как мячик, и игра очень быстро заканчивается. Единственно возможная тактика: постоянно пользоваться телепортами (мерцающие синие круги), вселяться в людей и, развернувшись в сторону противника, покидать их тела. Вскоре остров взрывается, и Боб оказывается один на поверхности Луны. «Папа? Я хочу домой, заведи меня отсюда. Папа? Па-а-па!!!» Ну вот, так всегда...

ЗЕМЛЯ 2150: ВОЙНА МИРОВ

УПРАВЛЕНИЕ И МЕНЕДЖМЕНТ

И

Сергей Арегалин, Юрий Поморцев

так, начинаем с азов — с управления игрой. В принципе, основные элементы интерфейса в «Земле 2150» выполнены в стандартном для любой стратегической игры стиле, поэтому слишком подробно на них останавливаться не будем. Лучше заострим внимание на более тонких моментах управления, а также на необычных особенностях игры.

Самое простое — управление камерой. Удерживая правую кнопку мышки, можно вращать камеру вокруг вертикальной оси, а также менять ее наклон относительно горизонта. Последнее действие, кстати, продублировано «мышиным колесом». Приближать/удалять камеру можно с помощью клавиш «page up» и «page down». Ну и хватит, пожалуй.

Теперь давайте разберем, какую информацию подсовывает нам игровой экран и как эту информа-

Интерфейсная панель (С) — назначение этой панели универсальное — здесь есть кнопки индивидуальных команд подразделений, список сооружений и техники, реестр взводов и пр. Переход к нужному разделу осуществляется щелчком на соответствующей закладке:

— **Информация (Selection)** — получить всю имеющуюся информацию о выделенном объекте. Кроме того, эта закладка дает доступ ко всем командам данного подразделения или сооружения, в том числе и к уникальным командам.

— **Сооружения (Structures)** — полный список всех сооружений, которые были построены на данной территории (читай — «миссии»). Для того чтобы выделить сооружение, просто щелкните на его уменьшенной картинке левой кнопкой мышки, а для быстрого центрирования здания в основном окне — щелкните правой. Эта закладка особенно полезна первое время, пока не выучены на память очертания сооружений.

— **Взвод (Platoon)** — список всех взводов. Актуально на тех миссиях, где нужно действовать одновременно на нескольких направлениях несколькими отрядами.

— **Построить (Construct)** — данная закладка появляется только в том случае, если вы выбра-

вая кнопка мышки), а также переносить камеру к указанной территории (правая кнопка).

Список доступных построек (E) — список появляется в том случае, если вы выбрали подразделение или сооружение, которое отвечает за постройку чего-либо. Тогда в этом окне появится список доступных конструкций. Об особенностях возведения сооружений и массового производства подразделений речь пойдет ниже.

Строка состояния (F) — на этой строке размещается информация о выработке энергии (справа), текущих финансах (левой), названии миссии и т.п. В левой части находятся четыре кнопки, которые производят следующие действия:

 Показывает/убирает окно карты. Рекомендуем всегда держать карту активной, так как она не только облегчает навигацию, но и позволяет быстро устанавливать камеру к той или иной точке.

 С помощью данной кнопки можно перемещаться между текущими игровыми миссиями. Не забывайте, что в «Земле 2150» можно вести боевые действия сразу в нескольких местах!

 Перемещение камеры с поверхности под землю и обратно. Если вы не построили вход в туннели, то большого смысла в наблюдении андеграунда нет — все равно кроме тотальной черноты ничего видно не будет.

 Кнопка включает и выключает две дополнительные камеры. Держать их постоянно включенными несколько накладно, так как при этом сильно страдает скорость игры.

Компас (G) — стандартный навигационный прибор, с помощью которого осуществляется привязка к сторонам света. Яркой черточкой отмечено направление на север.

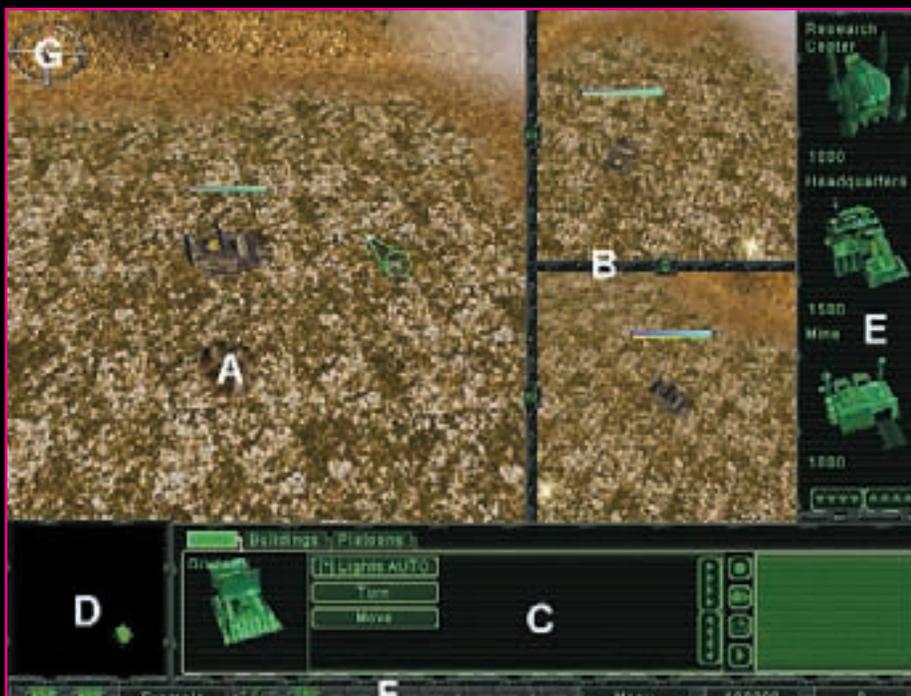
Кроме того, на информационной панели есть еще три кнопки — вызов экрана конструирования, экрана исследований и экрана модернизации сооружений. Их мы рассмотрим по ходу текста.

СТРОИТЕЛЬСТВО БАЗЫ — ОТ «А» ДО «Я»

Приступаем к строительству базы. В качестве подопытного выберем Евроальянс, так как этот блок наиболее универсален и прост в освоении. Рассмотрим самый распространенный вариант, когда в начале миссии под вашим началом окажется лишь единственное подразделение — мобильный строительный комплекс «Урал».

Первое сооружение, с которого нужно начинать любое строительство — это Энергостанция. Ни одно из последующих сооружений не начнет работать, если оно не будет обеспечено электричеством, а значит Энергостанция должна быть возведена первой.

Теперь тонкости. Любая Энергостанция обеспечивает электричеством лишь ограниченный участок в определенном радиусе вокруг себя, что связано с потерями в высоковольтной линии электропередач. Чтобы получить схему электрокоммуникаций, необходимо нажать клавишу F9. Зелеными прямоугольниками будут показаны те районы, которые гарантированно обеспечены энергией, а голубыми — места, где можно ставить Энерготрансляторы. Последние позволяют увеличить дистанцию передачи энергии, но сами они при этом энергию не производят!



цию понимать. На нижеследующем рисунке представлен типичный расклад игрового экрана.

Основная камера (A) — собственно говоря, это и есть главный обзорный вид. По умолчанию он занимает почти целый экран, и больше к этому добавить нечего.

Вспомогательные камеры (B) — две дополнительные камеры, с помощью которых можно наблюдать за двумя произвольно выбранными зонами. По идее они представляют собой уменьшенный вариант основной камеры, и с их помощью можно выделять сооружения, боевые подразделения, указывать ключевые точки маршрута и т.п. По умолчанию обе камеры выключены, а как их активизировать — об этом мы еще поговорим.

ли блок «Дети Селены». Дело в том, что эти ребята возводят сооружения не с помощью привычной строительной техники, а заказывают то или иное здание с Орбитального Строительного Центра.

— **Подразделения (Units)** — список всех доступных подразделений; работает аналогично закладке «Сооружения». Очень, знаете ли, удобно искать с его помощью какой-нибудь блудный сборщик ресурсов...

Карта (D) — показывает в небольшом окне карту территории. На ней обозначаются видимые подразделения (зеленые точки), а также направление камеры в виде светлого конуса. С помощью карты можно задавать ключевые точки при марш-бросках (ле-

Будем считать, что Энергостанция построена и близлежащие районы энергией обеспечены. Теперь неплохо было бы простроить какой-нибудь завод. Для этого опять выбираем «Урал» и даем приказ возвести Транспортный Завод (щелчок левой кнопки мышки на соответствующем сооружении из списка). После этого останется только выбрать место расположения будущего завода.

Впрочем, тут есть свои особенности. Если контур будущего здания будет целиком состоять из зеленых прямоугольников, то все в порядке — можно смело начинать строительство.

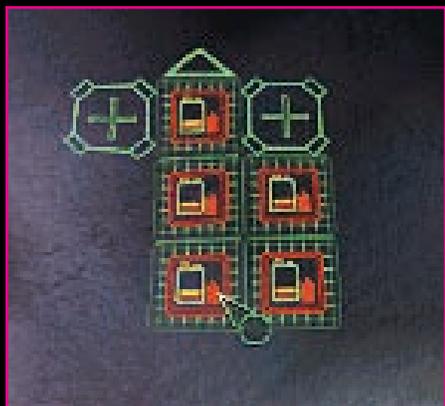


Если же прямоугольники будут красными, то значит, что строительство невозможно по причине каких-то особенностей ландшафта или наличия неустраиваемых

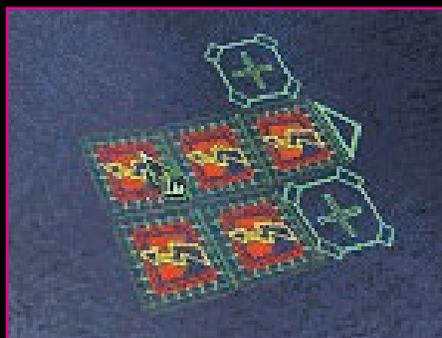


препятствий. В нашем случае была попытка построить завод на лесном массиве...

Другая потенциальная проблема — недостаток энергии. Если контур разбит на клетки с изображением батарей, это значит, что здание находится в зоне действия электросети, но Энергостанция не может обеспечить требуемое количество энергии. Например, такое может произойти, если вы окружите какую-то энергостанцию несколькими заводами или другими энергоемкими сооружениями. Чтобы выйти



из кризиса, придется соорудить поблизости дополнительные Энергостанции или подключить к сети другие Энергостанции с помощью Энерготрансляторов (увь, последний способ не годится для блока Дети Селены). А лучше всего сразу следить за потреблением энергии — суммарная мощность станций указана на информационной панели, а потребляемую сооружением мощность можно найти в закладе «Информация». И еще один совет-предупреждение — если здание будет отключено от энергетической сети, то оно немедленно прекратит свою работу.



Контур сооружения также может состоять из красных прямоугольников с желтыми молниями внутри. Это значит, что вы пытаетесь начать строительство вне зоны энергоснабжения.

На этом разговор о строительстве можно было бы завершить, если бы не еще одна важная деталь. Обратите внимание, что в контуре зданий есть клетки с крестиками внутри, а также клетка с большой зеленой стрелкой (последнее — не для всех сооружений). Так вот, первые обозначают лицевую стену здания, а также направление защитных орудий (если установлены). Стрелка же появляется только для заводов и отмечает ворота, откуда будут выходить на свет новенькие подразделения.

Для каждого здания существует набор стандартных команд. Среди тривиальных включений/выключений освещения есть довольно необычная штука — самоуничтожение. Если щелкнуть на этой кнопке, то появится таймер, указывающий количество оставшихся до взрыва секунд (повторный щелчок отменит команду). После самоуничтожения здание полностью разрушается и восстановлению не подлежит. Зачем это нужно? Ответ прост — чтобы не отдавать врагу честным трудом возведенные постройки. Дело в том, что в игре существует специальная боевая задача — «захватывать сооружения», при которой здания могут в один момент поменять владельца. Так что если уж чувствуете, что не продержитесь, то лучше сравнять с землей какой-нибудь добывающий комплекс, чем отдать налаженное производство врагу.

Некоторые здания могут быть оснащены оборонительными орудиями. При этом, равно как и у подразделений, орудия обладают ограниченными боеприпасами, которые нужно периодически доставлять со складов.

Для заводов существуют две специфичных команды. Первая — «способ производства» — включает/вык-

лючает непрерывное создание выбранных подразделений. В военное время бывает очень полезно поставить производство боевой техники на непрерывный конвейер, правда, при условии налаженного поступления финансов. Вторая команда — «место доставки» — дает возможность установить ту точку, в которую будут своим ходом добираться построенные подразделения. Поскольку место доставки может выбираться практически произвольно, никто не мешает направлять только что построенные войска прямо в тыл противника.

Теперь несколько пояснений, касающихся создания прототипов вооружения. Практически каждое подразделение — это не более чем каркас, на который можно установить те или иные орудия. Для вызова экрана конструирования прототипов щелкните на соответствующей кнопке на информационной панели либо нажмите клавишу **F**.

A — создание нового прототипа.

B — список дополнительных боевых аксессуаров. Проще говоря, это и есть те специальные устройства (в основном дополнительные орудия), которые устанавливаются на конструкцию.

C — изображения тех устройств, которые представлены в предыдущем списке. Сделано исключительно для удобства.

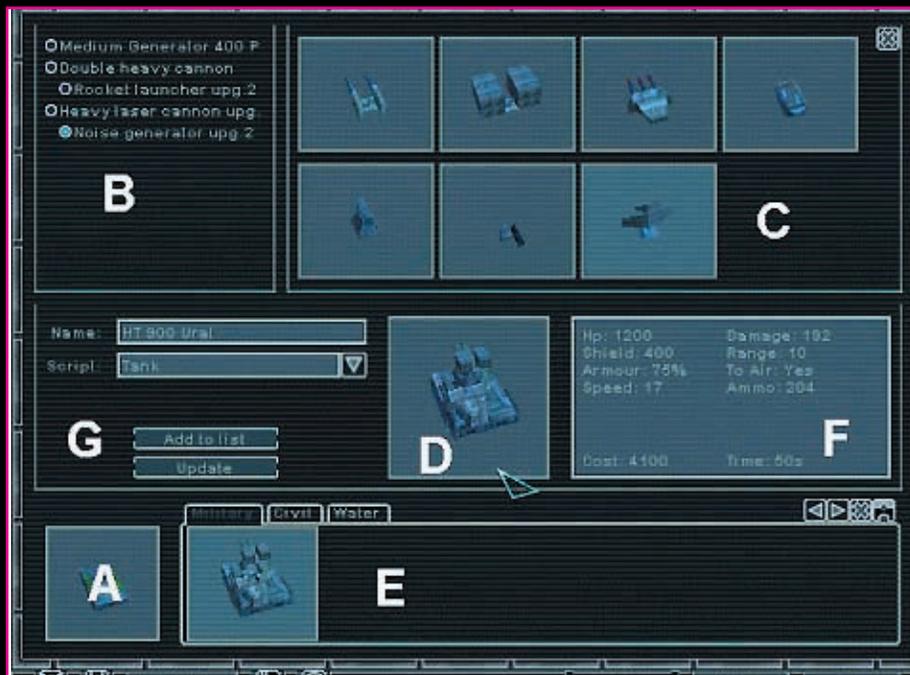
D — изображение проектируемого подразделения с учетом всех установленных орудий и устройств.

E — список существующих прототипов. Разделен на три группы — гражданские подразделения, военные подразделения и морские подразделения. Если щелкнуть на изображение диска в левом верхнем углу этого окна, то текущий набор будет сохранен.

F — описание созданного прототипа с указанием всех тактико-технических характеристик.

G — в зависимости от установленного вооружения и оборудования вы можете менять боевые задачи подразделений. При этом выбранная задача будет даваться по умолчанию сразу после изготовления подразделения.

Разберем простой пример по созданию собственного подразделения. Прежде всего выберите из списка «**C**» подходящую основу (т.е. каркас — для этого нужно один раз щелкнуть по изображению левой кнопкой мышки). Теперь дважды щелкните по этому





же изображению, чтобы получить список доступного оборудования. Укажите нужное оборудование, выберите боевую задачу, поменяйте, если желаете, название прототипа, после чего щелкните по кнопке «Добавить к списку» (Add to list). Вот и все — в реестре соответствующих заводов появится новый тип подразделения.

Теперь выясним, как работает наука. Экран исследований вызывается либо щелчком по соответствующей кнопке на информационной панели, либо клавишей [N]. Только прежде необходимо построить Исследовательский Центр, без которого не может быть начато изучение новых технологий.

Все исследования («B») расклассифицированы по тем областям науки («A»), к которым они относятся. Для каждого исследования существует краткое описание («C»), в котором наиболее важным показателем является число финансов, которые требуются для успешного завершения работы.

В данный момент времени может вестись не более одного исследования. Но при этом можно составить список, в соответствии с которым будут начаты новые научные изыскания. Для его составления просто выделите желаемые технологии.

Важный комментарий. Каждый новый Исследовательский Центр ускоряет процесс изучения технологий на десять процентов. Но этот эффект пропадает после строительства третьего Центра. Другими словами, возводить больше трех таких сооружений нет смысла — это пустая трата финансов.

ЕВРОАЛЬЯНС—ОСОБЕННОСТИ СТРОИТЕЛЬСТВА

Транспортный Завод (Vehicle Production Center)

Здесь производятся все средства передвижения: как наземные, так и воздушные; как гражданские, так и военные. Очень важно, что Транспортный За-

вод обладает собственным источником энергии и не зависит от общей энергосистемы. Конструкцией предусмотрены два специальных места для установки защитных орудий, так что Транспортный Завод может с успехом отражать атаки легких подразделений противника. Но, несмотря на это, лучше все же защитить это сооружение более надежно, так как без него может стать невозможным развитие военного городка. И последнее. На этом Заводе невозможно наладить производство подразделений, на которых установлены специальные дополнительные устройства.

Оружейный Завод (Weapons Production Center)

Как следует из названия, отсюда выходят боевые подразделения. К сожалению, Оружейный Завод не слишком хорошо защищен, поэтому его лучше располагать в глубоком тылу, окружив мощными защитными сооружениями.

Энергостанция (Power Plant)

Обычная атомная электростанция средней мощности со встроенной системой охлаждения реактора. Вырабатывает 200 единиц энергии, которая может передаваться на небольшие дистанции по высоковольтным линиям электропередач. Для обеспечения энергией удаленных конструкций необходимо устанавливать Энерготрансляторы. Все Энергостанции оборудованы специальной системой безопасности, которая позволит избежать ядерного взрыва при разрушении завода. Так что даже если Станция будет разрушена прямым попаданием, то не пострадает ни одно из близлежащих подразделений и сооружений.

Шахта (Mine)

Шахта может быть построена только на залежах полезных ископаемых, которые выглядят как скопления ярко-белых сверкающих точек. Добытое сырье с помощью транспортных машин «Тайга» доставляется на Перерабатывающий Завод или Космопорт, после чего немедленно обменивается на универсальную валюту — кредиты.

Перерабатывающий Завод (Refinery)

Перерабатывающий Завод — одно из важнейших звеньев в цепочке «сырье-финансы». Сюда привозят сырье транспортными машинами, после чего оно подвергается сложной обработке и обменивается на кредиты.

Транспортная база (Transport Base)

Сырье необходимо для двух целей — для преобразования в кредиты, которые пойдут на постройку зданий и подразделений, а также на поддержание глобальной программы по строительству гигантского эвакуационного космического корабля. В последнем случае сырье, прежде чем отправиться к складам Космопорта, собирается на Транспортной базе.

Транспортная база — одно из самых мощных и хорошо защищенных сооружений Евроальянса, что и не удивительно, если принять во внимание ее назначение. Транспортировку сырья к Космопорту осуществляют специальные тяжелые машины-транспортёры.

Исследовательский центр (Research Center)

Исследовательский центр — родной дом для ваших ученых и инженеров, занимающихся сложными науч-

ными изысканиями. Здесь изучаются новые технологии, а также дорабатываются уже известные. После исследований и тестовых испытаний все изобретения и открытия уходят в массовое производство. Другой вопрос, что перед этим успешным завершением вам придется заплатить изрядную сумму. Но что поделаться, наука требует исключительных финансовых жертв!

Замечание. Не забудьте, что бессмысленно строить более трех Исследовательских Центров, так как это не даст никакого выигрыша в скорости проведения исследований.

Склад боеприпасов (Supply Depot)

На Складе хранятся боеприпасы, которые могут понадобиться вашим подразделениям и сооружениям с установленными защитными орудиями. Транспортировка амуниции осуществляется автоматически и начинается в тот момент, когда у подразделения/сооружения исчерпывается запас боеприпасов. Впрочем, вы можете и принудительно пополнить запасы амуниции для выбранного объекта.

Доставка боеприпасов производится специальными вертолетами поддержки. По этой причине невозможно осуществлять пополнение амуниции тех подразделений, которые находятся в туннелях под землей!

Замечание. Вы можете регулировать то время, которое отводится на погрузку боеприпасов. Чем дольше происходит погрузка, тем большим подразделениям/сооружениям сможет доставить вертолет поддержки свой груз, и наоборот.

Доки (Ship Yard)

Доки — место производства всех подразделений ВМС. Как следствие этого, данное сооружение можно возводить только на побережьях, причем окружающее водное пространство должно быть достаточно для швартовки сразу нескольких кораблей.

Долговременная Огневая Точка (Pill-Box)

Долговременная Огневая Точка — важное сооружение как в тактическом, так и в стратегическом плане. Обычно ДОТы возводят на самой внешней линии фронта, так как их броня способна выдержать даже самый интенсивный огневой напор противника. А вот сразу за ними имеет смысл расположить охраняемые башни, которые будут обстреливать неприятеля, сдерживаемого ДОТами. Единственная слабость Долговременных Огневых Точек — их зависимость от энергосистемы базы.

Пост (Small Tower)

Посты — сторожевые башни, которые в автоматическом режиме будут обстреливать противника в радиусе поражения. Три-четыре Поста способны отразить атаку легких и средних воздушных отрядов противника (правда, не очень многочисленных). Кроме того, Посты эффективно уничтожают пехоту и легкую бронетехнику. Но против тяжелой техники они, увы, бессильны, так как на них нельзя устанавливать мощные орудия.

Цитадель (Large Tower)

Значительно усовершенствованный вариант Поста. На Цитадель изначально устанавливаются очень мощные орудия, которые впоследствии могут быть еще более усилены дополнительными огневыми средствами, например, тяжелым лазером или ракетными установками. Несколько стратегически удачно расставленных Цитаделей могут выдержать даже самые яростные атаки тяжелой техники противника.

Ракетный Центр (Missile Control Center)

В Ракетном Центре осуществляется управление одним из самых опасных видов вооружения — ракета-

ми с ядерными боеголовками. После возведения этого Центра к небу устремляются грозные зрачки пусковых установок.

Самая важная особенность применения ядерных ракет — отсутствие ограничений по дальности стрельбы. Дело в том, что наведение осуществляется орбитальными спутниковыми системами, наподобие реально существующей GPS.

Примите во внимание, что некоторые миссии очень сложно пройти без применения этого оружия массового поражения.

Хранилище (Silo)

Здесь хранятся баллистические ракеты, которые управляются из Ракетного Центра. Поэтому Хранилище должно обязательно располагаться поближе к Центру. Подготовка ракет к пуску отнимает очень много времени, поэтому, если вы планируете применять оружие массового поражения, подготовьте их заранее.

Командный Пункт (Headquarters)

Стратегический центр Евроальянса — здесь командование принимает важные и ответственные решения. Командный Пункт необходим в обязательном порядке для успешного завершения практически всех миссий.

Радар (Radar)

Радар — не только ваше всевидящее око. Он также (после установки специального оборудования) помогает нейтрализовать эффект от Маскировочных Башен противника. Больше того, от интенсивного магнитного излучения, распространяемого радаром в некотором радиусе, вражеские подразделения теряют связь с Командным Пунктом, отчего становятся намного более уязвимыми.

Вход В Туннель (Tunnel Entrance)

Это сооружение представляет собой связующее звено между поверхностью и подземными коммуникациями — туннелями.

Обладает собственными источниками энергии, поэтому совершенно не зависит от глобальной энергосети базы.

Посадочная Площадка (Landing Zone)

Данное сооружение позволяет безопасно высаживаться тяжелым транспортом. Последние занимаются доставкой подразделений и транспортировкой финансов от основной базы к текущей «миссионной» базе и обратно.

Замечание. Не забывайте после успешного завершения миссии, перед тем как щелкнуть на изображении земного шара, перевезти на основную базу свои элитные подразделения!

Космопорт (Space Port)

Ключевое сооружение для выполнения вашей глобальной миссии — спасти с погибающей планеты... В складах Космопорта собираются все добытые ресурсы, необходимые для сооружения эвакуационного корабля и специальных шаттлов, которые будут осуществлять сбор всей станции на орбите. Уничтожение Космопорта означает серьезный срыв сроков, что может сделать невозможным выполнение всей программы.

Космопорт изначально уже построен на вашей основной базе. К нему доставляются ресурсы от Транспортных Центров. Впрочем, в любой момент вы можете перебросить ресурсы из Космопорта на обычные склады, если нажмете кнопку «Положить 5000 ед.», и наоборот, если нажмете «Получить 5000 ед.».

Окончание следует...



СПЕЦВЫПУСК

ВСЕ ОБ

INET_e

В ПРОДАЖЕ С 25 АПРЕЛЯ

Миссия 8

Цель миссии: «Relaent» нуждается в ремонте, защитите его, пока он будет лететь к порту назначения.

Рекомендованный корабль: Coyote.

Прохождение: После того как взлетите, появится «Krasnaya» и запустит истребители, сбивайте их до тех пор, пока не прилетят Kamovy и не начнут торпедировать «Relaent». Тут прилетит Steiner со своими вампирами, и они начнут помогать вам в уничтожении истребителей, ваша задача сбить как можно больше торпед. Как только все торпеды будут сбиты, вам прикажут взорвать генератор щита на «Krasnaya». Как только вы это сделаете, вам прикажут взорвать все его пушки. После чего с «Relaent» стартует звено торпедных истребителей Gamma, которые взорвут «Krasnaya». Теперь сбейте оставшиеся истребители, и вы сможете прыгнуть. После прыжка можете садиться на «Relaent». Миссия завершена. Если вы все правильно делаете, то должны получить повышение.

Миссия 9

Цель миссии: Захватить командный корабль коалиции — «Berjev».

Рекомендованный корабль: Coyote.

Прохождение: «Relaent» и «Endeavor» прыгают вперед, чтобы отвлечь на себя основные силы коалиции. Ваша задача зайти с тыла и захватить «Berjev». Как только прыгните, принимайтесь за отстрел истребителей коалиции, которые охраняют «Berjev». Как только с ними будет покончено, взорвите Kurgen, который также защищает «Berjev». После чего вам должны сказать, что вы должны уничтожить генератор щита, двигателя и пушки на «Berjev». Как только вы это сделаете, прилетит абортдажный корабль, а вместе с ним звено истребителей Black Sun вместе со своим лидером, сбейте их до того, как они собьют абортдажный корабль. Как только абортдажная команда достанет коды, их заберет корабль, и они улетят. Теперь ваша задача помочь «Relaent» в уничтожении авианосца коалиции «Kozah», так как «Relaent» остался с ним один на один по причине того, что «Endeavor» получил слишком сильные повреждения и был вынужден улететь из сектора. Взорвите генератор щита на «Kozah» и начните уничтожать истребители, «Relaent» запустит торпеды, которые уничтожат «Kozah». Как только «Kozah» будет уничтожен, вы получите зов о помощи с абортдажного корабля. Вы вылетите ему на помощь, как только вы прибудете на место, вы увидите тут своих старых «товарищей» Cobras вместе со своим командиром McGann. После небольшого разговора с абортдажным кораблем McGann прикажет уничтожить абортдажный корабль, ваша задача уничтожить Cobras до того, как они это сделают. Как только вы собьете почти всех Cobras, McGann откроет портал и улетит. На этом миссия завершается, можете возвращаться на «Relaent».

Миссия 10

Цель миссии: Взорвать астероид-базу «Latov».

Рекомендованный корабль: Tempest (необходимо наличие одной ракеты Jackhammer на борту для успешного завершения миссии).

Прохождение: После того как взлетите и сделаете первый прыжок, вы нарветесь на вражеский конвой. Прежде всего сбейте 2 истребителя, причем их надо сбить почти одновременно, проще всего на одного кинуть все свое звено, а другого сбить самому. Если вам это удалось, вы облегчили себе задачу, если нет, то мне вас жаль. Теперь можете сбить транспорты и Kurgen'ы. Как только собьете все что летает, Бандит даст координаты, где вы сможете «дозаправиться». Как только вы туда прыгните, выяснится, что вас тут ждут враги и с дозаправкой придется повременить. Сбейте всех врагов и самое главное не дайте им добраться до звена Gamma. Как только все враги будут сбиты, прилетит Nanny, и вы сможете дозаправиться (Чтобы дозаправиться, просто влетите в красивый цилиндр, который появится перед Nanny). Теперь можно прыгать к «Latov». Как только вы прыгните, сразу летите к коммуникационной башне на станции и уничтожьте ее. После этого я рекомендую вам заняться уничтожением Kurgen'ov, их тут 4 штуки.

К тому времени как вы собьете все Kurgen'ы, ваши товарищи уже должны будут сбить все пушки, так что теперь, ничего не боясь, Gamma подлетит и пустит торпеды, которые взорвут большую антенну. Теперь вы можете взорвать Vent Hatch. Как только он будет взорван, найдите красный цилиндр, который появится недалеко от станции, и встаньте на него, выберите в цель Shaft и, как только прицел станет белым, стреляйте в него своим Jackhammer'ом. На этом миссия завершается, можете возвращаться на «Relaent».

Миссия 11

Цель миссии: Взорвать новый флагманский корабль коалиции «Czar».

Рекомендованный корабль: Tempest (необходимо наличие двух ракет Jackhammer на борту для успешного завершения миссии).

Прохождение: После того как взлетите и сделаете первый прыжок, вы появитесь прямо перед недостроенным «Czar». Несмотря на то, что от вас потребуют сначала уничтожить спутники-пушки, я рекомендую вам сначала сбить все вражеские истребители и только затем начать взрывать спутники. После того как будут взорваны все спутники, выяснится, что альфа 5 так и не смог найти, где у этой груды металлолома генератор щита, и чтобы узнать это, высылается абортдажный корабль. Вместе с абортдажным кораблем прилетит Steiner со своими вампирами. Следом за ним прилетит «Yevstafiy» и выпустит несколько истребителей, сбейте их как можно скорее. После того как вы их собьете, сбейте несколько пушек возле хвоста «Czar». После чего найдите дверь со звездой под хвостом «Czar», сбейте все пушки вокруг нее и ждите там. Как только команда с абортдажного корабля вернется, прилетит Gamma и разнесет генераторы щита. Теперь у вас 60 секунд, чтобы взорвать эту самую дверь со звездой, затем пустить Jackhammer в Vent Hatch. И еще один Jackhammer в реактор, который автоматом появится в вашем прицеле после того как вы взорвете Vent Hatch. И на полной скорости неситесь от «Czar». Теперь коалиции понадобится новый флагманский корабль, а вы можете возвращаться на «Relaent». После этой миссии вам должны дать повышение, две медали, а вашу эскадрилью переименовать в Flying Tigers.

Миссия 12

Цель миссии: Напасть на астероид «Stalag» и украсть с него топливо для ворот.

Рекомендованный корабль: Patriot.

Прохождение: После того как взлетите и сделаете первый прыжок, вы появитесь возле «Ymato», из него вылетит звено Ronin и полетит отвлекать охрану склада с топливом. После того как они сообщат, что все в порядке, прыгайте к «Stalag». Как только вы приблизитесь к «Stalag», из него вылетит звено вражеских истребителей, сбейте их до того, как они доберутся до Riper'ov. Теперь взорвите все внешние пушки и Vent Hatch на «Stalag», залетите внутрь него и уничтожьте внутренние пушки. Теперь дождитесь момента, когда Riper заберут контейнеры, подлетите к выходу и обстреляйте оставшиеся контейнеры. После чего очень быстро вылетайте из астероида и летите как можно дальше от него. После того как «Stalag» взорвется, прилетит звено Golden Warrior. Уничтожьте их до того как они уничтожат Riper'ov. Теперь вы можете прыгнуть к порту назначения. Тут на вас снова нападут Golden Warrior, и на этот раз с ними будет их лидер, сбейте их, в этом вам будут помогать Ronin. Теперь миссия завершена, и вы можете возвращаться на «Relaent».

Миссия 13

Цель миссии: Выследить и уничтожить предателей из Cobras.

Рекомендованный корабль: Patriot.

Прохождение: После того как взлетите, появятся Puma и конвой, который будет использован в качестве приманки. Они прыгнут в Nav 1, но все будет чисто, и туда прыгните вы. Как только Puma и конвой вылетят из сектора, туда прилетит звено коалиции, вы должны уничтожить его быстро. После того как вы его уничтожите, Puma сообщит, что на них напал McGann со своими бандитами, к вам прыгнет основная

часть конвоя, а за ним через ворота прилетят Cobras. У вас есть только 2 минуты, чтобы сбить их. Как только вы их собьете, прилетит Puma и сообщит, что McGann клюнул на приманку. Вы полетите в сектор, где был атакован конвой. Там альфа 5 выследит координаты базы Cobras, и вы прыгните туда через ворота. Тут вы найдете форт «Vanguard», который, как считало командование, был атакован и уничтожен в начале конфликта. Как только близко к станции подлетит звено Puma, внизу форта активируется ионная пушка и взорвет одного из Puma с одного выстрела. Вы как можно быстрее должны уничтожить эту пушку, после чего уничтожьте Cobras, которые вылетели из форта. Когда они будут уничтожены, из форта вылетит McGann. Сбейте его первым, после чего сбейте его Cobras. Как только с ними будет покончено, прилетит Viper, ваш бывший сослуживец. Он скажет, что McGann не оставил ему другого выбора, кроме как присоединиться к Cobras. Вам придется сбить Viper'a и оставшихся Cobras. После этого взорвите все пушки на форте. Прилетит Gamma и торпедами уничтожит форт. Миссия завершена, и вы можете возвращаться на «Relaent». За выполнение этой миссии вы должны получить повышение.

Миссия 14

Цель миссии: Взорвать усовершенствованные ворота и исследовательскую станцию коалиции.

Рекомендованный корабль: Wolverine.

Прохождение: После того как взлетите, взлетит Gamma, и вместе с ней вы прыгните на место, где она будет ждать момента, когда вы собьете все пушки на исследовательской станции. Следующий прыжок приведет вас к исследовательской станции и воротам. Прежде всего сбейте все истребители и два Kurgen'a. Теперь взорвите все пушки на исследовательской станции. Как только Gamma сообщит, что они появились, летите к ним на максимальной скорости, так как следом за ними выпрыгнет Kurgen и начнет обстреливать Gamma торпедами; сбейте его до того, как он успеет пустить хотя бы одну торпеду. После того как вы собьете Kurgen, Gamma торпедировать исследовательскую станцию, и та взорвется. Теперь вы должны действовать очень быстро. Летите к воротам и взорвите 4 Power Core до того, как из них вылетит авианосец «Krasny». Как только это сделаете, авианосец станет меньше в два раза, а вы сможете вернуться на «Relaent».

Миссия 15

Цель миссии: Сенсоры «Relaent» засекли ионный след, вы должны узнать, кто оставил его.

Рекомендованный корабль: Patriot.

Прохождение: После того как взлетите и прыгните, появятся Black Guards, они заблокировали ваши передатчики, так что вы не можете сообщить на «Relaent», что вас атаковали. После того как вы собьете всех Black Guards, прилетят Black Eagles, которых вы должны уничтожить очень быстро. Как только вы собьете всех врагов, восстановится связь, вам сообщат, что пока вы были заняты истребителями, на «Relaent» напали, он сильно поврежден, и капитан Foster приказал всем покинуть корабль. С теми, кто спасся, вы должны встретиться возле конвоя, во главе которого стоит «Victorious». Через некоторое время после того, как вы доберетесь до «Victorious», туда прилетят Kamovy под прикрытием звена Black Guards. Kamovy сразу запустят все торпеды, так что вам придется попотеть, чтобы они не сбили ни один корабль из конвоя. После того как вы собьете их всех, прилетит звено Golden Warriors и еще несколько Kamov'ых. Так что вам снова придется попотеть, сбивая торпеды, а затем истребители. После того как со всеми врагами будет покончено, вы увидите заставку, где покажут, как капитан Foster героически погибнет, протаранив «Relaent'om» крейсер коалиции «Volga». Своими действиями капитан Foster спас вас и «Victorious», но он уничтожил только «Bolny», и в этом секторе у коалиции осталось еще два крейсера. На них напал «Ymato», и вы вылетите, чтобы помочь ему уничтожить их. После того как вы прибудете, уничтожьте генератор щита на «Kiev», а затем генератор щита на «Yevstafiy». «Ymato» торпедировать их, и они взорвутся. Миссия завершена, можете садиться на «Ymato». Теперь вы прошли половину игры, и игра затребуется вставить CD#1.

СИ TACTIX

КОДЫ PC

Star Wars: Force Commander

Бесконечные командные очки.
Начните новую игру и когда от потребует ввести имя, напечатайте «TheGalaxyIsYours». После чего два раза нажмите на имени и один раз на синей стрелке. Теперь вовремя игры нажмите **[ESC] + [E]**, чтобы получить 500 командных очков! Вы можете использовать этот код сколько раз сколько вам захочется. Единственный недостаток в том, что его нельзя использовать для уже созданных игроков.

Доступ ко всем миссиям.
Начните новую игру и когда от потребует ввести имя, напечатайте «TheWorldIsYours». После чего два раза нажмите на имени и один раз на синей стрелке. Данный игрок будет иметь доступ ко всем миссиям.

Создание юнитов.
Чтобы создать юнит не дожидаясь прибытия **drop ship**, сделайте следующие:
1. Нажмите **[ESC] + [E]** после того как вы ввели «TheGalaxyIsYours» код.
2. Стрелками **[←]** или **[→]** выберите юнит, который хотите создать.
3. Стрелка **[↵]** создает выбранную войсковую единицу (магическим образом высаживает объект без **drop ship**).

Другие коды, работающие после ввода «TheGalaxyIsYours» кода:
[ESC] + [E] — 500 командных очков и заказ любой единицы
[ESC] + [E] — Выиграть миссию
[ESC] + [E] — показать активные юниты
[ESC] + [E] — Показать все юниты
[ESC] + [E] — Убирает туман войны
NumLock + [*] (на воспом. клавиатуре) — 9999999 жизней юниту
[ESC] + [E] — Уничтожение вражеского юнита, для чего выберите вражескую единицу и нажмите **[delete]**...

Starlancer

Выбор уровня.
На экране главного меню зажмите **[ESC]** и, не отпуская его, напечатайте «potatoe». «M1» возникнет в левом верхнем углу экрана, обозначая переход к первой миссии. Используя цифровые клавиши измените надпись на **M2, M3, M4** и т.д... Как только вы получите нужную миссию, зажмите **[ESC]** и **[ENTER]** одновременно. Продолжайте держать **[ESC]** & **[ENTER]** зажатými, пока не появится экран выбора корабля.

Tachyon: The Fringe

Выведите командное меню нажатием кнопки **[F]** на цифровой клавиатуре, после чего введите:
IM A CHEATER — Включает коды
ONE MILLION DOLLARS — Дает 5000 Кредиток
QUICKENING — Режим бога
COME GET SOME — Полный боекомплект
DILITHIUM — Полная энергия
THERE IS NO SPOON — Возвращаетесь на базу, вы выиграли
BOOM STICK — Все предметы доступны
RAGTAG — Все корабли доступны
KESSEL RUN — Усовершенствовать корабль

Aliens vs. Predator Gold

Запустите игру с параметром «**avp.exe -debug**». После этого вовремя игры, нажмите «**[~]**» чтобы открыть консоль. После чего введите один из приведенных ниже кодов, для того персонажа которым вы играете, чтобы активировать необходимую опцию (все буквы должны быть заглавными):

Пехотинец:
MOTIONTRACKERVOLUME # — Изменяет звук «монитора слежения» на # (где # от 0.00 до 1.00)
MOTIONTRACKERSPEED # — Изменяет скорость обновления «монитора слежения» на # (где #

от 1 до 16)

Хищник:
GIMME_CHARGE — Восстанавливает энергию.

Чужой:
CROUCHMODE 0/1 — Постоянное приседание вкл/выкл

Любой персонаж:
ALIENBOT — Создает управляемого компьютером Чужого
GIVEALLWEAPONS — Все оружие и патроны
GOD — Режим бога
LIGHT — Создает ауру света вокруг вас(введите снова чтобы увеличить яркость)
MARINE BOT # — Создать # пехотинцев
PREADOBOT # — Создать # хищнеко-чужих
PREDALIENBOT — Создает управляемого компьютером хищнеко-чужого
PRAEOTORIANBOT — Создает управляемого компьютером Praetorian-Alien
XENOBORG — Создает управляемого компьютером Xenoborg
SHOWFPS — Показывает FPS
SHOWPOLYCOUNT — Показывает счетчик полигонов
LISTVAR — Внутри игровая помощь
LISTCMD — Список кодов
TIMESCALE # — Изменить скорость игры на # (где # от 0.00 до 1.00)

Внимание: Если включен режимом «-debug» вы не сможете сохраняться!!!

Business Tycoon

Во время игры нажмите **[ESC]**, затем введите код и нажмите **[ENTER]**
zeropercentinterest — Дает \$10,000,000
canyoupareadime — Дает \$100,000,000
nomoneydown — Дает \$100,000,000
iseelondoniseefrance — Исследует все области
feelthatmojoringisng — Дает 10 каждого ресурса
idkfa — Дает 99 каждого ресурса
hitmeagain — Дает одну карту «действия»
upmysleeve — Дает полную руку карт
impressme — Заканчивает текущие исследования

Soldier of Fortune

Следующие коды вводятся на консоли. Чтобы получить консоль, кликните правой кнопкой по **sof.exe** и выберите «**Create shortcut**», затем вновь правой кнопкой, но уже по созданному **shortcut'u** и выберите «**Properties**». Измените командную строку, добавив: **+set console 1**. теперь она должна выглядеть так:

«**:\...\SOF\sof.exe**» +set console 1»

Консоль вызывается нажатием на «**[~]**»: **Heretic** — God Mode
phantom — Проходит сквозь стены
ninja — враги вас не видят
defaultweapons — получить начальное оружие
elbow Give — получить оружие с 1 по 5
bigelbow — получить оружие с 6 по 10
matrix # — масштаб времени (# от 1 до 10)
gimme X — получить **Object/Item X** (смотри ниже)
updateinfinal — получить больше патронов
killallmonsters — убить всех врагов
map X — попасть на уровень X (смотри ниже)
kill — неизвестно
putaway — неизвестно
destroyents — неизвестно

Названия уровней (использовать с кодом map X):
tut1, tsr1, tsr2, tm1, arm1, arm2, arm3, kos1, kos2, kos3, sib1, sib2, sib3, irq1a, irq1b, irq2a, irq2b, irq3a, irq3b, ger1, ger2, ger3, ger4, nyc1, nyc2, nyc3, sud1, sud2, sud3, jpn1, jpn2, jpn3.

Вызов объектов.
1) Набейте «**DEVELOPER 1**» в консоли. Это позволит вам получить список всех возможных предметов.
2) Набейте «**ENTLIST**», а это уже выдаст сам

список.
3) Примените **GIMME** код, чтобы заполнить предмет.

Пример: **gimme item_weapon_microwavepulse** даст вам **Microwave Pulse Gun**.

На всякий случай приводим список доступного оборудования:

Оружие
GIMME item_weapon_pistol = 9mm
GIMME item_weapon_pistol2 = .44
GIMME item_weapon_shotgun = Shotgun
GIMME item_weapon_sniper_rifle = Sniper Rifle
GIMME item_weapon_machinepistol = Silenced 9mm
GIMME item_weapon_assault_rifle = SMG
GIMME item_weapon_machinegun = MachineGun
GIMME item_weapon_autoshotgun = Slugthrower
GIMME item_weapon_rocketlauncher = Rocket Launcher
GIMME item_weapon_flamethrower = Flamethrower
GIMME item_weapon_microwavepulse = MicrowavePulseGun

Боеприпасы
GIMME item_ammosp_pistol (9mm)
GIMME item_ammosp_pistol2 (.44)
GIMME item_ammosp_shotgun (shells)
GIMME item_ammosp_slug (slugs)
GIMME item_ammosp_rocket (rockets)
GIMME item_ammosp_gas (flamer)
GIMME item_ammosp_battery (MPG)

Другие предметы.
GIMME item_equip_armor = Body Armor
GIMME item_equip_medkit = MedKit
GIMME item_equip_c4 = C4 Explosive
GIMME item_equip_flashpack = Flashbang's
GIMME item_equip_grenade = Hand Grenades
GIMME item_equip_light_goggles = nightvision
GIMME item_equip_claymore = Claymore Mines

КОДЫ PS

BattleTnx: Global Assault

На экране ввода паролей введите следующие коды:
BCKDR — выбор уровня
THRNT — все танки
SRTHMB — все оружие

Jackie Chan: Stuntmaster

Видеоролики
Чтобы открыть **Jackie Chan Theater**, соберите всех 20 золотых драконов в игре.

DieHard Trilogy 2: Viva Las Vegas

Выбор уровня.
На экране главного меню нажмите **L1(2), (2), (2)**.
Коды режима от третьего лица. Неуязвимость.
Поставьте игру на паузу и нажмите **(2), (2), L1, L2**. Если код введен правильно то вы увидите надпись «**Cheat Enabled**».
Все оружие
Поставьте игру на паузу и нажмите **(2), (2), L1(2)**.
Бесконечные патроны и гранаты.
Поставьте игру на паузу и нажмите **L1(2), R1(2), (2)**.
Вид от первого лица.
Поставьте игру на паузу и нажмите **(2), (2), (2)**.
Dampen camera.
Поставьте игру на паузу и нажмите **(2), (2), (2)**.
Отключить лазерный прицел.
Поставьте игру на паузу и нажмите **L1(2), (2), L1(3)**.
Медленные ракеты
Поставьте игру на паузу и нажмите **L1, R1(2), L1, (2), (2)**.
Режим больших голов
Поставьте игру на паузу и нажмите **R1(2), L1(2), (2)**.

Skeleton mode
Поставьте игру на паузу и нажмите **(2), (2), (2), (2)**.
Pop top mode
Поставьте игру на паузу и нажмите **(2), (2), R1(2)**.
Funk mode
Поставьте игру на паузу и нажмите **(2), (2), L1(2)**.
Electronic mode
Поставьте игру на паузу и нажмите **(2), L1(2), R1(2)**.

Коды режима тира.
Неуязвимость
Поставьте игру на паузу и нажмите **(2), (2), L1, L2**.
Все оружие
Поставьте игру на паузу и нажмите **(2), (2), L1(2)**.
Бесконечные патроны
Поставьте игру на паузу и нажмите **L1(2), R1(2), (2)**.
Автоматическая перезарядка
Поставьте игру на паузу и нажмите **(2), (2), (2)**.
Slow-motion mode
Поставьте игру на паузу и нажмите **(2), L1, (2), L1, (2), L1**.
Медленные ракеты
Поставьте игру на паузу и нажмите **L1, R1(2), L1, (2), (2)**.

Коды режима гонок.
Неуязвимость.
Поставьте игру на паузу и нажмите **(2), (2), L1, L2**.
Бесконечные нитро
Поставьте игру на паузу и нажмите **L1(2), R1(2), (2)**.
Бесконечное время.
Поставьте игру на паузу и нажмите **L1, R1, (2), R1, L1**.
Дождь
Поставьте игру на паузу и нажмите **(2), L1(2), (2), (2)**.
Нет тела
Поставьте игру на паузу и нажмите **L1, R1(2), L1(2), R1**.
Машина-змея.
Поставьте игру на паузу и нажмите **(2), (2), R1(2), (2), L1, (2), Star Wars: Force Commander**

Tiny Tank: Up Your Arsenal

Выбор уровня.
На экране «**Stamper**» меню в новой игре, зажмите **L1 + L2 + R1 + R2 + (2) + (2) + Select**.

Syphon Filter 2

Закончить уровень.
Поставьте игру на паузу, установите курсор на опцию «**Map**», теперь зажмите **(2) + L2 + R2 + (2) + (2) + (2)** (одновременно). Правильно введенный код будет подтвержден звуковым сигналом. Далее на экране опций выберите «**Cheats**».

Режим супергерента.
Поставьте игру на паузу, установите курсор на опцию «**Weaponry**», теперь зажмите **L2 + Select + (2) + (2) + (2)** (одновременно). Далее на экране опций выберите «**Cheats**». Этот код делает врагов слабее.

Кинотеатр.
Поставьте игру на паузу, установите курсор на опцию «**Briefing**», теперь зажмите **(2) + L1 + R2 + (2) + (2)** (одновременно). Далее на экране опций выберите «**Cheats**».

Expert mode
На экране заставки, установите курсор на опцию «**One Player**», теперь зажмите **(2) + L1 + R2 + Select + (2) + (2) + (2)** (одновременно).

Выбор миссий.
Пройдите игру на сложности **normal**, чтобы открыть опцию выбора миссий.

ONLINE

ПИСЬМА ЧИТАТЕЛЕЙ



(095) 258-8627
(095) 928-6089
(095) 928-0360
(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 NEW Rainbow Six	\$69.99 NEW Carrier	\$65.99 Blue Stringer	\$69.99 Sega Rally-2
\$69.99 Dynamite Cop	\$75.99 House of the Dead 2	\$75.99 NEW Resident Evil Code Veronica	\$65.99 Shadow Man
\$75.99 NEW Crazy Taxi	\$69.99 Mortal Combat Gold	\$69.99 NEW Dead or Alive 2	\$69.99 Power Stone
\$65.99 HOT Ready 2 Rumble Boxing	\$69.99 HOT Sonic Adventure	\$69.99 Soul Calibur	\$69.99 Zombie Revenge
\$69.99 Virtua Fighter 3 tb	\$79.99 NEW MDK 2	\$45.95 Memory Pack	\$5.99 HOT Видеокассета: 19 роликов из игр на DC. Формат NTSC

тующих, они появляются ТАК быстро, что не успеваешь ничего прочитать и узнать о них. А на счет Shenmue это вы верно подметили... (вы действительно считаете, что ни одну из игр совершенной назвать нельзя — объясните это фанатам, правильно они вас не поймут... да и вообще никого не поймут... ладно, и к Shenmue, в конце концов, можно придраться). Вернемся к нашим баранам!

Пишу я не столько для комментариев вашего ответа, сколько для обсуждения острой ситуации на рынке приставок, а именно недавно вышедшей приставки PS2 и прогноза X-Vox от Билла.

Собственно говоря, мы видим следующее: Microsoft требуется немедленное внедрение в более перспективную и развивающуюся индустрию приставки. Не все, наверное, себе представляют весь потенциал приставок. По сути это игровые станции, которые могут работать лучше компьютеров (быстрее, НАДЕЖНЕЕ, эффективнее и играбельнее, т.е. достигают полной интерактивности (клава, шумящий HDD, много места, высокая детоимость и многое другое мешают компа занять в полной мере игровую нишу). Даже возможности современных приставок удивляют: лет 10 назад и представить себе было нельзя, что компактная приставка с небольшими картриджами станет мощнее стокилограммовых автоматов в кафе за углом. Так вот, и Microsoft хочет все это дело монополизировать, прибрать к рукам и все такое, покупая Sega, EA, Activision, Namco и др. И уже сейчас компания начинает информационную войну посредством СМИ и др. способов агитации.

В то же время PS2 тоже не дремлет, пока есть возможность доить всех и всюду. Доверчивые японцы, а также их родители хлынули на прилавки с новым детищем Sony, раскупив целых 300.000 игрушек за день. А вместе с тем и игрушки... Вот она — золотая жила. Дешевые, отстойные игры по 100\$ за штучку, которые при нормальных обстоятельствах пылились на складах магазинов, были раскуплены в считанные секунды...

В общем, Sony и ее команда сделали отличный маневр, нажив себе состояние из ничего. Но так ли все для них продолжится безобидно? Я думаю, что нет. Объясню почему.

Во-первых, пущенная на авторитете Playstation — Playstation 2 скоро остановится, и даже некоторые фанаты, ослепленные выходом приставки, слегка призадумаются и вглядятся в черную коробку.

Во-вторых, бракованная партия карточек, сверхажиотаж оставили отпечаток на этом событии, и скоро все поймут, как не безоблачен был дебют приставки.

В-третьих, Street Fighter и др. без конкуренции могут перейти в еще более откровенное хамство и надувательство, и тогда покажется...

В-четвертых, через пару недель, пройдя все уровни всех сложностей и со всеми друзьями наперечет, японцы начнут звереть, а вскоре пойдут крушить магазины в поисках чего-то нового (а не переведенного с родного PS1 на PS2).

В-пятых, все нарастающая волна X-Vox начнет привлекать внимание игроманов, и ажиотаж спадет до нуля, тем более что в России и Европе PS2 выйти пока не спешит (да и кому она нужна с японским переводом и PS-графикой).

В итоге получаем если не провал, то точно не победу. Мы-то думали, что выход PlayStation 2 станет событием века (или хотя бы года), а он стал событием дня....

Надеюсь, все достаточно понятно и четко. Извините за объем, но без объема нет информации. P.S. Пока играйте на DC, потом посмотрим.

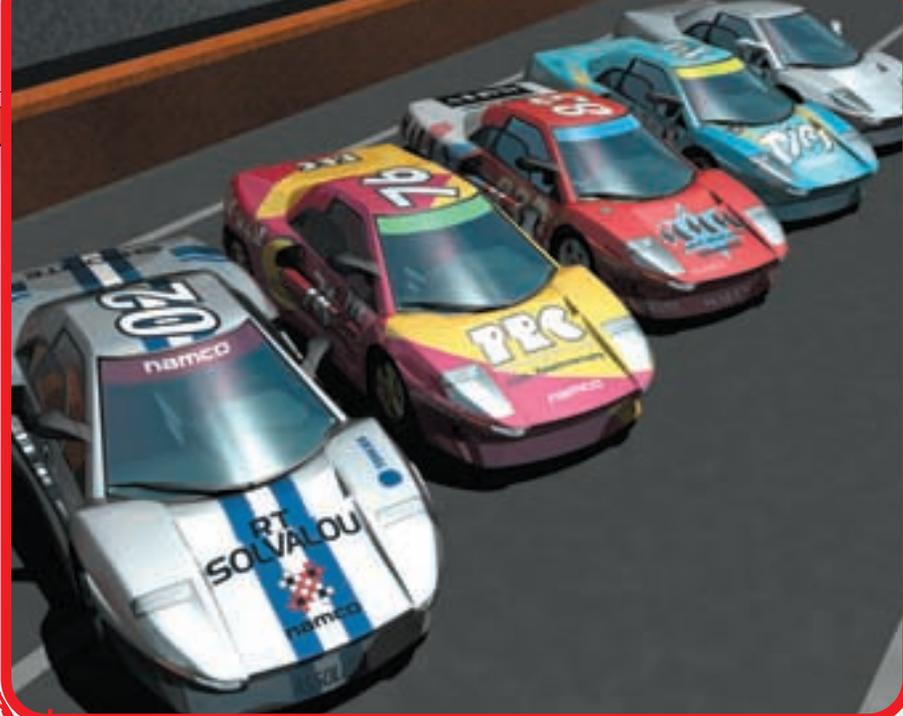
Караичев Глеб
knellus@chat.ru

Письмо читали буквально всей редакцией. Действительно интересно, что думают об одной из самых животрепещущих проблем наши читатели. Вообще-то, "немедленное внедрение на рынок игровых приставок" Microsoft планировала так давно, когда мы об этом и догадываться никак не могли. В то же время, как бы ни хорошо шли дела у корпорации, монополизировать рынок консолей, по крайней мере в ближайшие десять лет, не получится. Не получилось же это в свое время у Sony, которая обладала гигантским потенциалом, да и у Nintendo, которая в свое время обладала еще большим потенциалом... Максимум на что может рассчитывать Microsoft — это доминирование на рынке и его полный контроль. Впрочем, это весьма достойная цель. Что касается Sony с PlayStation 2, то тут и говорить нечего, компания попала в весьма сложную ситуацию. Недаром же анонс X-Vox произошел аккурат после японского launch'a PlayStation 2, который произвел впечатление лишь на телерепортеров, не видевших ничего, кроме гигантских очередей в Токио. Что будет дальше, тем не менее, прогнозировать очень и очень сложно. Все зависит от того, как прежде всего поведет себя Sony. Очень интересно, что будет именно сейчас делать Microsoft. А ведь не стоит забывать еще и о Nintendo...



www.e-shop.ru

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ HOT LINE



КОМПЬЮТЕРНЫЙ КЛУБ АРСЕНАЛ

Pentium III VooDoo III

Новый компьютерный клуб!
Мощнейшие игровые станции:

Intel Pentium III 500
3Dfx VooDoo III 16 Mb
Memory 64 Mb
Сеть 100 Mbit!

Стоимость:

с 9-30 до 12-00 - 15 руб в час
с 12-00 до 23-00 - 20 руб в час
НОЧЬ - ЕЩЕ ДЕШЕВЛЕ !!!

Работа: круглосуточно!

тел. 216 6568

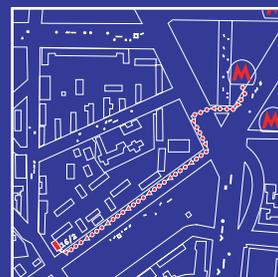
Вырежи купон

и приезжай,

получишь один час

бесплатно!

Звёздный
бульвар
16/2



1 ЧАС БЕСПЛАТНО!

Привет тебе снова, "Страна"!

В первый раз я оказался услышанным, надеюсь и теперь удастся обратить на себя внимание. Ответили вы на мое письмо хорошо, хотя вы меня немного неправильно поняли. Я совсем не то имел в виду, говоря о вашем "чрезмерном" увлечении Dreamcast. Я имел в виду увлечение в разумных пределах. Я сам люблю прочитать новости о развитии и образовании новых приставок. Но когда почти на каждой странице видишь игры для этой приставки, становится немного скучновато, потому что ты владелец персонального компьютера. Хорошо было бы, если бы вы уделяли больше страниц журнала компьютерным играм, а не приставочным. Перейдем к пожеланиям — у меня только одно: сделайте так, чтобы ваш журнал выходил один раз в месяц, потому что он тогда будет вдвое интересней и его (мне так кажется) будут покупать с большей охотой. Еще хотел бы вас попросить написать в каком-нибудь номере прохождение игры "Ацтеки: Проклятие золотого города", а если уже публиковывали когда-то, то скажите, пожалуйста, номер.

Также возникло несколько вопросов на свежие темы:

1. Хотелось бы узнать намного больше о "мистическом" проекте Microsoft X-box (в ближайших номерах).
 2. Расскажите, пожалуйста, поподробнее о ближайших к выходу квестах.
 3. Пардон за переход на старую тему, но...сколько лет Биллу Гейтсу? А то мы тут с друзьями поспорили...
 4. Кто написал музыку к Messiah?
- До свидания!

Борисов Юрий
bja@shakht.donpac.ru

Вопрос надо ставить таким образом: что правильнее — писать обо всех играх на PC, даже самых отстойных, и автоматически игнорировать очень хорошие игры на приставках или делать так, как делаем это мы? Что касается журналов, то как бы... если бы журнал выходил раз в год, то, следуя вышеуказанной логике, он был бы интереснее ровно в 24 раза.

1. Да не такой уж он и мистический. Пишем мы о нем, в принципе, каждый раз, когда появляется какая-либо новая информация. Без новой информации о X-Box писать, согласитесь бессмысленно.
2. В очередной раз хотелось бы упомянуть "Отель Империял" от Руссобита.
3. Биллу Гейтсу сейчас 45 лет.
4. Shiny лицензировала несколько треков группы Fear Factory. Несколько треков также были "изобретены" человеком по имени Jesper Kid, профессиональным игровым композитором.

Привет, "Страна". Пишу опять я, Хорек. Особое "здоровствуйте" хочу сказать Вячеславу Назарову, Сергею Долинскому, Дмитрию Эстрину и Гоблину. Кто-то тут в одном из последних номеров хамил Назарова и его юмор в "Стране". В одном я с этим геймером соглашаюсь, что слишком много юмора не должно быть. Но его уж очень много у Назарова и не бывает!!! Я, наоборот,

хочу поддержать Вячеслава. Должен же быть в журнале тот, кто немного отвлекает читателя с красными, опухшими от громадного описания какого-нибудь мегапроекта глазами своими приколами. Так держать, Назаров.

А теперь насчет железок. На рынке 3D-акселераторов настоящая война Металлистов (в смысле железячников, в смысле Nvidia'й, 3dfx'ов и других) за лидирующую позицию на этом поприще. Недавно решил купить GeForce 256 (у самого сейчас стоит Riva 2), да нет!! Анонсировали еще более крутую видюху (NV11, NV15). К этому анонсу присоединились S3, 3dfx, Ati и др. Я уже начал бояться заходить на сайты о железячках. Сейчас они забиты анонсами 3d-ускорителей. Такое ощущение, что Nvidia прячет в своих карманах совсем "безобидный" BFG, 3dfx припасла Megahealth, а S3 "застенчиво" достает из-за спины отбойный молоток. Кто же все-таки победит в этой схватке титанов 3d? Я пока отдаю предпочтение Nvidia. Посмотрим (прямо как на OPT)!

Отдельное спасибо тебе, Gameland, за ролики Black&White на диске к апрельскому номеру. Я их крутил раз по сто. Надеюсь, Питер Молине покажет все, что анонсировала его компания. А если он это сделает, Black&White точно окажется крутой игрушкой (не говорю "мегахитом", потому что еще не факт, что продадутся все копии игры и геймеры будут считать ее мегахитом).

Ну вот и все.

С наилучшими пожеланиями, Хорек из семейства кунных.
yuriltv@vtsnet.ru

Привет, Хорек, еще раз. Очень радостно, наконец, что кто-то вступился за Вячеслава Назарова. Шутить, конечно, надо. Кстати, этот легендарный человек теперь, возможно, будет вести постоянную колонку по соседству с "Обратной Связью". О самом нашем драгоценном. О праздниках. Вот на этот раз выпуск Вячеслава Назарова оказался посвящен замечательному и, вне всяких сомнений, необходимому любому цивилизованному человеку празднику — Международному Дню Электросвязи. Да, очень рад, что тебе понравились мультики Black&White. Здесь наши вкусы полностью сходятся. :-)

Доброе утро (день, вечер), "Страна".

Вот решил отреагировать на твое письмо в "Страну Игр". Действительно, TR всем уже надоели, и настоящие геймеры ждут революции. Создается такое ощущение, что игровая индустрия развивается исключительно по экстенсивному пути развития, напрочь забыв об интенсивном. Причина тому по моему мнению состоит в том, что технический прогресс протекает в настоящее время слишком быстро. Вот, скажем, лет десять назад на столах у геймеров обосновались трешки, потом четверки, ничем принципиально не отличающиеся. И бедные программеры из кожи вон должны были лезть, чтобы сделать для них что-нибудь новенькое. Тогда-то хиты и рождались. А сейчас? Средний интервал между выходом оригинального продукта и сиквела — 1,5-2 года. За это время в железках наблюдается такой прорыв, что достаточно заточить движок сиквела под последний акселератор — и перед нами уже вполне кон-

ГАНГЕР



Взлом DVD
Фишки форточек
18 способов автозападнянок
Зачем геймеру модем

У нас есть куча инфы

О взломе DVD

О вранье про

стандарты TCO

О компьютерных

клубах

Об IRC

О фичах форточек

О взломе LINUX



Плюс, мы знаем

18 способов

автозападнянок

Зачем геймеру модем

и многое другое



Купи майский X и мы

тебе все расскажем

курентоспособная игра. Дошло до того, что разработчики одновременно валяют и оригинальную игру, и ее продолжение — игру под 2-ую Вуду, продолжение — под третью. Однако позитивным моментом тут на мой взгляд является, как ни странно, клонирование. Клоны оттягивают на себя часть прибыли с продаж и насыщают рынок похожими продуктами. Как следствие — выпускать очередной проект с косметическими улучшениями становится все менее выгодно. Это и толкает разработчиков на создание чего-то необычного. И нельзя сказать, что революционных (или близких к тому) игр нет вообще. Вот Majesty — свежий взгляд на RTS. Ничего похожего я не припомню. А The Sims, может быть, игра на любителя, но несомненно революционная. В общем, игровая индустрия находится на спаде, но самый пик, на мой взгляд, уже позади (пришелся на конец 1998-го — начало 1999-го). Будем ждать новых хитов.

Всего наилучшего, Тохус (tohus@mail.ru)

В общем, более или менее с автором письма я согласен, только непонятно, на какое мое письмо в "Страну Игр" решил отреагировать Тохус. Я вроде ничего такого не писал... Так или иначе, действительно, в разработке PC-игр сейчас наблюдается что-то вроде стагнации. Однако дело не только в стремительно развивающихся технологиях. Здесь, скорее, противоречие. На самом деле причины значительно глубже. Для того чтобы их понять, достаточно проанализировать последний чарт продаж в индустриальных новостях...



Дорогая редакция СИ!!! Пишет вам ваш давний читатель. Писал я вам не один раз, но ни разу письмо не доходило до адресата, так как отправитель его ни разу не отправил.

Письмо мое вызвано недовольством рубрикой обратная связь, которая превратилась в своеобразный периодически-полиграфический чат, который, как и в и-нете, занимается разбиранием споров, что лучше, "квака" или "анрыла". Обе эти игры я на дух не переношу, у кого есть возражения, пожалуйста: boikov_sascha@hotmail.com. Теперь критика: ее почти нет. Размером и частотой выпуска доволен, за что мне огромное спасибо ;)). Есть небольшие замечания по поводу содержания: зачем вы публикуете материалы о старых игрушках, главными героями которых являлись квадратики и прочие геометрические построения, а также текстовых квестах. Это, конечно, развивает воображение, можно, конечно, продолжить публикации, но тогда придется создать раздел "СИ для пап и мам".

Это совсем неплохо, что вы уделяете много времени рубрике "Онлайн", без одного куда-то деться в наши суровые будни. И вообще, за ним [онлайн] будущее. Особенно мне нравится рубрика о новинках игровой индустрии, та самая, около содержания диска (журнала под рукой нет, так что точного названия дать не могу). Но одна лишь просьба: опубликуйте, пожалуйста, примерную дату выхода и не менее примерную цену Playstation 2 в России. В общем, журналом я доволен. Бумага отменного качества, но больше всего я удивлен вашей "плаучестью"(5-ый год, если я не ошибаюсь),особая благодарность за то, что в отличие от своих братьев по шоттану не стали углубляться в околониговые и околосколониговые темы (Magic: the Gathering, например), рассказали разок и ладно.

Теперь — об играх. Сколько можно пичкать честных людей однообразными "квако-рылыми" продуктами? Поверьте, есть вещи намного интереснее (нет, Ларри, не Riana Rouge).

Например, вашим читателям будет очень интересен процесс вымирания вида "квест обыкновенный". Что поделаешь, нелинейность в виде ежедневной подкормки им далеко не помешала бы. Стратегии в будущем могут выжить лишь при условии искусственного скрещивания с другими видами, как ролевые игры (самым удачным продуктом такого скрещивания является по-моему Warcraft 3, который должен быть занесен в каждый учебник биологии). Говорить о генетических мутантах вида 3d-actionus-roleplainingus пока что точно нельзя, так как у ученых нет еще в распоряжении ни одной особи того или иного пола. Дождем до Deus-ex — увидим. Если серьезно, то из всех ждущих своих мест в сердцах наших и не очень наших геймеров эшнов я отдаю предпочтение многообещающему проекту Decau.

Ведь могут же люди делать игры! Зачем штамповать однообразные клоны-однодневки?! Товарищ Гоблин писал уже о какой-то игре на вечную тему Wolfenstein'a, которая своим существованием обязана лишь небольшим белым пятнам в законе "об авторском праве".

В игре должен быть сюжет!!! Товарищ производитель(не только отечественный), только игра, насыщенная идеальным геймплеем, может пренебрегать такой важной составляющей, как сюжет. Такими играми были Sin, Half-life. Но ведь ответственный разработчик снабдил эти игрушки такими шедевральными сюжетами, что при нехватке бюджета на создания самой игры можно было бы

ограничиться лишь парой романов, успех обеспечен.

Но что я все об играх? Боюсь повторить слова (строки?) одного из польщенных вашим вниманием но все же как насчет того, чтобы обновить ваш сайт? Помнится, в'97 году я заглянул на ваш сайт, знаете, какое оформление я там увидел? То же самое ,что и месяц назад. Вот еще что: не ругайте Picasso, он(а) хороший(я). Ладно, я вам уже, наверное, порядком надоел. Последнее: процветай, любимая страна!

Ваш преданный читатель

Бойков Александр.

Прокомментирую письмо пунктиром. В материалах о старых игрушках, конечно, никакой острой необходимости нет. Однако, уверен, что многим, очень многим читателям интересно вспомнить, что было лет десять-пятнадцать назад. Причем тут папы и мамы? Пожалуйста, просто умоляю, не говорите о смерти жанра квестов. Эта унылая, заезженная всеми изданиями фраза приводит меня в отчаяние. Я, в принципе, не могу понять, как может умереть тот или иной жанр... Квесты продолжают выходить, их, конечно, значительно меньше, чем лет пять-семь назад, но они выходят! Слава Богу, что закон об авторском праве не предусматривает клонмейкерства. Если бы такой закон был... Даже страшно подумать, что бы тогда случилось... А игры с плохим геймплеем не спасет даже самый замечательный сюжет. Спасибо за письмо. Есть у меня ощущение, что породит оно очередную волну споров.



Привет ОГРОМНЫЙ всем!
 Это мое первое е-письмо в журнал. У меня есть ВСЕ номера (кроме сигнального) этого замечательного журнала. В самой первой викторине я почти выиграл. Не назвал только одну игру. Мой стаж не важен. Скажу только, что переиграл практически на всех игровых платформах. Сейчас добрался до Dreamcast'a.

По-моему считать какую-нибудь платформу лучше другой, по крайней мере, глупо. Особенно если она у тебя есть (значит Рулез), а другой нет (Все Отстой). Любить надо игры, а не игровые платформы. Есть вопрос: у меня нет диска с браузером. Могу ли я подключиться из игры и скачать на карту памяти что-нибудь или где-нибудь найти этот диск?

Хочется найти других владельцев этой приставки.
 Мои данные: ICQ#59141735, мыло — serch2000@mail.ru
 сайт и форум http://eccolagoon.nm.ru

По поводу платформ целиком одобряю. К сожалению, без диска с браузером подключиться к Интернету с помощью Dreamcast невозможно, и на данный момент этот диск нигде купить невозможно.



Привет всем!!!
 Мне 13 лет, стаж 4 года, прошел более 250 игр. Я хочу переписываться с гэймерами (не ламерами) с любым стажем. Знаю много секретов, поделюсь прохождениями игр.

Мой адрес: Украина, Харьков 61166, Пр. Л. Свободы, дом 39а, кв. 29
Сиволап Вадим (с пометкой Blade'y)
E-mail: blade@newmail.ru



Здравствуй, уважаемая редакция "СТРАНЫ".
 Пишет тебе опять твой поклонник Дмитрий. Опубликуйте, пожалуйста, мое письмо в разделе переписка (Обратная связь).

Привет, уважаемые геймеры и геймерши! Кто будет переписываться? Меня зовут Дмитрий Александрович, а во всемирной сети именуюсь: DMG. Мне 14 лет. Буду переписываться с кем угодно, от 11 до бесконечности!

Я люблю все возраста! Люблю поиграть в стратегии, RPG, 3D Action'ы и многое-многое другое. Любимая игра — тут ничего сказать не могу. Круг широк. Мой E-MAIL: gorsky@newtech.ru
 P.S. Пишите, отвечу всем!

P.P.S. Темы разговора будут зависеть от ваших интересов!



Жил Вангер, собирал ношу, гонял других Вангеров и вдруг решил написать в свой любимый журнал письмо: "Привет "СТРАНА". На большее его не хватило и решил он оставить свой E-MAIL (DDV-the_dead_soul@mail.ru). Пусть пишут все, кому есть что сказать. А для настоящих Вангеров он специально держит парочку горячих терминаторов. :-) Ему 16 лет и любит он хорошие игрушки и работу в 3D STUDIO MAX.



РАБОТАЕМ БЕЗ БАТАРЕЕК!



Энергия нужна всегда. И не только кроликам.
ХАКЕР - лучшее средство от острой энергетической недостаточности.
В состав напитка входит супервозбуждающее вещество - гуарана.
Силу гуараны знали еще древние индейцы, которые использовали ее перед ночными оргиями.
Попробуй бутылочку супертермоядерного напитка **ХАКЕР** и ты сможешь:
всю ночь просидеть в чате, и не проспать на работу...
протанцевать 14 часов подряд в любимом клубе...
подготовиться к экзамену за одну ночь...
Выпей еще одну и ты узнаешь
что такое 11 часов акробатического секса!!!

ХАКЕР
ЭНЕРГЕТИЧЕСКИЙ НАПИТОК



Коммерческий отдел (крупный и мелкий опт) тел.: (095) 402-2711, 402-2712, 402-0930

ЗАТЕРЯННЫЙ МИР



По прикоти команды аистов, отвечающих за распространение жизни во Вселенной, три уникальные расы попадают на одну и ту же планету. Развивая города, добывая ресурсы, тренируя армию, совершенствуя торговлю и используя дипломатию, Вам предстоит рано или поздно решить, кто же останется единственным хозяином новой планеты. Проплакивая сигарным дымом анти, возводящие Главный Инкубатор, добрые проказники альфы, поглощенные изготовлением грибного шашла, и прекрасные драмды, строго охраняющие границы священного леса... Выбор за Вами!



Самые популярные программы для домашних компьютеров В МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ «1С:МУЛЬТИМЕДИА»

- | | | | | | |
|--|--|---|--|--|--|
| <p>Москва
 ул. Смольная, 24А, маг. "АЮ+" (м. "Речной вокзал")
 Комсомольский пр-т, 28 (МДМ), "Интернет-салон" (м. "Фрунзенская")
 ул. Земляной Вал, 2/50, маг. "Оргтехника" (м. "Курская")
 "Центр. Детский Мир", центр. линия, 1 этаж, "Школа XXI век" (м. "Лубянка")
 Осенний б-р, 7, корп. 2, комп. салон фирмы "Три С" (м. "Крылатское")
 ул. Ярцевская, 19 маг. "Рамстор-1" (м. "Молодежная")
 ул. Шереметьевская, 60А, маг. "Рамстор-2" (м. "Рижская")
 ул. Авиамоторная, 57, маг. "Формоза-Альтаир" (м. Авиамоторная)
 Ленинградский пр-т, 80, корп. 20, ТД "Офис Плюс" (м. "Сокол")
 ул. Маршала Чуйкова, 7/12, маг. "Селена 12" (м. "Кузьминки")
 Ленинский пр-т, 62/1, маг. "Кинолюбитель", (м. "Университет")
 ул. Автозаводская, 17, стр. 1, офис 44 (м. "Автозаводская")
 ул. 2-ая Тверская-Ямская, 54, маг. "Мир Печати" (м. "Белорусская")
 ул. Тверская, 8, маг. "Москва" (м. "Чеховская")
 Ленинградский пр-т, 56/2, маг. "Парад Электроник" (м. "Аэропорт")
 Ореховый б-р, 7, маг. "Колндайк-15" (м. "Домодедовская")
 ул. Б. Якиманка, 26, маг. "Дом Игрушки" (м. "Октябрьская")
 Абакан
 ул. Щетинкина, 59</p> | <p>Алматы
 ул. Маркова, 44, оф. 315
 Армавир
 ул. Ковтеша, 264
 Архангельск
 ул. Тимме, 7
 Астрахань
 ул. Савушкина, 43, оф. 221
 Барнаул
 ул. Деловая, 7
 Березники
 Центральный Универсальный Магази
 Бишкек
 ул. Киевская, 96Б, салон "Urmatuu"
 Братск
 ул. Депутатская, 17
 Брянск
 ул. III Интернационала, 2, 59
 Верхняя Пышма
 ул. Ленина, 42
 Владивосток
 ул. Фонтанная, 6, к. 3
 Океанский пр-т, 140, маг. "Академкнига"
 Владимир
 ул. Московская, 11
 Домодево
 ул. Рабочая, 59А,
 Донецк
 "АМИ", ул. Артема, 131,
 салон "Новая электроника"
 Запорожье
 "Дискус", ул. 40 лет Сов. Украины, 3/17
 Иваново
 ул. Красной Армии, маг.</p> | <p>"Канцтовары"
 Ивано-Франковск
 ЧП "Мосийчук", ул. Днистровская, дом 26, универсам "Днестровский"
 Ижевск
 ул. Советская, 8А
 Калининград
 Ленинский пр-т, 13-15
 Киев
 "МТТ", пр. Победы, 20
 "Квазар-Микро", пр. Победы, 3
 "MDM-Service", пр-т Красных казаков, 8
 Киров
 ул. Московская, 12
 Краснодар
 ул. Старокубанская, 118
 Красноярск
 ул. Урицкого, 61, "Дом науки и техники"
 Лангепас
 ул. Ленина, 23, маг. "Пеликан"
 Липецк
 ул. Космонавтов, 28, "Алладин"
 Лудк
 "Этна Софт", пр. Перемоги, 1
 Магнитогорск
 ул. Ленина, ЦУМ
 Мурманск
 ул. Воровского, 15А
 Нефтеюганск
 мкр. 2, д. 23
 Невинномысск
 ул. Гагарина, 55
 Новокузнецк
 ул. Менделеева, 17П
 Новосибирск
 ул. Маслякова, 5, оф. 37</p> | <p>ул. Карла Маркса, 32
 Новгород
 Гагариновское шоссе, 14А, маг. "НПС"
 Новосибирск
 Красный пр-т, 157/1
 Норильск
 пр-т Ленина, 22, маг. "Ольга"
 Ноябрьск
 ул. Киевская, 8
 Одесса
 ул. Жуковского, 34
 р-к «Котовский», пав. Е-82
 "ТИД", ул. Большая Арнаутская 47/11
 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
 ул. Большевикская, 101, маг. "Дега-Ком"
 ул. Борчанинова, 15
 ул. Куйбышева, 38
 Рига
 ул. Дзербенс, 14, оф. 502 "ANDI"
 Ростов-на-Дону
 ул. Большая Садовая, 70
 салон "Лавка Гэндальфа"
 Самара
 ул. Мичурина, 15, ТТЦ "Аквариум", секция "АПС", 2 эт.
 Санкт - Петербург
 Измайловский пр., 2, маг. "Микробит"
 Невский пр-т, 131,</p> | <p>маг. "Эврика+"
 Лиговский пр-т., 1, оф. 304
 Литейный пр., 59,
 Компьютерный центр "Кей"
 Каменноостровский пр., 10/3,
 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
 Севастополь
 "Си Стар", ул. Демидова, 13
 Сочи
 ул. Советская, 40
 Сургут
 ул. Майская, 6/2, Техномаркет "ЧИП"
 Таллинн
 ул. Пунане, 16, Компьютерный салон "IBEKS"
 Ахтру, 12
 Тамбов
 ул. Советская, 148/45
 Тольятти
 ул. Ленинградская, 53А
 Тюмень
 ул. Геологоразведчиков, 2-58</p> | <p>Улан-Удэ
 ул. Хахалова, 12А
 Усть-Каменогорск
 ул. Ушанова, 27, подъезд 2
 Хабаровск
 ул. Калинина, 10А
 Ханты-Мансийск
 ул. Калинина, 53
 Харьков
 "МКС, "Дом электроники МКС"
 ул. Донец-Захаржевского, 2
 Чебоксары
 ул. Хузангая, 14
 Челябинск
 ул. Энтузиастов, 12
 Свердловский пр-т, 31
 компьютерный салон "BEST"
 ул. Пушкина
 компьютерный салон "Wiener"
 Чита
 ул. Амурская, 91
 Электросталь
 пр. Ленина, КЦ "Октябрь"
 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. Русовская, 2/1 (м. «Красносельская»); ул. 8 Марта, 10 (м. «Динамо»); «Электрический мир»: ул. Новоосинская, 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»)